Harry Potter

EIN JAHR IN HOGWARTS



Wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu können, dass Sie nunmehr an der Hogwarts-Schule – der grossartigsten Schule für Hexerei und Zauberei weltweit – aufgenommen sind.

Oberstes Ziel Ihrer Ausbildung ist es, Sie die Anwendung der erforderlichen Zaubersprüche und Zaubertränke im Kampf gegen die Mächte des Bösen zu lehren. Zudem erhalten Sie die grosse Ehre, am Wettkampf um den Hauspokal teilnehmen zu können.

Jedes Haus hat eine eigene Geschichte und im Laufe vieler Jahre die besten Hexen und Zauberer der Welt hervorgebracht. Ihr Haus wird während Ihrer Zeit in Hogwarts gleichsam Ihre Familie sein. Durch grosse Leistungen während des Schuljahrs holen Sie Punkte für Ihr Haus, aber wenn Sie die Schulregeln verletzen, werden Ihnen welche abgezogen.



YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER
1

MAGICAL CREATURES

READ MORE PAGE 13

HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™
J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s20)

SPIELIDEE

In diesem Spiel taucht ihr ein in die magische Welt von Harry Potter. Erkundet die uralten Gemäuer von Hogwarts, streift durch die Winkelgasse und besucht viele weitere verzauberte Orte! Harry Potters Abenteuer erwarten euch hier.

Ihr könnt ein ganzes Jahr an der Schule für Hexerei und Zauberei verbringen und euch auf die Jagd nach begehrten Punkten für den Hauspokal machen. Oder aber ihr stellt euch der großen Herausforderung von Voldemorts Rückkehr und hindert den Dunklen Lord und seine Todesser daran, die gesamte magische Welt zu erobern.

SPIELMATERIAL

1 Haupt-Spielplan • 3 weitere Spielpläne • 210 normalgroße Karten (Aktions-, Buch-, Duell-, Ereignis-, Kampf-, Quidditch-, Trank- und Zauberkarten) • 30 große Missionskarten • 30 Gegenstandsplättchen • 6 Todesser-Plättchen • 60 Hauspokal-Punkte-Plättchen 20 Flohpulver-Plättchen • 10 Portschlüssel-Plättchen • 32 Quidditch-Plättchen • 70 LP-Plättchen • 9 doppelseitige Charakterbögen 15 Aufsteller als Spielfiguren • 8 Standfüße • 5 Würfel • 1 Aufbewahrungsbeutel • diese Spielanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

DAS HAUPTSPIEL „EIN JAHR IN HOGWARTS“ 3

I. SO WIRD GESPIELT

SPIELVORBEREITUNG 4
DIE CHARAKTERBÖGEN 4
SPIELABLAUF 5
SPIELZUG 5
DIE FELDER AUF DEM SPIELPLAN 5
DER SPIELPLAN IM DETAIL 6

II. HAUSPOKAL-PUNKTE VERDIENEN

MISSIONEN ERFÜLLEN 8
PRÜFUNGEN BESTEHEN 8
AKTIONSKARTEN AUFDECKEN 9
QUIDDITCH-MATCHES GEWINNEN 9

III. WEITERE SPIELKONZEPTE

DIE WEITEREN KARTEN 9
TRANK- UND ZAUBERKARTEN 9
DUELLKARTEN 9
EREIGNISKARTEN 9
FLOHPULVER 9
PORTSCHLÜSSEL 9
GEGENSTÄNDE 9

IV. DIE KÄMPFE

KAMPF GEGEN EINEN GEGNER 10
KAMPF GEGEN EINEN MITSPIELER 11

V. EIN QUIDDITCH-MATCH SPIELEN 12

SPIELVARIANTE: VOLDEMORTS RÜCKKEHR 14

DAS HAUPTSPIEL „EIN JAHR IN HOGWARTS“

1. ZIEL DES SPIELS

Ihr schlüpft in die Rollen von Schülerinnen und Schülern der Häuser Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff und Slytherin und verbringt ein Jahr an der berühmtesten Zauberschule der Welt. Reihum würfelt ihr und lauft durch die Gänge von Hogwarts. Lest dabei fleißig eure Schulbücher und besteht die Prüfungen oder trefft euch zu einem Kräftemessen auf dem Quidditch-Feld. Außerdem warten an jeder Ecke Überraschungen und Missionen, die es zu erfüllen gilt. Denn nur wer am Ende des Jahres die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt den Hauspokal!

Spielt als eure Lieblingscharaktere, tretet gegeneinander an und begleitet Harry Potters ganze Geschichte von Anfang bis Ende. Die Missionen lassen euch Harrys Abenteuer hautnah miterleben. Die ersten zehn Missionen entsprechen den Ereignissen der ersten drei Bücher und Filme. Die nächsten zehn Missionen stellen die Handlung des vierten und des fünften Buchs und Films dar. In den letzten zehn Missionen erlebt ihr die Geschichte der zwei letzten Bücher und drei letzten Filme.

2. SPIELLÄNGE WÄHLEN

Ihr könnt eure Spieldauer euren Wünschen anpassen. Egal, ob ihr eine schnelle Partie spielen, das klassische Spiel genießen oder euch in ein langes Abenteuer stürzen wollt – wählt einfach eine der folgenden Optionen:

SCHNELL
30 MINUTEN

Das Spiel endet, sobald einer von euch mindestens **1 Mission** erfüllt und **210 Punkte** verdient hat.

KLASSISCH
45–60 MINUTEN

Das Spiel endet, sobald einer von euch mindestens **2 Missionen** erfüllt und **260 Punkte** verdient hat.

LANG
60+ MINUTEN

Das Spiel endet, sobald einer von euch mindestens **3 Missionen** erfüllt und **320 Punkte** verdient hat.

3. SPIELMODUS WÄHLEN

Harry Potter – Ein Jahr in Hogwarts lässt sich in zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen: Zauberschüler oder Erfahrene Zauberer. Für den Anfang empfehlen wir euch, als Zauberschüler zu spielen. Sobald ihr das Spiel etwas besser kennt, könnt ihr als Erfahrene Zauberer antreten. Als Erfahrene Zauberer müsst ihr zusätzlich zu den Bedingungen oben an mindestens einem Quidditch-Match teilnehmen, um das Spiel gewinnen zu können.

Normalerweise sammelt jeder seine Hauspokal-Punkte für sich, doch ihr könnt auch entweder alle zusammen ein Team bilden oder euch in Teams mit jeweils 2 oder 3 Spielern aufteilen. Dann spielt ihr im Team-Modus und müsst zusammenarbeiten, um Missionen zu erfüllen und Hauspokal-Punkte zu verdienen.

Falls du einmal alleine spielen möchtest, ist der Solo-Modus etwas für dich. Dabei kannst du sowohl als Zauberschüler oder als Erfahrener Zauberer antreten. In diesem Modus gewinnst du das Spiel, wenn du die nötige Punktzahl erreichst, ohne vorher alle deine Lebenspunkte verloren zu haben.

Im weiteren Verlauf sind die jeweiligen Sonderregeln wie oben farbig markiert. Wenn ihr also einen anderen Modus spielt, könnt ihr diese Regeln überspringen.

4. HAUSPOKAL-PUNKTE VERDIENEN

Im Laufe eures Schuljahrs habt ihr vier Möglichkeiten, Hauspokal-Punkte zu verdienen:



1) Missionen erfüllen

Zu Beginn des Spiels erhält jeder von euch mehrere Missionskarten. Wenn du eine dieser Missionen erfüllst, verdienst du je nach Herausforderung zwischen **40 und 300 Punkte**.



2) Prüfungen bestehen

Begib dich mit dem richtigen Buch in eines der sechs Klassenzimmer, um Prüfungen zu bestehen. Dadurch verdienst du zwischen **5 und 20 Punkte** für den Hauspokal.

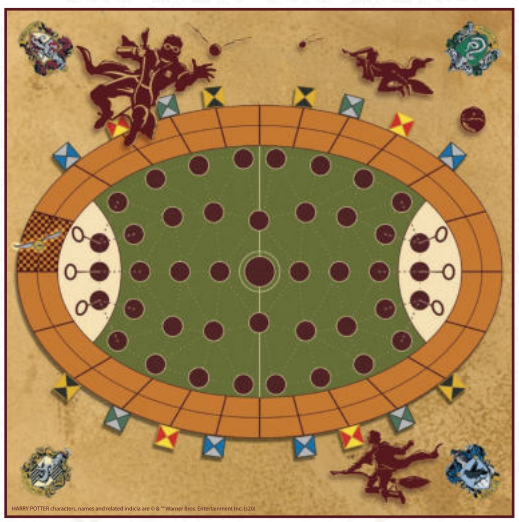


3) Aktionskarten aufdecken

Diese Karten stecken voller Überraschungen und können dazu führen, dass du Punkte erhältst oder verlierst.

4) Quidditch-Matches gewinnen

Spiele Quidditch, um mehr Punkte für den Hauspokal zu verdienen. Jedes Match, das du gewinnst, bringt dir **40 Punkte** ein.



