

2-4 Spieler
Alter: 11+

BOX 1

Harry Potter™

KAMPF UM HOGWARTS™
DIE MONSTERBOX DER MONSTER-ERWEITERUNG

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel



ÜBERSICHT

In dieser Erweiterung zu HARRY POTTER: KAMPF UM HOGWARTS™ schlüpft ihr in die Rollen von Harry, Ron, Hermine, Neville oder Luna Lovegood™, die neu zu den Helden dazustößt. Streift mit ihnen durch den Verbotenen Wald und seid gespannt auf die vier herausfordernden Abenteuer in diesem Spiel!

ZIEL DES SPIELS

Alle Helden spielen gemeinsam. Ihr gewinnt, wenn ihr es schafft, die Begegnungen für euch zu entscheiden und die Bösewichte und Kreaturen zu besiegen, bevor sie alle Orte unter ihre Kontrolle bringen.



KOMBINATION MIT DEM BASIS-SPIEL

Kombiniert die Erweiterung mit allen Karten (außer den Horkruken), Würfeln und Plättchen aus dem Basis-Spiel KAMPF UM HOGWARTS™, nachdem ihr Spiel 7 gemeistert habt.

INHALT

Spielaufbau – Seite 2
Spielablauf – Seite 4
Weitere Regeln – Seite 5

KOSMOS

IHR BENÖTIGT FOLGENDES SPIELMATERIAL:



LASST FOLGENDES MATERIAL
IN DER SCHACHEL:

Boxen 2-4, 17 Sortierkarten

Box 1, 12 Einfluss-Marker, 1 Harfen-Chip

SORTIERT UND VERTEILT DIE KARTEN AUS BOX 1 WIE FOLGT:

3 Orte (1)

Für dieses Spiel benötigt ihr die Orte aus Box 1 der Erweiterung. Stapelt sie mit der Vorderseite nach oben in der Reihenfolge, die in der rechten oberen Ecke der Karte angegeben ist.

8 Dunkle-Künste-Karten (2)

Mischt die Karten zusammen mit allen Dunkle-Künste-Karten aus dem Basis-Spiel.

3 Begegnungen (3) (siehe Seite 3)

Stapelt die Begegnungskarten in aufsteigender Reihenfolge mit der Vorderseite nach oben in der Mitte des Spielplans.



4 Kreatur- und 2 Böse-Kreatur-Karten (4) (siehe unten)

Zieht verdeckt 5 Bösewicht-Karten aus dem Basis-Spiel (sortiert vorher alle LORD-VOLDEMORT™-Karten sowie die Karten Dementor und Basilisk aus). Dann mischt ihr diese Karten zusammen mit den 4 Kreatur- und 2 Böse-Kreatur-Karten aus diesem Spiel und bildet einen Stapel. Nehmt Lord Voldemort aus dem 5. Spiel des Basis-Spiels und legt ihn mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel. Deckt anschließend die obersten 3 Karten auf.

12 HOGWARTS™-Karten & 20 Nachsitzen!-Karten (5)

Mischt die 12 neuen HOGWARTS™-Karten zusammen mit ALLEN HOGWARTS™-Karten aus dem Basis-Spiel und legt sie auf den Spielplan. Deckt 6 Karten auf. Die Nachsitzen!-Karten legt ihr in einem Extrastapel neben den Spielplan.



5 Helden-Karten & 1 Schwerpunkt-Karte (6)

Wählt eine Helden-Karte und eine Schwerpunkt-Karte aus und legt sie über eure Heldentafel.



