

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS
DIE MONSTERBOX DER MONSTER-ERWEITERUNG

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

BOX 3

ZIEL DES SPIELS

Schließt wie in den vorherigen Spielen alle Begegnungen erfolgreich ab und besiegt alle Bösewichte und Kreaturen, bevor sie die magischen Orte unter ihre Kontrolle bringen.

MATERIAL UND AUFBAU

- 3 Ortskarten (1) *Nimmt nur die Karten aus Box 3 der Erweiterung und stapelt sie in der Reihenfolge der Zahlen.*
- 8 Dunkle-Künste-Karten (2) *Mischt alle Dunkle-Künste-Karten zusammen.*
- 3 Begegnungskarten (3) *Verwendet nur diese Begegnungskarten. Stapelt sie in der Reihenfolge der Zahlen.*
- 4 Kreatur-Karten (4) *Mischt sie mit der Karte Dolores Umbridge™ aus dem Basis-Spiel und 7 weiteren Bösewicht-/Kreatur-Karten, die ihr verdeckt zieht. Bildet einen Stapel und legt die LORD-VOLDEMORT™-Karte aus Spiel 7 aufgedeckt darunter.*
- 8 HOGWARTS™-Karten (5) *Mischt alle HOGWARTS™-Karten zusammen.*
- 5 Patronus-Karten (6) (siehe unten) *Diese Karten sind bestimmten Helden zugeordnet. Sie ersetzen die Schwerpunkt-Karten über eurer Heldentafel.*



Verteilt die Karten wie in den bisherigen Spielen.

VORBEREITUNG

Wie die Startkarten gehören auch die Patronus-Karten zu einem speziellen Helden, den ihr auf dem Banner in der Mitte erkennen könnt.



Leg deine Helden-Karte und die dazugehörige Patronus-Karte über deiner Heldentafel ab. Wenn du möchtest, kannst du auch einen Schwerpunkt statt eines Patronus wählen, aber du musst dich für eine Karte entscheiden.

HARRYS PATRONUS

Harrys Patronus schützt einen anderen Helden davor, betäubt zu werden. Der Held, auf den diese Fähigkeit angewendet wird, setzt sein ♥ auf 2. Er kann in diesem Zug kein ♥ mehr freiwillig abgeben.

Beispiel: Wenn der aktive Held von Harrys Patronus vor der Betäubung durch ein Dunkle-Künste-Ereignis geschützt wurde, MUSS der aktive Held bei einem Zentauren einen Spruch abwerfen, weil er in diesem Zug kein ♥ mehr verlieren darf.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in den gleichen 4 Schritten wie die vorherigen Spiele.

SCHRITT 1: Dunkle-Künste-Karten aufdecken und Begegnungskarte anschauen, Ereignisse bzw. Effekte ausführen

Um die erste Begegnung abzuschließen, müsst ihr würfeln. Sowohl Rons als auch Lunas Patronus erlauben es ihnen, zu würfeln, ohne eine HOGWARTS™-Karte einzusetzen. Wenn Luna allerdings durch ein Ereignis oder einen anderen Effekt gezwungen wird, eine Karte abzuwerfen, und sie wirft einen Spruch ab, darf sie dafür NICHT mit dem Würfeln würfeln.

SCHRITT 2:

Fähigkeiten der Kreaturen und Bösewichte ausführen

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

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug

ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte und Kreaturen sind besiegt – die Helden gewinnen!

Glückwunsch, ihr seid Experten in der Pflege magischer Geschöpfe! Macht weiter mit Box 4, öffnet die Schachtel und lest die Regeln.

Die Bösewichte und Kreaturen haben die Kontrolle über ALLE Orte erlangt – die Helden verlieren.

Ihr müsst nachsitzen! Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal.

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

HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.

J. K. ROWLING'S WIZARDING WORLD™ J. K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s17)

KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany.

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