I. SO WIRD GESPIELT

1. SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt gemeinsam die Spiellänge und den Spielmodus (siehe Seite 3).
2. Legt alle vier Spielpläne auf den Tisch, sodass ihr sie gut erreichen könnt. Legt dabei Spielplan 1 und 2 links an den Haupt-Spielplan an (siehe Seite 6). Den Quidditch-Spielplan legt ihr beliebig daneben.
3. Verteilt die Gegenstandsplättchen mit dem Bild nach oben zufällig auf alle Felder mit einer Rosette: 18 Gegenstandsplättchen kommen auf den Haupt-Spielplan, 3 auf Spielplan 1 und 9 auf Spielplan 2.
4. Nur Erfahrene Zauberer / Team-Modus: Verteilt die 6 Todesser-Plättchen auf beliebige Schlosstürme.
5. Sortiert die Karten nach ihrer Art in einzelne Stapel. Mischt alle Kartenstapel bis auf die Kampfkarten und legt sie verdeckt neben den Haupt-Spielplan.
6. Jetzt wählt ihr eure Charaktere aus. Ihr seid Schüler von Hogwarts, also sucht sich jeder einen dieser Charakterbögen aus. Dann nehmt ihr euch jeweils:
   - 1 Flohpulver-Plättchen (2 im Modus Zauberschüler),
   - 1 Portschlüssel-Plättchen,
   - so viele Zauber-, Trank- und Buchkarten, wie auf dem Charakterbogen steht,
   - so viele Lebenspunkt-Plättchen (das sind die runden Plättchen mit dem Herz), wie auf dem Charakterbogen hell markiert sind.
7. Jetzt stellt ihr eure Spielfiguren alle auf das Startfeld am Eingang von Hogwarts und erhaltet jeweils 5 zufällige Missionskarten (oder 3 Missionskarten bei mehr als 6 Spielern), die ihr vor euren Mitspielern geheim haltet.



2. DIE CHARAKTERBÖGEN

Auf deinem Charakterbogen siehst du die Werte und Spezialfähigkeiten deines Charakters. Außerdem hast du hier Platz, um deine Hauspokal-Punkte, deine Gegenstände und deine Lebenspunkte (LP) abzulegen. Im Laufe des Spiels kann dein Charakter immer stärker werden, wenn du Karten ziehst und auf verschiedenen Feldern des Spielplans zusätzliche LP erhältst.



3. SPIELABLAUF

Der Jüngste von euch beginnt das Spiel. Ihr seid dann nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Das Spiel endet sofort, sobald einer von euch so viele Missionen erfüllt und Hauspokal-Punkte verdient hat, wie ihr bei der Spielvorbereitung festgelegt habt. Wer das erreicht hat, gewinnt das Spiel und damit den Hauspokal.

4. SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, nimmst du 2 Würfel und wirfst sie. Dann läufst du mit deiner Spielfigur genau so viele Schritte weit in eine beliebige Richtung, wie die beiden Würfel anzeigen. Dabei kannst du jedes Feld nur ein Mal betreten. Falls du also umkehren möchtest, musst du warten, bis du wieder am Zug bist.

Meistens musst du genau so viele Schritte laufen, wie deine Würfel anzeigen. Wenn dein Weg allerdings den einer anderen Spielfigur kreuzt, musst du stehen bleiben und gegen den Spieler antreten (siehe *Kampf gegen einen Mitspieler* auf Seite 11). Diese Regel gilt auch, wenn du als Erfahrener Zauberer oder im Team-Modus auf einen Todesser triffst. Deine übrigen Schritte verfallen dann.

Du darfst deine Bewegung in den folgenden Situationen freiwillig vorzeitig beenden und stehen bleiben, deine übrigen Schritte verfallen dann:

1. Du darfst auf einem Feld stehen bleiben, auf dem du eine Mission erfüllen kannst (siehe *Missionen erfüllen* auf Seite 8).
2. Du darfst auf einem der 18 Schlosstürme stehen bleiben (siehe rechts).

Sobald du deinen letzten Schritt gemacht hast, schaust du dir das Feld an, auf dem du gelandet bist, und führst die Aktion dieses Feldes durch. Anschließend ist der Nächste am Zug und wirft die Würfel.

5. DIE FELDER AUF DEM SPIELPLAN

Ihr kennt nun die wichtigsten Regeln für eure Bewegungen während des Spiels. Hier folgen Details zu den verschiedenen Feldern. Ihr müsst sie nicht jetzt sofort lesen, es reicht auch, wenn ihr hier während des Spiels nachschlagt, wenn ihr das erste Mal auf einem solchen Feld landet. Für einen Überblick über die Spielpläne könnt ihr auch die folgende Doppelseite aufschlagen.

Gegenstandsfelder

Wenn du auf oder über ein Gegenstandsfeld ziehst, auf dem Gegenstände liegen, nimmst du dir beliebige davon und legst sie auf deinen Charakterbogen. Dann setzt du deine Bewegung fort. Du kannst maximal 2 Gegenstände pro Zug nehmen und insgesamt maximal 6 Gegenstände auf deinem Bogen liegen haben. Falls du einen Gegenstand nehmen möchtest, aber bereits 6 Gegenstände hast, kannst du ihn gegen einen von deinem Bogen eintauschen.

Geheimgänge

Einige Felder im Schloss sind durch Geheimgänge mit Feldern in Hogsmeade auf Spielplan 2 verbunden. Du kannst zum anderen Ende des Geheimgangs laufen, ohne einen Schritt zu verbrauchen, und deine Bewegung dort fortsetzen. Die kleine Ziffer am Symbol verrät dir, wo das andere Ende des Geheimgangs liegt.

Gemeinschaftsräume

Ziehe 1 Aktions-, Buch-, Trank- oder Zauberkarte oder schlage einem anderen Spieler vor, einen Gegenstand zu tauschen. (Der Tausch kann abgelehnt werden.)

Klassenzimmer

Ziehe 1 Zauberkarte, wenn du auf „Zauberkunst“, „Verwandlung“ oder „Verteidigung gegen die dunklen Künste“ landest. Ziehe 2 Trankkarten, wenn du auf „Zaubertränke“, „Kräuterkunde“ oder „Pflege magischer Geschöpfe“ landest. Außerdem kannst du Buchkarten im richtigen Klassenzimmer abgeben, um Punkte für den Hauspokal zu verdienen (siehe *Prüfungen bestehen* auf Seite 8).

Quidditch-Feld

Sobald du dieses Feld betrittst, endet deine Bewegung (übrige Schritte verfallen). Fordere einen Mitspieler zu einem Quidditch-Match heraus (siehe Seite 12). Stattdessen kannst du mit einem Portschlüssel zum Friedhof von Little Hangleton reisen (siehe *Portschlüssel* auf Seite 9). In diesem Fall findet kein Quidditch-Match statt. Am Ende deines Zugs kehrst du zum Quidditch-Feld zurück.

Schlosstürme

Hier darfst du deine Bewegung freiwillig beenden, auch wenn du noch Schritte übrig hast. Von einem Schlossturm aus kannst du ein Flohpulver-Plättchen benutzen, um auf Spielplan 2 zu reisen (siehe *Flohpulver* auf Seite 9). Am Ende deines Zugs kehrst du dann zu demselben Turm zurück.

Weitere Felder

- Zauber-, Trank- oder Buchfelder: Ziehe eine Karte vom entsprechenden Stapel auf die Hand.
- Ereignis- oder Aktionsfelder: Decke eine Karte vom entsprechenden Stapel auf und führe sie sofort aus. Ereigniskarten wirken sich auf alle aus, Aktionskarten nur auf dich selbst.
- Duellfelder: Decke eine Duellkarte auf und tritt gegen den Gegner auf der Karte an (siehe *Duell* auf Seite 10).
- LP-Felder: Du erhältst so viele Lebenspunkte wie auf dem Feld angegeben.
- Hagrids Hütte: Ziehe 1 Trank- und 1 Zauberkarte.

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Du beginnst als Harry Potter auf dem Startfeld am Eingang von Hogwarts. Du würfelst zwei Fünfen und darfst 10 Felder weit laufen. Als Erstes betrittst du das Feld mit den zwei Händen. Von hier kannst du entweder rechts ins Schloss oder links in die Winkelgasse laufen. Du wählst das Schloss und läufst über das Feld mit dem Hogwarts-Banner hinweg zum Uhrenturm.

Hier kannst du wie auf jedem Schlossturm entscheiden, stehenzubleiben und mit einem deiner Flohpulver-Plättchen auf Spielplan 2 zu reisen. Doch du beschließt, nach unten abzubiegen und weiterzulaufen. Auf deinem Weg zum Hufflepuff-Gemeinschaftsraum überquerst du die meisten Felder ohne Effekt, nur auf dem Gegenstandsfeld sammelst du den Gegenstand ein und läufst weiter. Am Hufflepuff-Gemeinschaftsraum angelangt entscheidest du dich für den Weg nach oben und beendest deine Bewegung schließlich nach 10 Schritten auf einem Zauberfeld.

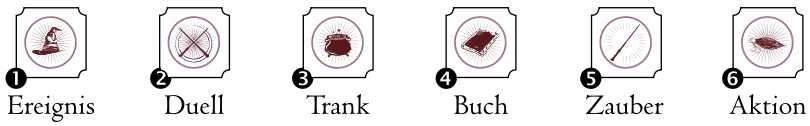
Normalerweise dürftest du nun 1 Zauberkarte ziehen. Dank der Spezialfähigkeit auf Harrys Charakterbogen darfst du aber sogar 2 Zauberkarten ziehen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

6. DER SPIELPLAN IM DETAIL

Der Haupt-Spielplan stellt die Hogwarts-Schule dar, wie sie auf der Karte des Rumtreibers abgebildet ist. Spielplan 1 ist eine Karte der Winkelgasse und Spielplan 2 zeigt verschiedene andere unvergessliche Schauplätze aus den Geschichten.

Hier findet sich eine Übersicht aller besonderen Felder und was passiert, wenn eine Spielfigur darauf zieht. Legt diese Doppelseite bei euren ersten Partien aufgeschlagen bereit, damit ihr immer darauf nachsehen könnt, wenn ihr euch nicht sicher seid.

