

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS
DIE MONSTERBOX DER MONSTER-ERWEITERUNG

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

BOX 2

ZIEL DES SPIELS

Wie in Box 1 geht es darum, alle Begegnungen erfolgreich abzuschließen und die Bösewichte und Kreaturen zu besiegen, bevor sie die magischen Orte unter ihre Kontrolle bringen.

MATERIAL UND AUFBAU

- 3 Ortskarten (1) Nehmt nur die Karten aus Box 2 der Erweiterung und stapelt sie in der Reihenfolge der Zahlen.
- 7 Dunkle-Künste-Karten (2) Mischt sie mit allen Dunkle-Künste-Karten.
- 3 Begegnungskarten (3) Verwendet nur diese Begegnungskarten aus Box 2. Stapelt sie in der Reihenfolge der Zahlen.
- 3 Kreatur-Karten (4) Mischt diese mit den Karten Peter Pettigrew, Fenrir Greyback aus dem Basis-Spiel und 6 weiteren Bösewicht-/Kreatur-Karten, die ihr verdeckt zieht. Bildet einen Stapel und legt die LORD-VOLDEMORT™-Karte aus Spiel 6 aufgedeckt darunter.
- 9 HOGWARTS™-Karten (5) Mischt sie mit allen HOGWARTS™-Karten.
- 1 Kreatur-Würfel (siehe unten)
- 8 Erinnerungs-Chips Löst sie vorsichtig aus der Stanztafel und legt sie neben den Spielplan.



NEU!



NEU!

Verteilt die Karten wie in den bisherigen Spielen.

KREATUR-WÜRFEL

Die Belohnungen mancher Kreatur- und HOGWARTS™-Karten erlauben es euch, den Kreatur-Würfel zu werfen. Euer Würfelwurf erzeugt einen Effekt, der allen Helden nützt:

- ♥ : ALLE Helden bekommen 1 ♥.
- ♥♥ : ALLE Helden bekommen 2 ♥.
- ⚡ : ALLE Helden bekommen 1 ⚡.
- 🃏 : ALLE Helden ziehen eine Karte.
- 🃏🃏 : ALLE Helden ziehen zwei Karten.
- 🏠 : Entfernt 1 🏠 vom aktuellen Ort.



Symbol des
Kreatur-Würfels



VORBEREITUNG

Legt eure Heldenkarte und eine beliebige Schwerpunkt-Karte aus Spiel 6 über die Heldentafel. Denkt daran, dass ihr, wie immer, nur mit den vorgegebenen Startkarten beginnen dürft! HOGWARTS™-Karten aus vorherigen Spielen werden nicht in das neue Spiel übertragen.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in den gleichen 4 Schritten wie in Box 1.

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

Seid vorsichtig: Der Effekt der zweiten Begegnung wird jedes Mal ausgelöst, wenn ein auf den aktuellen Ort gelegt wird!

SCHRITT 2: Fähigkeiten der Kreaturen und Bösewichte ausführen

Achtung! Wenn du ein oder würfelst, wird der Irrwicht™ 1 und/oder von allen Kreaturen entfernen, sich selbst eingeschlossen.

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

Um den Irrwicht™ und den Werwolf zu besiegen, müssen sowohl als auch bei ihnen abgelegt werden. Achtung: Du kannst in deinem Zug höchstens je 1 bei jeder Kreatur ablegen!

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug

Denkt daran, zu prüfen, ob ihr die Begegnung abgeschlossen habt. Außerdem solltest du nicht vergessen, dass du Nachsitzen!-Karten jetzt auf deinen Ablagestapel ablegen kannst, ohne dass du verlierst.



ENDE DES SPIELS

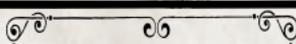
ALLE Bösewichte und Kreaturen sind besiegt – die Helden gewinnen!

Wir gratulieren zu eurer ausgezeichneten Leistung mit dem Zauberstab!

Öffnet Box 3 und lest die darin enthaltenen Regeln.

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

Ihr solltet noch ein wenig üben! 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