Viele Felder auf dem Spielplan sind durch ein Symbol gekennzeichnet. Wer auf einem solchen Feld landet, zieht eine Karte vom entsprechenden Stapel.



Hagrids Hütte
Ziehe 1 Trankkarte und 1 Zauberkarte.

Quidditch-Feld
*Sobald du dieses Feld betrittst, endet deine Bewegung. Fordere einen Mitspieler deiner Wahl zu einem Quidditch-Match heraus ODER verwende einen Portschlüssel, um zum **Friedhof** von Little Hangleton reisen.*

Felder auf deinen Missionskarten
Falls eines dieser Felder auf deinem Weg liegt, kannst du dort deine Bewegung beenden, um eine Mission zu erfüllen.


Ziehe 1 Trankkarte.



Gemeinschaftsräume
Wenn du auf einem dieser Felder landest, kannst du eine Karte deiner Wahl ziehen oder einen Gegenstand mit einem anderen Spieler tauschen.


Ziehe 2 Buchkarten.

*Du benötigst 3 Schritte, um vom **Honigtopf** zum **Eberkopf** zu gelangen. (Achte auf die Fußabdrücke.)*


*Ein Korridor führt vom **Zaubereiministerium** zur **Halle der Prophezeiungen**. (Der Übergang kostet keinen Schritt.)*

Von diesem Feld aus kannst du die Schule oder die Winkelgasse betreten.



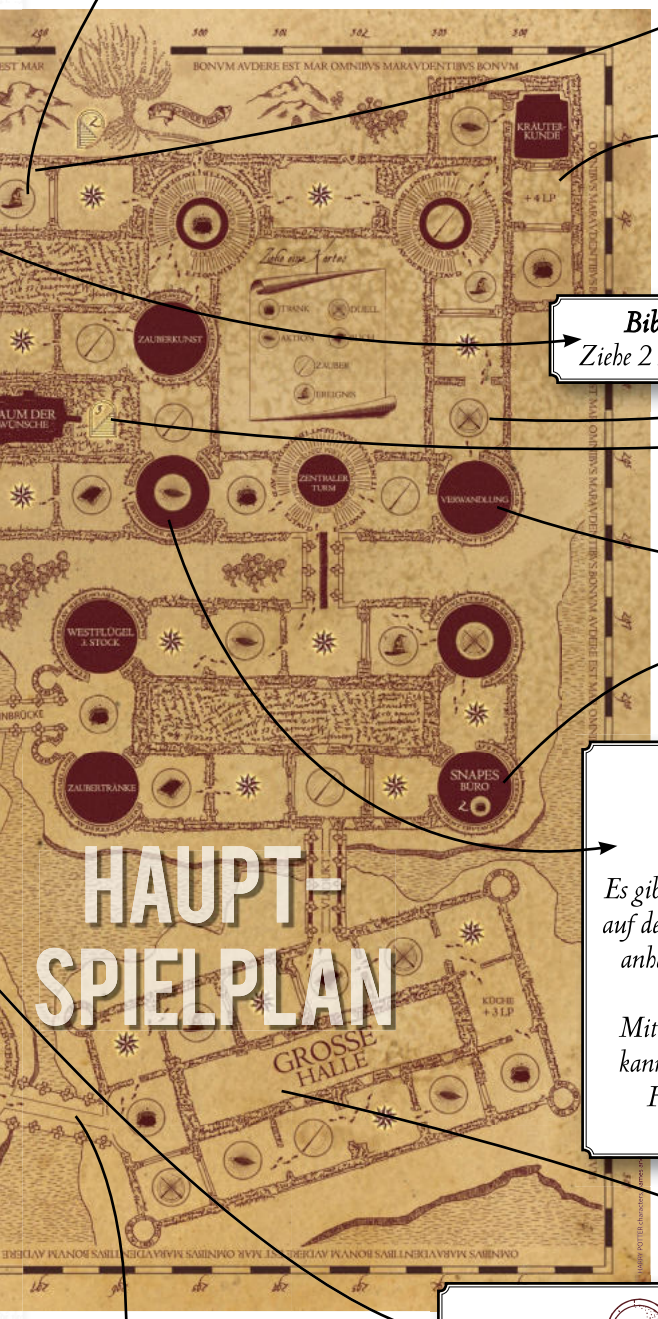
*Die Felder der **Gringotts-Bank** auf Spielplan 1 und 2 sind miteinander verbunden. (Der Übergang kostet keinen Schritt.)*


Ziehe 1 Zauberkarte.

*Du brauchst 4 Schritte, um vom **Tropfenden Kessel** zur **Gringotts-Bank** zu gelangen. Um **Borgin & Burkes** oder **Ollivanders** zu erreichen, musst du 4 zusätzliche Felder ziehen.*


Decke 1 Aktionskarte auf und führe ihren Text sofort aus.

Dumbledores Büro
Ziehe 2 Zauberkarten.



HAUPT-SPIELPLAN

1 *Decke 1 Ereigniskarte auf und führe sie sofort aus. Ihr Text betrifft euch alle.*

4 *Ziehe 1 Buchkarte.*

*Der Geheimgang unter der **Peitschenden Weide** führt zur **Heulenden Hütte**. (Der Übergang kostet keinen Schritt.)*

*Ziehe 1 **Duellkarte** und tritt sofort gegen den Gegner auf der Karte an (siehe Kämpfe auf Seite 10).* 2

LP-Felder
Wenn du auf einem dieser Felder landest, erhältst du die angegebene Anzahl Lebenspunkte.

Bibliothek
Ziehe 2 Buchkarten.

*Der Geheimgang im **Raum der Wünsche** führt zum **Eberkopf**. (Der Übergang kostet keinen Schritt.)*

Die Klassenzimmer
Falls du Buchkarten besitzt, verdienst du Hauspokal-Punkte, wenn du das angegebene Klassenzimmer aufsuchst.
Außerdem ziehst du Karten je nach Klassenzimmer:
***Zauberkunst**, **Verwandlung** und **Verteidigung gegen die dunklen Künste**:* *Ziehe 1 Zauberkarte.*
***Zaubertränke**, **Kräuterkunde** und **Pflege magischer Geschöpfe**:* *Ziehe 2 Trankkarten.*

Snapes Büro
Ziehe 2 Trankkarten.

Die Schlosstürme
Es gibt 18 Türme. Falls einer davon auf deinem Weg liegt, darfst du dort anhalten. Deine übrigen Schritte verfallen dann.
Mit einem Flohpulver-Plättchen kannst du von hier aus zu einem Feld auf Spielplan 2 reisen (außer dem Friedhof).

WÄNDE UND FELDER AUF DEM SPIELPLAN

Du kannst nicht durch die Innen- und Außenmauern des Schlosses gehen.



Fußabdrücke oder ein doppelter Balken bedeuten, dass du auf das benachbarte Feld ziehen kannst.

*Die **Brücken** auf dem Spielplan zählen jeweils als 1 Spielfeld.*

*Der Geheimgang hinter der **einäugigen Hexe** führt zum **Honigtopf**. (Der Übergang kostet keinen Schritt.)*

*Alle umliegenden Felder sind Teil der **Großen Halle**. Das mittlere Feld (mit der Aufschrift „Große Halle“) kann nicht betreten werden.*

II. HAUSPOKAL-PUNKTE VERDIENEN

Es gibt vier Möglichkeiten, wie du im Laufe des Schuljahrs in Hogwarts Punkte verdienen kannst: Missionen erfüllen, Prüfungen mit Buchkarten bestehen, Aktionskarten aufdecken und Quidditch-Matches gewinnen.

1. MISSIONEN ERFÜLLEN

Es gibt 30 verschiedene Missionskarten. Sie stellen die üblichste Methode dar, den Hauspokal zu gewinnen, da sie die meisten Punkte bieten. Je nach Schwierigkeit der Mission kannst du zwischen 40 und 300 Punkten verdienen.

Zu Beginn des Spiels erhältst du 5 Missionskarten – oder 3, wenn ihr mehr als 6 Spieler seid. Halte diese Karten vor den anderen geheim und gehe wie folgt vor, um eine deiner Missionen zu erfüllen:

1. Sammle die Gegenstände vom Spielplan ein, die auf der Missionskarte abgebildet sind. Du findest sie in Hogwarts und der Umgebung. Laufe über ein Feld mit einem Gegenstand, um ihn einzusammeln.
2. Erfahrene Zauberer: Sammle zusätzlich die Zauber- und Trankkarten, die auf der Missionskarte angegebenen sind. Sie helfen dir im späteren Kampf.
3. Gehe mit den benötigten Gegenständen (und ggf. Karten) zu dem Feld, das auf deiner Missionskarte angegeben ist.
4. Stelle dich dem Missionskampf und decke die Kampfkarte auf, die auf der Missionskarte genannt ist (siehe *Kämpfe* auf Seite 10).

Falls du den Kampf gewinnst, schließt du die Mission erfolgreich ab und verdienst die auf der Missionskarte angegebenen Hauspokal-Punkte. Lege die Gegenstände auf Spielplan 2 zurück. Du kannst sie auf beliebige ✳-Felder verteilen, auch wenn dort schon welche liegen. Erfahrene Zauberer: Die benötigten Karten legst du unter ihre Stapel zurück, egal ob du sie im Kampf eingesetzt hast oder nicht.

Falls du den Kampf verlierst, scheitert deine Mission und du bist besiegt:

- Du musst nun sofort zum Tropfenden Kessel gehen und alle deine Trank- und Zauberkarten zurück unter ihre Stapel legen.
- Deine Gegenstands-, Flohpulver- und Portschlüssel-Plättchen darfst du behalten.
- Dann nimmst du dir 6 LP und setzt das Spiel von hier aus fort, wenn du das nächste Mal am Zug bist. Achte darauf, dich vor einem Kampf immer gut vorzubereiten.

Immer wenn du in einem Kampf alle deine LP verlierst, bist du **besiegt.** Dann musst du die drei obigen Schritte ausführen. Das gilt für Kämpfe aller Art!

Besonderheiten im Solo- und Team-Modus

Solo-Modus: Sobald du alle deine LP verloren hast und besiegt bist, endet das Spiel. Du hast leider verloren.

Team-Modus: Um eine Mission zu erfüllen, müssen alle Teammitglieder das auf der Missionskarte angegebene Feld erreichen. Falls du bereits vor Ort bist, darfst du auf deine Bewegung verzichten und dort auf die anderen warten. Die Aktion des Feldes (falls vorhanden) führst du dann nicht erneut aus. Das Team muss außerdem alle benötigten Gegenstände, Zauber- und Trankkarten besitzen und gemeinsam den Kampf gewinnen, um die Hauspokal-Punkte zu verdienen.

Beispiel anhand von Mission 6

Mission 6 lautet: „Zerstöre den 1. Horkrux: Tom Riddles Tagebuch". Gehe dazu wie folgt vor:

1. Sammle den Giftzahn des Basilisken und Tom Riddles Tagebuch.
2. Als Erfahrener Zauberer brauchst du zusätzlich zwei Zauberkarten mit Angriffszaubern und den Vielsaft-Trank.
3. Gehe zur Kammer des Schreckens.
4. Ziehe Kampfkarte 6 und gewinne den Kampf gegen Tom Riddle.
5. Du erhältst die Hauspokal-Punkte, wenn du den Kampf gewinnst.



2. PRÜFUNGEN BESTEHEN

Zu Beginn des Spiels erhältst du so viele Buchkarten, wie auf deinem Charakterbogen stehen. Im Laufe des Spiels ziehst du weitere Buchkarten, meistens wenn du auf einem Buchfeld landest. Die 6 Klassenzimmer auf dem Spielplan entsprechen den Unterrichtsfächern, die auf den Buchkarten stehen.

Gehe mit einer Buchkarte in das passende Klassenzimmer, um die Prüfung zu bestehen und die angegebene Punktzahl zu erhalten. Auf diese Weise kannst du zwischen 5 und 20 Hauspokal-Punkten verdienen.

Hast du mehrere Buchkarten desselben Klassenzimmers, kannst du sie alle auf einmal einlösen. Danach legst du sie unter den Buchstapel zurück.

Beispiel: Wenn du das Buch „Zaubertränke und Zauberbräue" von Arsenius Bunsen hast, gehe mit dieser Buchkarte zum Zaubertränke-Klassenzimmer, um die Prüfung zu bestehen und die 10 Punkte zu erhalten, die auf der Karte angegeben sind.

Erinnerung: Denke daran, dass auch immer eine bzw. zwei Karten ziehen darfst, wenn du auf einem der Klassenzimmer landest.

3. AKTIONSKARTEN AUFDECKEN

Wenn du auf einem Aktionsfeld landest, deckst du eine Aktionskarte auf. Führe ihren Text sofort aus, er betrifft nur doch. Die meisten Aktionen bewirken, dass du Hauspokal-Punkte erhältst oder verlierst. Die einzige Ausnahme sind Flohpulver-Karten. Diese geben dir Flohpulver-Plättchen. Nachdem du den Kartentext ausgeführt hast, legst du sie unter den Aktionsstapel zurück.

4. QUIDDITCH-MATCHES GEWINNEN

Siege beim Quidditch bringen dir ebenfalls Hauspokal-Punkte ein. Gehe zum Quidditch-Feld und fordere einen Mitspieler zu einem Match heraus. Wer am Ende den goldenen Schnatz fängt, gewinnt das Match und erhält dadurch 40 Hauspokal-Punkte.

Die Regeln für Quidditch-Matches sind in allen Spielmodi gleich. Du findest sie auf den Seiten 12 und 13.

III. WEITERE SPIELKONZEPTE

Hier findet ihr weitere Regeln und Konzepte, auf die ihr während des Spiels stoßt.

1. DIE WEITEREN KARTEN

Trank- und Zauberkarten



Diese zwei Arten von Karten sind sehr ähnlich. Zu Beginn des Spiels erhält jeder so viele Trank- und so viele Zauberkarten, wie auf seinem Charakterbogen stehen. Im Laufe des Spiels könnt ihr weitere Karten erhalten, meistens wenn ihr auf einem Trank- oder Zauberfeld landet.

Es gibt Tränke und Zauber, die du zur Verteidigung einsetzen kannst (sie wehren Angriffe auf dich ab oder geben dir LP zurück), und welche, die du für Angriffe nutzen kannst (siehe *Kämpfe* auf Seite 10).

Auf jeder Karte ist angegeben, wann und wie du sie einsetzen kannst. Grundsätzlich gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

- Für manche Missionen benötigst du sie (außer im Zauberschüler-Modus).
- Du kannst die meisten deiner Tränke und Zauber im Kampf einsetzen.
- Manche Tränke und Zauber kannst du auch außerhalb eines Kampfes in deinem Zug einsetzen, zum Beispiel DIANTHUSKRAUT oder ACCIO.

Nachdem du eine solche Karte eingesetzt hast, lege sie zurück unter ihren Stapel.

Hinweis: Wenn du eine Zauberkarte einsetzt, sage den Zauberspruch auf – das ist besonders stimmungsvoll!

Manche Trank- und Zauberkarten erlauben dir, eine Karte aus dem Stapel auszuwählen. Diese Karten sind selten. Du kannst sie während eines Kampfes einsetzen und dazu verwenden, die Tränke und Zauber zu sammeln, die du zum Erfüllen deiner Missionen brauchst.

Duellkarten



Wenn du auf einem Duellfeld landest, deckst du eine Duellkarte auf. Darauf ist der Gegner abgebildet, dem du dich stellen musst. Solltest du deinen eigenen Charakter ziehen, legst du die Karte zurück unter den Stapel und ziehst eine neue. Dann führst du einen Kampf gegen diesen Gegner durch (siehe *Duell* auf Seite 10).

Ereigniskarten



Wenn du auf einem Ereignisfeld landest, deckst du eine Ereigniskarte auf. Lies ihren Text laut vor, da er für euch alle gilt. So könnt ihr zum Beispiel Flohpulver oder Portschlüssel erhalten. Andere Ereigniskarten schicken euch an einen bestimmten Ort, von dem aus jeder seinen nächsten Zug beginnt. Lasst euch überraschen! Nachdem ihr alle den Kartentext ausgeführt habt, kommt die Karte unter den Stapel zurück.

2. FLOHPULVER

Mit einem Flohpulver-Plättchen kannst du von einem Schlossturm aus auf ein beliebiges Feld auf Spielplan 2 reisen. Lege dafür das Flohpulver ab und gehe auf ein Feld auf Spielplan 2. Falls dort ein Gegenstandsplättchen liegt, nimm es dir. Falls du eine Missionskarte für diesen Ort hast, kannst du versuchen, deine Mission zu erfüllen. Kehre am Ende deines Zugs zu demselben Turm zurück. Der Friedhof ist das einzige Feld auf Spielplan 2, das du auf diese Weise nicht erreichen kannst.

3. PORTSCHLÜSSEL

Mit einem Portschlüssel-Plättchen kannst du vom Quidditch-Feld aus zum Friedhof auf Spielplan 2 reisen. Lege dafür das Portschlüssel-Plättchen ab. Falls auf dem Friedhof ein Gegenstandsplättchen liegt, nimm es dir. Falls du eine Missionskarte für diesen Ort hast, kannst du versuchen, deine Mission zu erfüllen. Kehre am Ende deines Zugs zum Quidditch-Feld zurück.

4. GEGENSTÄNDE

Unter den 30 Gegenstandsplättchen befinden sich 6 besondere Gegenstände, die du in Kämpfen oder während deines Zugs nutzen kannst. Danach legst du das eingesetzte Plättchen auf eines der drei ✳-Felder in der Winkelgasse.


Elderstab: +1 Angriffswürfel für einen Kampf


Stein der Auferstehung: +6 LP in einem Kampf


Schwert von Gryffindor: +1 Angriffswürfel für einen Kampf


Tarnumhang: Laufe 5 Felder, um einen Kampf zu verlassen.


Zeitumkehrer: Du bist noch einmal an der Reihe.


Seidenschnabel: Reise zu einem Feld auf Spielplan 1 oder 2 und zurück.

Erinnerung: Gegenstände, die du zum Erfüllen einer Mission verwendest, legst du danach auf Spielplan 2 statt in die Winkelgasse.

IV. DIE KÄMPFE

In *Harry Potter – Ein Jahr in Hogwarts* wirst du verschiedenen Gegnern begegnen, die du im Kampf besiegen musst. Es gibt Duelle gegen bekannte Charaktere, Kämpfe im Rahmen von Missionen sowie Kämpfe gegen Todesser. Diese Kämpfen folgen den gleichen Regeln und unterscheiden sich nur in den Belohnungen und Konsequenzen. Daher wird zunächst der allgemeine Ablauf eines Kampfes erklärt. Die Besonderheiten der einzenen Arten von Kämpfen werden danach beschrieben.

Zudem kommt es zum Kampf zwischen zwei Mitspielern, falls sich ihre Wege auf einem Feld kreuzen. Dieser Kampf funktioniert etwas anders und wird auf der Seite rechts beschrieben.

1. KAMPF GEGEN EINEN GEGNER

Auf deinem Charakterbogen und auf der Karte oder dem Bogen des Gegners findest du wichtige Informationen:

- **Angriffsresistenz:** Jede Hexe und jeder Zauberer kann Zauber bis zu einem gewissen Maß von sich abwenden. Das nennt sich Angriffsresistenz. Dieser Wert kann zwischen 2 und 6 liegen. Wenn ein Charakter angegriffen wird, verliert er 1 LP pro Würfel mit einer Augenzahl, die mindestens dem Wert seiner Angriffsresistenz entspricht.
- **Angriffswürfel:** Dies ist die Anzahl an Würfeln, die du für einen Angriff auf deinen Gegner verwenden darfst.

Du musst deinen Gegner so lange angreifen, bis du den Kampf gewonnen oder verloren hast. Bei jedem Angriff kannst du aufs Neue wählen zwischen:

- **Angriff mit Angriffswürfeln:** Nimm so viele Angriffswürfel, wie auf deinem Charakterbogen steht, und wirf sie. Dein Gegner verliert 1 LP pro Angriffswürfel, dessen Augenzahl seiner Angriffsresistenz entspricht oder höher ist.
- **Angriff mit Angriffskarten:** Spiele Trank- oder Zauberkarten der Kategorie „Angriff" mit dem Text „Im Kampf:" aus und befolge ihren Text.

Beachte bei jedem Angriff die Spezialfähigkeiten, die auf deinem Charakterbogen und der Kampfkarte beziehungsweise dem Charakterbogen des Gegners angegeben sind. Dein Gegner setzt seine Spezialfähigkeit jedes Mal ein, wenn du deine Angriffswürfel, einen Angriffstrank oder einen Angriffszauber benutzt hast.

Vor jedem deiner Angriffe darfst du einen Verteidigungs-Trank oder -Zauber einsetzen. Die Spezialfähigkeit deines Gegners wird nicht ausgelöst, wenn du dich auf diese Weise verteidigst. Du kannst also direkt mit deinen Angriffswürfeln oder einer Angriffskarte nachlegen.

Insgesamt darfst du nur eine begrenzte Anzahl an Trank- und Zauberkarten pro Kampf ausspielen. Wie viele, hängt vom gewählten Modus ab:

- Zauberschüler: 5 Tränke/Zauber pro Kampf
- Erfahrene Zauberer: 3 Tränke/Zauber pro Kampf

Hinweis: Tränke und Zauber sind oft stärker als die Angriffswürfel und können schneller zum Sieg führen.

Lege nach dem Kampf den Gegner (Duellkarte, Kampfkarte bzw. Todesser-Bogen) sowie alle ausgespielten Trank- und Zauberkarten unter ihre Stapel zurück.

Duell

Wenn du auf einem Duellfeld landest, deckst du eine Duellkarte auf und kämpfst gegen den abgebildeten Gegner. (Ziehst du dich selbst, lege die Karte unter den Stapel und ziehe eine andere.)

- **Du gewinnst,** sobald dein Gegner alle seine LP verloren hat. Als Belohnung ziehst du 1 Buch-, 1 Trank- und 1 Zauberkarte.
- **Du verlierst,** sobald du noch nur 1 LP hast. Dann musst du 3 Karten von deiner Hand aussuchen und zurück unter ihre Stapel legen (oder alle, falls du weniger als 3 hast). Solltest du sogar alle deine LP verlieren, bist du **besiegt** (und kehrst zum Tropfenden Kessel zurück, siehe Seite 8).

Missionskampf

Sobald du alle benötigten Gegenstände und ggf. Karten für deine Mission hast und dein Zielfeld erreichst, deckst du die angegebene Kampfkarte auf und kämpfst gegen den abgebildeten Gegner.

- **Du gewinnst,** sobald dein Gegner alle seine LP verloren hat. Damit hast du die Mission erfolgreich erfüllt und erhältst die Hauspokal-Punkte.
- **Du verlierst,** sobald du alle deine LP verloren hast. Dann bist du **besiegt** (und kehrst zum Tropfenden Kessel zurück, siehe Seite 8).

Team-Modus: Wenn ihr einen Gegner im Rahmen einer Mission als Team bekämpft, müsst ihr seine LP mit eurer Anzahl multiplizieren. (Seid ihr zu viert, hätte Tom Riddle also 36 LP statt 9.) Ihr greift reihum an. Wer angreift, erleidet die Effekte der Spezialfähigkeit des Gegners vor bzw. nach seinem Angriff (je nach Kampfkarte). Jeder kann **maximal 1 Trank- und 1 Zauberkarte** einsetzen. Sobald einer von euch alle seine LP verloren hat, verliert ihr den Kampf.

Todesser

Wenn du als Erfahrener Zauberer oder im Team-Modus auf ein Feld mit einem Todesser-Plättchen ziehst, kommt es zu Kampf. Dazu schlüpft der Spieler zu deiner Rechten in die Rolle eines Todessers. Er nimmt sich den Charakterbogen eines zufälligen Todessers und zieht die darauf angegebenen Zauber- und Trankkarten. Du beginnst den Kampf.

- **Du gewinnst,** sobald der Todesser alle seine LP verloren hat. Jeder Sieg über einen Todesser bringt dir 20 Hauspokal-Punkte ein. Nachdem der Todesser besiegt wurde, wird das Todesser-Plättchen aus dem Spiel entfernt.
- **Du verlierst,** sobald du alle deine LP verloren hast. Dann bist du **besiegt** (und kehrst zum Tropfenden Kessel zurück, siehe Seite 8).

Solo-Modus: Wenn du allein als Erfahrener Zauberer spielst, kannst du keinen der Todesser angreifen.

Hinweis: Die Todesser findet ihr auf den Rückseiten eurer Schüler-Charakterbögen. Nehmt entweder einen der nicht verwendeten Bögen oder nehmt die Plättchen von einem eurer Bögen herunter und dreht ihn vorübergehend um.

Das letzte Aufbäumen des Gegners

Wenn du deinen Gegner auf 0 LP bringst, hast du noch nicht sofort gewonnen. Falls seine Spezialfähigkeit laut Kartentext nach deinem Angriff eintritt, setzt er sie ein letztes Mal gegen dich ein, wodurch du LP verlierst. Wenn du danach nicht mehr genügend LP hast, verlierst du den Kampf (obwohl dein Gegner 0 LP hat).

BEISPIEL: MISSIONSKAMPF

Du versuchst Mission 6 zu erfüllen und begibst dich mit allen notwendigen Gegenständen und Karten in die Kammer des Schreckens. Du ziehst Kampfkarte 6 und deckst Tom Riddle auf. Er hat eine Angriffsresistenz von 5 und 9 LP.



Beispiel 1

Du spielst Luna Lovegood und hast aktuell 6 LP. Sobald du zu Kampfbeginn Tom Riddle aufdeckst, verlierst du durch den ersten Teil seiner Spezialfähigkeit 2 LP, hast also noch 4 LP.

Bei jedem Angriff hast du die Wahl, ob du deine Angriffswürfel oder eine Angriffskarte verwendest. Du wählst zunächst die Würfel. Auf deinem Charakterbogen steht, dass du 4 Angriffswürfel werfen darfst. Du würfelst und erhältst 2, 2, 4 und 6. Jeder Würfel, der mindestens eine 5 zeigt, ist ein Treffer. Tom verliert daher 1 LP (wegen der 6) und ihm bleiben noch 8 LP.

Der zweite Teil von Toms Spezialfähigkeit besagt, dass du nach jedem deiner Angriffe 3 LP verlierst. Dabei ist egal, ob du mit Würfeln, einem Trank oder einem Zauber angegriffen hast. Dir bleibt nur noch 1 LP. Daher benutzt du vor deinem nächsten Angriff Skele-Wachs zur Verteidigung, um 5 LP zu erhalten. Wenn du einen Verteidigungstrank oder -zauber verwendest, löst das nicht die Spezialfähigkeit deines Gegners aus, also greift Tom Riddle nicht an. Du hast also wieder 6 LP und greifst ein weiteres Mal mit deinen Würfeln an: 3, 5, 5 und 6. Tom Riddle verliert dadurch 3 LP und hat noch 5 LP übrig. Durch seine Spezialfähigkeit sinkst du danach auf 3 LP.

Nun setzt du einen Stärkungstrank als Angriff ein. Dadurch verliert Tom seine letzten 5 LP. Obwohl er keine LP mehr hat, setzt er seine Spezialfähigkeit noch ein letztes Mal ein, wodurch du 3 LP verlierst. Nun hast du ebenfalls keine LP mehr übrig. Obwohl du Tom Riddle auf 0 LP herabgesetzt hast, verlierst du den Kampf. Du hast deine Mission nicht erfüllt und bist besiegt. Du kehrst zum Tropfenden Kessel zurück, legst alle deine Trank- und Zauberkarten unter ihre Stapel zurück und erhältst 6 LP. Deine Gegenstands-, Flohpulver- und Portschlüssel-Plättchen darfst du behalten.

Beispiel 2

In diesem Beispiel nehmen wir an, dass du über 9 LP verfügst. Sobald du zu Kampfbeginn Tom Riddle aufdeckst, verlierst du 2 LP und hast noch 7 LP.

Du zögerst nicht lange und setzt als Erstes einen Stärkungstrank ein, sodass Tom 5 LP verliert. Er hat jetzt noch 4 LP. Durch seine Spezialfähigkeit verlierst du nach deinem Angriff 3 LP und hast noch 4 LP übrig. Mit einem Alterungstrank sorgst du dafür, dass Tom auch seine letzten 4 LP verliert.

Obwohl er keine LP mehr hat, setzt er seine Spezialfähigkeit nach deinem Angriff noch ein letztes Mal ein, wodurch du auf 1 LP sinkst. Damit gewinnst du den Kampf. Du schließt die Mission ab und erhältst die 200 Hauspokal-Punkte, die auf deiner Missionskarte angegeben sind.

2. KAMPF GEGEN EINEN MITSPIELER

Wenn du dich auf ein Feld eines Mitspielers bewegst, musst du deine Bewegung beenden und gegen ihn kämpfen. Befinden sich mehrere Figuren auf dem Feld, darfst du dir aussuchen, gegen wen du kämpfst.

Je nachdem, in welchem Modus ihr spielt, läuft der Kampf unterschiedlich ab.

Wichtig: Nach dem Kampf könnt ihr beide euch zwei Runden lang nicht angreifen. Sollten sich eure Wege in dieser Zeit kreuzen, ignoriert ihr euch und setzt eure Bewegungen einfach fort.

Zauberschüler

Seid ihr Zauberschüler, ist dieser Kampf sehr einfach gehalten: Ihr beide werft jeweils einen Würfel. Wer das niedrigere Ergebnis erzielt, verliert 1 LP. Wenn ihr beide die gleiche Zahl würfelt, wird erneut gewürfelt.

Wer es zuerst schafft, dass sein Gegner 2 LP verliert, gewinnt den Kampf und stiehlt dem Verlierer entweder 1 Gegenstand, 1 Portschlüssel, 1 Flohpulver oder 1 zufällige Karte.

Als Zauberschüler könnt ihr dabei **keine Trank- und Zauberkarten** einsetzen.

Erfahrene Zauberer

Als Erfahrene Zauberer greift ihr euch gegenseitig abwechselnd an (wie bei einem Kampf gegen einen Gegner links). Wer das Feld zuletzt betreten hat, beginnt.

Wer es zuerst schafft, dass sein Gegner nur noch 1 LP oder weniger übrig hat, gewinnt den Kampf und stiehlt dem Verlierer entweder 2 Gegenstände, 1 Portschlüssel, 1 Flohpulver oder 2 zufällige Karten. Falls der Verlierer sogar alle seine LP verloren hat, ist er **besiegt** (und kehrt zum Tropfenden Kessel zurück, siehe Seite 8).

Jeder von euch darf pro Kampf **maximal 1 Trank- und 1 Zauberkarte** einsetzen.

Team-Modus

Es ist nicht möglich, gegen ein Mitglied des eigenen Teams zu kämpfen. Wenn du auf einen Spieler eines anderen Teams triffst, gelten dieselben Regeln wie für Erfahrene Zauberer.

BEISPIEL: KAMPF GEGEN EINEN MITSPIELER (ZAUBERSCHÜLER-MODUS)

Harry Potter ist an der Reihe. Er würfelt eine 4 und eine 5, kann sich also um 9 Felder bewegen. Auf dem 4. Feld trifft er jedoch auf Draco Malfoy. Daher endet seine Bewegung und die beiden Mitspieler kämpfen gegeneinander.

Harry beginnt und würfelt eine 4. Der Verteidiger Draco würfelt nur eine 3 und verliert daher 1 LP. Harry würfelt erneut, diesmal eine 1. Draco würfelt eine 3, also verliert Harry 1 LP. Es wird noch einmal gewürfelt. Harry hat eine 5 und Draco eine 4. Draco verliert wieder 1 LP – und damit den Kampf.

Harry nimmt sich zur Belohnung das Schwert von Gryffindor von Dracos Charakterbogen. Harrys Zug ist beendet und der Nächste ist an der Reihe.

V. EIN QUIDDITCH-MATCH SPIELEN

Sobald du das Quidditch-Feld betrittst, kannst du ein Quidditch-Match auf dem zusätzlichen Spielplan austragen. Fordere jemanden heraus und stelle seine Spielfigur mit auf das Quidditch-Feld. Die Spielfigur des herausgeforderten Spielers kehrt nach dem Match zurück auf das Feld, auf dem sie vorher stand.

1. ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst den **Goldenen Schnatz** fängt, gewinnt das Match und erhält 40 Hauspokal-Punkte.

2. SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder von euch wählt eines der vier Häuser (Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff oder Slytherin) als Mannschaft aus.
2. Dann verteilt ihr eure Mannschaft (in Form der Quidditch-Plättchen) wie folgt auf die Felder des Stadions: Legt **den Sucher** in den Startbereich (1), **den Hüter** auf eines der drei Felder im Torraum (2), die **zwei Treiber** auf beliebige Felder der Abwehrlinie (3) und die **drei Jäger** beliebige Felder auf eurer Seite des Mittelfelds (4).
3. Der Quaffel kommt in die Mitte des Spielfelds und ein Klatscher auf jede Seite.

3. SO WIRD GESPIELT

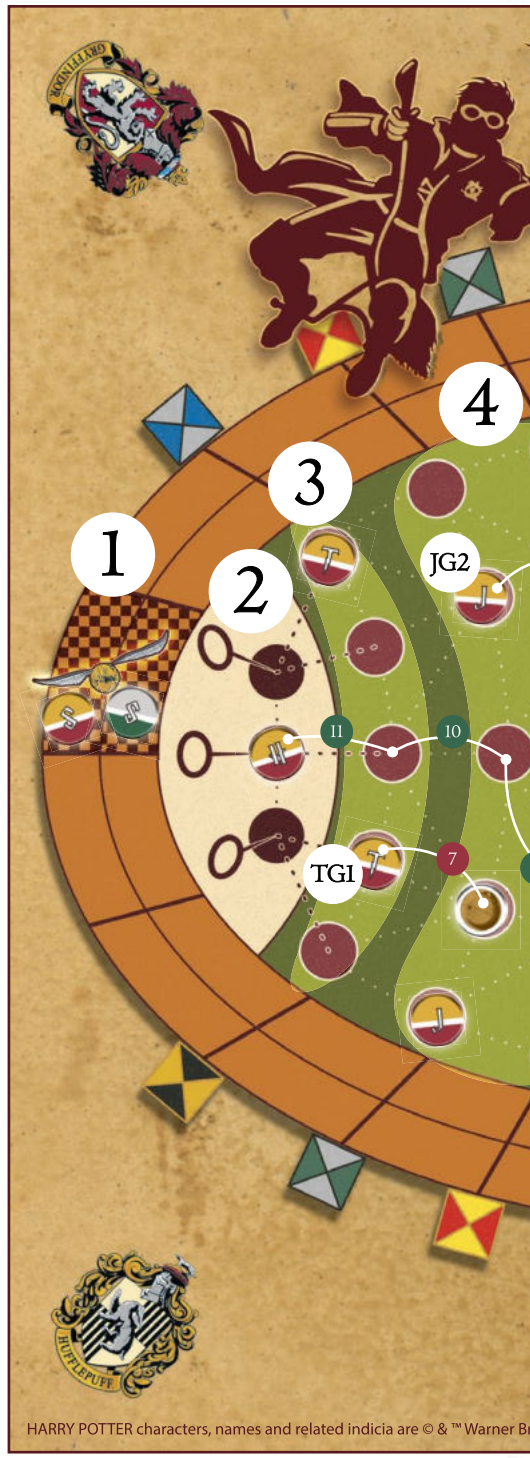
Werft jeweils zwei Würfel. Wer die höhere Summe erzielt, beginnt. Jedes Quidditch-Match besteht aus zwei Phasen:

Phase 1: Zwei Tore erzielen

Euer Ziel in Phase 1 ist es, den Quaffel zwei Mal durch eines der gegnerischen Tore zu werfen. Wer es schafft, ein Tor zu erzielen, zieht dafür eine Quidditch-Karte. Diese Karten helfen dabei, den Goldenen Schnatz schneller zu fangen.

Wenn du an der Reihe bist, wirfst du zwei Würfel. Die Summe bestimmt die Anzahl der Aktionen, die du in deinem Zug durchführen kannst. Folgende Aktionen sind möglich:

- **Bewegen:** Jede Bewegung von einem Feld zum nächsten kostet 1 Aktion. Die Spieler können sich entlang der gestrichelten Linien bewegen. Die Hüter dürfen ihre Torräume nicht verlassen. Wenn ein Jäger auf das Feld des Quaffels rückt, kann er ihn kostenlos aufnehmen. Gleiches gilt, wenn ein Treiber auf ein Feld mit einem Klatscher rückt.
- **Die Treiber:** Jede Mannschaft hat zwei Treiber. Ihre Aufgabe ist es, gegnerische Spieler mit den Klatschern abzutreffen. Wenn ein Treiber auf ein Feld mit einem Klatscher rückt, kann er diesen in **gerader Linie** nach einem Hüter, Treiber oder Jäger schlagen. Das Schlagen des Klatschers kostet keine zusätzliche Aktion. Dann wirfst du einen Würfel, um zu bestimmen, wie weit dein Treiber den Klatscher schlagen kann. Falls du mit deinem Ergebnis einen gegnerischen Spieler erreichst, wird er vom Klatscher getroffen:
  - Wer getroffen wird, muss ebenfalls einen Würfel werfen, um auszuweichen. Schaffst du dabei nicht mindestens eine 4, scheidet dein Quidditch-Spieler aus dem Match aus.
  - Wenn ein Jäger von einem Klatscher abgetroffen wird, während er im Besitz des Quaffels ist, bleibt der Quaffel auf seinem Feld liegen.
  - Du kannst mit deinen Treibern versuchen, den gegnerischen Hüter zu treffen, damit deine Jäger leichter Tore werfen können.
  - Falls es deinen Treibern gelingt, alle gegnerischen Jäger abzutreffen, kann die Mannschaft deines Gegners den Quaffel nicht mehr aufnehmen. Dann gewinnst du Phase 1 automatisch.
- **Die Jäger:** Jede Mannschaft hat drei Jäger. Ihre Aufgabe ist es, mit dem Quaffel Tore zu erzielen. Wenn ein Jäger im Besitz des Quaffels ist, kann er ihn 1 Feld weit entlang der gestrichelten Linien werfen. Das kostet 1 Aktion.
  - Wenn du einen deiner Jäger auf das Feld eines gegnerischen Jägers bewegst, der den Quaffel hat, nimmst du ihm den Quaffel automatisch ab. Danach kann dein Jäger weitere Aktionen verwenden, um sich mit dem Quaffel wegzubewegen. Dies ist die **einzige Situation**, in der ein Quidditch-Spieler auf das Feld eines Gegners ziehen kann. In jeder anderen Situation müsst ihr euch um die gegnerischen Spieler herum bewegen.
  - Jäger müssen die Abwehrlinie (3) am gegnerischen Ende des Spielfelds erreichen, um einen Torwurf zu versuchen. Die Jäger dürfen nicht auf die drei Positionen des Hüters rücken (2).



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Br

- **Ein Tor erzielen:** Wenn einer deiner Jäger im Besitz des Quaffels ist und sich auf der gegnerischen Abwehrlinie (3) befindet, kannst du versuchen, ein Tor zu erzielen. Das kostet 1 Aktion. Wirf dafür einen Würfel. Der gegnerische Hüter kann versuchen, den Wurf abzuwehren, indem er ebenfalls einen Würfel wirft.
  - Falls dein Jäger ein höheres Ergebnis würfelt als der Hüter, hast du ein Tor erzielt und ziehst eine Quidditch-Karte (die dir in Phase 2 helfen wird).
  - Unabhängig vom Ergebnis des Wurfs ist anschließend immer der verteidigende Hüter im Besitz des Quaffels. Sobald er wieder an der Reihe ist, kann er ihn für 1 Aktion zu einem Jäger seiner Mannschaft werfen (1 Feld weit).



ros. Entertainment Inc. (s20)

  - Wird ein Hüter, der den Quaffel hat, durch einen Klatscher aus dem Spiel geschlagen, legt seine Mannschaft den Quaffel auf ein beliebiges Feld vor ihrem Torraum (3). Das gilt auch, wenn die andere Mannschaft ein Tor erzielt, nachdem der Hüter ausgeschieden ist.

Sobald eine Mannschaft ihr zweites Tor erzielt, beginnt Phase 2: Die Jagd nach dem Goldenen Schnatz.

Phase 2: Die Jagd nach dem Goldenen Schnatz

Beide Mannschaften platzieren ihre Sucher in den Startbereich (1). Wer Phase 1 gewonnen hat, ist zuerst an der Reihe. Wenn du an der Reihe bist, wirfst du zwei Würfel und rückst deinen Sucher um die Summe der Würfel vor. Zusätzlich darfst du pro Zug **eine** deiner Quidditch-Karten einsetzen.

Wer zuerst eine ganze Runde um das Spielfeld absolviert, gewinnt das Match und erhält 40 Hauspokal-Punkte.

BEISPIEL EINES QUIDDITCH-MATCHES

Phase 1: Gryffindor beginnt und würfelt eine 4 und eine 6, das macht 10 Aktionen. Der erste Jäger (JG1) rückt vor (1) und nimmt den Quaffel in der Mitte auf. Dann rückt er 4 weitere Felder vor (2–5) und erreicht die Abwehrlinie. Von dort aus wirft er aufs Tor (6).

Er würfelt für den Torwurf eine 4. Der Slytherin-Hüter (HS) würfelt eine 5, womit er den Torwurf erfolgreich abwehrt (und den Quaffel behält).

Gryffindor bleiben noch 4 Aktionen. Der erste Treiber (TG1) rückt 1 Feld vor (7) und nimmt den Klatscher auf. Er würfelt eine 3 und schlägt den Klatscher 3 Felder weiter auf einen der Slytherin-Jäger (JS2). Dieser würfelt eine 2: zu wenig, um auszuweichen. Er muss das Spielfeld verlassen.

Mit den 3 letzten Aktionen schickt Gryffindor einen weiteren Jäger (JG2) um 3 Felder weiter vor (8–10).

Nun ist Slytherin an der Reihe. Die Mannschaft würfelt 5 und 6, hat also 11 Aktionen zur Verfügung. Der Jäger (JS1) zieht sich 1 Feld zurück (1). Der Hüter (HS) wirft ihm daraufhin den Quaffel zu (2). Nun rückt der Jäger (JS1) 8 Positionen vor (3–10) und erreicht die Linie vor dem gegnerischen Torraum (3). Er wirft aufs Tor (11) und würfelt eine 5. Der Hüter von Gryffindor (HG) würfelt eine 3. Slytherin erzielt somit ein Tor und zieht eine Quidditch-Karte!

In den folgenden Zügen wendet sich das Blatt, Gryffindor wirft zwei Tore (und zieht dafür zwei Quidditch-Karten). Gryffindor gewinnt Phase 1!

Phase 2: Als Sieger von Phase 1 darf Gryffindor zuerst zwei Würfel werfen. Mit einer Summe von 8 rückt der Sucher 8 Felder vor. Zudem spielt er die Karte Feuerblitz-Beschleunigung und rückt 4 Felder weiter vor. Der Slytherin-Sucher würfelt eine 12 und rückt so viele Felder vor. Er spielt die Karte Wronski-Bluff und darf einen zusätzlichen Würfel werfen, der ihn 5 Felder weiter bringt. Gryffindor würfelt als Nächstes eine 2 und eine 4, rückt also 6 Felder vor. Mit einem Verwirrungszauber wird der Slytherin-Sucher 3 Felder zurückgeschickt. Dann würfelt Slytherin zweimal die 5 und kann 10 Felder vorrücken. Der Sucher ist somit einmal um das ganze Spielfeld geflogen und hat den Goldenen Schnatz gefangen. Slytherin gewinnt und erhält 40 Hauspokal-Punkte.

SPIELVARIANTE: VOLDEMORTS RÜCKKEHR

Diese Variante ist für 2 bis 4 Spieler. Einer von euch schlüpft in die Rolle von Peter Pettigrew, der Lord Voldemort zu seiner Rückkehr verhelfen möchte, um Harry Potter in einem finalen Duell zu besiegen. Alle anderen verkörpern die mutigen Helden, die sich ihm entgegenstellen, um Voldemorts Rückkehr zu verhindern.

DIE MISSIONS-, BUCH-, DUELL-, EREIGNIS- UND AKTIONSKARTEN WERDEN IN DIESER VARIANTE NICHT VERWENDET.

1. SPIELVORBEREITUNG

Legt fest, wer von euch in die Rolle von **Peter Pettigrew** schlüpft. Die anderen wählen zwischen den **Helden** Harry Potter, Ron Weasley und Hermine Granger. Dann nimmt sich jeder seinen Charakterbogen, seine Spielfigur sowie die LP und Karten, die auf dem Bogen angegeben sind.

Die Helden nehmen sich **zusätzlich** je 1 Flohpulver- und 1 Portschlüssel-Plättchen.

Stellt eure Spielfiguren auf das Startfeld am Eingang von Hogwarts.

Legt die 6 **Horkrux-Plättchen** (Tom Riddles Tagebuch, Vorlost Gaunts Ring, Helga Hufflepuffs Becher, Salazar Slytherins Medaillon, Rowena Ravenclaws Diadem und Nagini) auf die folgenden Felder:

 → **Flourish & Blotts** in der Winkelgasse

 → **Dumbledores Büro**

 → **Gringotts-Bank**

 → **Zaubereiministerium**

 → **Raum der Wünsche**

 → **Uhrenturm**

Legt diese 6 **weiteren Gegenstände** (Kessel, Knochen des Vaters, Wurmschwanz' Hand, Harry Potter, Giftzahn des Basilisken und Schwert von Gryffindor) auf Felder, die mit einer Rosette ✳ markiert sind. Bestimmt die Felder zufällig.



Legt schließlich diese beiden Gegenstände (Elderstab und Stein der Auferstehung) zunächst **beiseite**. Sie kommen erst ins Spiel, sobald Voldemort zurückkehrt, also nachdem Peter Pettigrew seine Mission auf dem Friedhof erfüllt hat.



IHR KÖNNT KEINE PLÄTTCHEN SAMMELN, DIE VON DER GEGENSEITE GESAMMELT WERDEN MÜSSEN.

2. ZIEL DES SPIELS

Peter Pettigrew muss Folgendes tun, um zu gewinnen:

1. Die folgenden **4 Gegenstände** sammeln: Kessel, Knochen des Vaters, Harry Potter und Wurmschwanz' Hand.
2. Vom Quidditch-Feld **zum Friedhof** auf Spielplan 2 reisen. Er benötigt dazu keinen Portschlüssel. Dann kehrt Voldemort zurück und ersetzt Peter Pettigrew.
3. Den **Elderstab** sammeln *(der von Harry Potter versteckt worden ist)*.
4. Zuletzt muss Lord Voldemort versuchen, Harry Potter im **Duell** zu besiegen.

Harry Potter und seine Freunde müssen Folgendes tun, um zu gewinnen:

1. Entweder den **Giftzahn des Basilisken** ODER das **Schwert von Gryffindor** sammeln.
2. Die 6 Felder aufsuchen, auf denen die Horkruxe liegen, und sie zerstören.
3. Den **Stein der Auferstehung** sammeln *(der von Lord Voldemort versteckt worden ist)*.
4. Zuletzt muss Harry Potter versuchen, Lord Voldemort im **Duell** zu besiegen.

3. SPIELABLAUF

Peter Pettigrew fängt an, indem er einen Würfel wirft und sich entsprechend viele Felder in eine beliebige Richtung bewegt. Harry, Ron und Hermine bewegen sich jeweils mit zwei Würfeln.

Wie im normalen Spiel führt ihr die Aktion des Feldes aus, auf dem ihr eure Bewegung beendet. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Lord Voldemort kehrt zurück

Sobald Peter Pettigrew die notwendigen Gegenstände gesammelt und den Friedhof erreicht hat, kehrt Lord Voldemort zurück. Dadurch passieren zwei Dinge:

Lord Voldemort und seine Todesser kommen ins Spiel

Tausche Peter Pettigrews Spielfigur gegen die von Lord Voldemort aus und drehe den Charakterbogen um (auf die Voldemort-Seite). Ab jetzt spielst du als Lord Voldemort weiter und kontrollierst alle Todesser. Stelle die 6 Todesser-Spielfiguren auf beliebige Schlosstürme und lege ihre Charakterbögen mit den darauf angegebenen LP, Zauber- und Trankkarten vor dich.

Die Todesser sind unter Lord Voldemorts Kontrolle. In deinem Zug kannst du jeden von ihnen bewegen, indem du 1 Würfel pro Todesser wirfst. Außerdem kannst du ihre jeweilige Spezialfähigkeit einsetzen, die auf dem Charakterbogen beschrieben ist. Sollte ihr Weg den eines Helden kreuzen, kommt es zum Kampf (siehe rechts *Kämpfe zwischen Helden und Todessern*).

Der Elderstab und der Stein der Auferstehung kommen ins Spiel

Lord Voldemort legt den Stein der Auferstehung auf ein beliebiges Feld des **Haupt-Spielplans**. Harry Potter legt seinerseits den Elderstab auf ein beliebiges Feld dieses Spielplans.

Jetzt muss Harry Potter den Stein der Auferstehung und Lord Voldemort den Elderstab sammeln, um sich für das finale Duell zu wappnen.

HARRY UND SEINE FREUNDE KÖNNEN DEN STEIN DER AUFERSTEHUNG SAMMELN, BEVOR SIE DIE 6 HORKRUXE ZERSTÖRT HABEN.

Horkruxe zerstören

Wenn einer der Helden (Harry, Ron, Hermine) in seinem Zug auf einem Feld mit einem Horkrux landet, hat er die Chance, ihn zu zerstören. Dafür wirft der Spieler einen Würfel und muss ein höheres Ergebnis erzielen als Peter Pettigrew bzw. Lord Voldemort, der ebenfalls einen Würfel wirft.

- Bei Erfolg ist der Horkrux zerstört und Lord Voldemort verliert 1 LP.
- Ist dein Würfelergebnis zu niedrig, um den Horkrux zu zerstören, musst du es in deinem nächsten Spielzug erneut versuchen, statt dich zu bewegen.

Nachdem alle 6 Horkruxe zerstört wurden, bleibt Lord Voldemort nur noch 1 LP.

4. DAS FINALE DUELL

Wenn mindestens eine Seite ihren letzten Gegenstand gesammelt hat, kann es zum finalen Duell kommen. Sobald sich dann die Wege von Lord Voldemort und Harry Potter auf einem Feld kreuzen, tragen sie das finale Duell aus. Das Spiel endet nach ihrem Kampf.

- Falls entweder Lord Voldemort den Elderstab oder Harry Potter den Stein der Auferstehung noch **nicht** gesammelt hat, wenn sie sich treffen, so verliert die Seite automatisch das Spiel, der das Plättchen fehlt.
- Falls Lord Voldemort den Elderstab schon hat und auf Harry Potter trifft, bevor alle 6 Horkruxe zerstört wurden, gewinnt er automatisch das Spiel.
- Falls beide Seiten ihren letzten Gegenstand gesammelt haben UND die 6 Horkruxe zerstört wurden, kommt es zum Endkampf: Harry Potter und Lord Voldemort werfen jeweils einen Würfel. Wer die höchste Augenzahl würfelt, gewinnt das Spiel. (Bei Gleichstand würfelt ihr erneut.)

5. KÄMPFE ZWISCHEN HELDEN UND TODESSERN

Immer wenn sich die Wege eines Todessers und eines Helden kreuzen, **nachdem** Lord Voldemort zurückgekehrt ist, kommt es zum Kampf. Wer gerade am Zug ist, ist der Angreifer und beginnt den Kampf.

Grundsätzlich läuft der Kampf genauso ab wie unter *Kämpfe* auf Seite 10 beschrieben. Ihr seid abwechselnd an der Reihe, bis entweder der Todesser oder der Held auf 0 LP sinkt. Der einzige Unterschied ist, dass ihr nun die Möglichkeit habt, einem Angriff auszuweichen – auf eigene Gefahr!

- **Ausweichen:** Wenn du durch einen Angriffswurf LP verlierst, kannst du versuchen, dem Angriff auszuweichen. Das machst du, bevor du die LP abgibst. Um auszuweichen, nimmst du alle Angriffswürfel, die gerade Treffer erzielt haben, und wirfst sie. Für jedes einzelne Würfelergebnis passiert Folgendes:
  - 1 oder 2: Du verlierst 2 LP durch diesen Würfel.
  - 3, 4 oder 5: Du verlierst 1 LP durch diesen Würfel.
  - 6: Der Angreifer verliert 1 LP durch diesen Würfel (statt du).
- **Kampfergebnis:** Wenn ein Todesser einen Kampf verliert, scheidet er aus dem Spiel aus. Wenn ein Held einen Kampf verliert, kehrt er mit 1 LP zum Startfeld zurück.

WIE ÜBLICH KÖNNT IHR IM KAMPF EURE KARTEN EINSETZEN, DAMIT EUER GEGNER SCHNELLER LP VERLIERT. JEDER KANN MAXIMAL 3 TRANK- ODER ZAUBERKARTEN PRO KAMPF EINSETZEN.

6. WEITERE REGELN

- Wenn ihr mögt, könnt ihr die hier beschriebene Kampfvariante (mit der Möglichkeit zum Ausweichen) auch im normalen Spiel *Ein Jahr in Hogwarts* einsetzen.
- Normale Kämpfe finden ausschließlich zwischen den Helden und den Todessern statt (sowie zwischen Harry Potter und Lord Voldemort im finalen Duell). Es kommt nie zum Kampf, wenn ihr auf Duellfeldern landet.
- Falls Lord Voldemort zurückkehrt, nachdem bereits Horkruxe zerstört wurden, zieht ihr ihm direkt so viele LP ab, wie Horkruxe zerstört sind.
- Der Endkampf kann nur zwischen Harry Potter und Lord Voldemort ausgetragen werden – und nur dann, wenn bereits eine Seite ihren letzten Gegenstand gesammelt hat. Die anderen Helden haben die Aufgabe, die Horkruxe zu zerstören und Harry Potter vor den Todessern zu beschützen.
- Wenn ein Todesser auf einem Zauber- oder Trankfeld landet, zieht er eine Karte vom entsprechenden Stapel.
- Falls Lord Voldemort auf einem LP-Feld landet, erhält er keine LP zurück (das Feld hat keine Auswirkung für ihn).

BEISPIELKAMPF: HELD GEGEN TODESSER

Lord Voldemort ist am Zug und möchte mit seinem Todesser Lucius Malfoy laufen. Er wirft für ihn 1 Würfel und bewegt ihn auf das Feld, auf dem Hermine steht. Es kommt zum Kampf!

Lucius ist der Angreifer und eröffnet daher den Kampf. Er kann entweder mit seinen Angriffswürfeln oder einer seiner Karten angreifen. Er entscheidet sich für seine 4 Angriffswürfel und erhält 2, 3, 5, 1. Die Angriffsresistenz von Hermine ist 4, allerdings besagt Lucius' Spezialfähigkeit, dass die Angriffsresistenz seines Gegners um 1 verringert ist. Daher erzielt jeder seiner Würfel, der bereits mindestens eine 3 zeigt, einen Treffer. Eigentlich würde Hermine nun 2 LP verlieren, doch sie möchte versuchen, dem Angriff auszuweichen.

Sie wirft dafür die beiden Würfel, die je einen Treffer erzielt haben, und erhält eine 3 und 6. Durch die gewürfelte 3 verliert sie 1 LP, aber auch der Todesser verliert 1 LP durch die gewürfelte 6. Durch ihr Ausweichmanöver hat Hermine insgesamt nur 1 LP verloren und dem Todesser sogar 1 LP abgezogen.

Nun ist Hermine mit ihrem Angriff an der Reihe und darf entweder ihre Angriffswürfel oder eine Angriffskarte verwenden. Zudem könnte sie vorher eine Verteidigungskarte ausspielen, um LP zurückzuerhalten ...

Der Kampf geht so lange abwechselnd weiter, bis einer der beiden Kontrahenten auf 0 LP sinkt und den Kampf verliert. Wenn Lucius Malfoy verliert, scheidet er aus. Wenn Hermine verliert, kehrt sie mit 1 LP zum Startfeld zurück.

forbidden forest forbidden

HOGWARTS SCHOOL
LIST

CONTACT THE MINISTRY

IF YOU HAVE ANY INFORMATION

MAGICAL CREATURES

YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER

SEE PAGE 6 FOR MORE INFORMATION

1

EXTRACURRICULAR ACTIVITIES

IT'S HERE...

APPROACH WITH EXTREME CAUTION

READ MORE PAGE 13