10 Helden-Startkarten für Luna Lovegood™ (7)



INFORMATIONEN AUF DEN KREATUR-KARTEN

1 **FLUFFY KREATUR**

3 Als aktiver Held wählt du für jeden Gegenstand auf deiner Hand:
Verliere 1 ♥ oder wirf eine Karte ab.

BELOHUNG

Alle Helden bekommen 1 ♥ und ziehen eine Karte. **5**

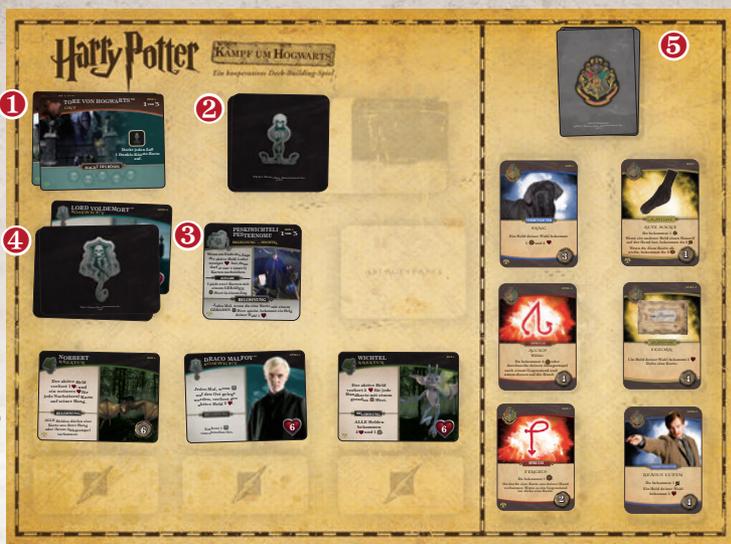
6

2 **BOX 1**

4

8

- 1** Name
- 2** Box-Zugehörigkeit
- 3** Fähigkeit der Kreatur
- 4** Stärke – Anzahl der ⚡ (oder 🪙), die ihr benötigt, um die Kreatur zu besiegen.
- 5** Belohnung, die ihr bekommt, wenn ihr die Kreatur besiegt habt.
- 6** Drachen-Symbol – zeigt euch, welche Karten zur Erweiterung gehören.



INFORMATIONEN AUF DEN BEGEGNUNGSKARTEN

1 PESKIWIWITELI PESTERNOMI! BUCH 1
1 von 5

3 BEGEGNUNG – WICHTEL

4 Wenn am Ende des Zugs der aktive Held 4 oder weniger hat, dann darf er nur 4 (statt 5) Karten nachziehen.

AUFGABE

5 Spielt zwei Karten mit einem GERADEN -Wert in einem Zug.

BELOHNUNG

6 Jedes Mal, wenn du eine Karte mit einem GERADEN -Wert spielst, bekommt ein Held deiner Wahl 1 .

- 1** Name
- 2** Box-Zugehörigkeit und Reihenfolge
- 3** Zugehörige Kreatur(en)
Die angegebene(n) Kreatur(en) müssen beim Spielaufbau in den Bösewicht-Stapel gemischt werden.
- 4** Effekt der Begegnung
- 5** Aufgabe, die ihr erfüllen müsst, um die Begegnung erfolgreich abzuschließen.
- 6** Belohnung, die der aktive Held bekommt, wenn er die Begegnung abgeschlossen hat.

Viele Begegnungen erfordern, dass ihr bestimmte Karten ausspielt oder erwerbt, um sie abzuschließen. Wenn der aktive Spieler diese Aufgabe erfüllt, darf er die Karte am Ende seines Zugs vor sich ablegen und später im Spiel einsetzen. **Wichtig:** Du kannst die Belohnung nur einsetzen, wenn du selbst am Zug bist, auch wenn auf der Karte steht „Einmal im Spiel ...“

SPIELABLAUF

Sofern hier nichts anderes erwähnt wird, spielt ihr das Spiel nach den bekannten Regeln des Basis-Spiels.

Jeder Zug besteht aus 4 Schritten.

SCHRITT 1: DUNKLE-KÜNSTE-KARTEN AUFDECKEN UND BEGEGNUNG ANSCHAUEN, DIE EREIGNISSE UND EFFEKTE AUSFÜHREN

Jede Begegnung hat einen Effekt auf den Spielverlauf, der von bestimmten Ereignissen ausgelöst wird. Führt zuerst die Ereignisse der Dunkle-Künste-Karten aus und schaut anschließend, welchen Effekt die Begegnungskarte hat.

SCHRITT 2: FÄHIGKEITEN DER BÖSEWICHTLE UND KREATUREN AUSFÜHREN

Manche Begegnungen werden während dieses Schritts ausgelöst.

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

• Karten ausspielen, um Ressourcen zu bekommen und Effekte auszulösen

Karten verbannen: Auf manchen Karten werdet ihr auf den neuen Begriff „verbannen“ stoßen. Wenn ein Held eine Karte aus seiner Hand oder seinem Deck verbannt, legt er sie auf das Feld „Ablagestapel“ in der Mitte des Spielplans. Diese Karte ist für den weiteren Verlauf aus dem Spiel verbannt. Handelt es sich bei der Karte um eine Nachsitzen!-Karte, legt er sie zurück auf den Nachsitzen!-Stapel. **WICHTIG:** Karten können entweder ausgespielt und ihr Effekt ausgelöst **oder** verbannt werden. Es ist nicht möglich, zuerst den Effekt auszulösen und die Karte anschließend zu verbannen.

• und/oder -Marker bei den Bösewichten oder Kreaturen ablegen

Bei manchen Kreaturen müssen Einfluss-Marker  abgelegt werden, um sie zu besiegen. Im Gegensatz zu den Angriff-Markern  kann in jeder Runde **nur 1 -Marker pro Kreatur abgelegt werden.**

Beispiel: Um Norbert zu besiegen, benötigt ihr mindestens 6 Runden.

• Setzt ein, um neue Karten zu erwerben

Ihr könnt keine  von einer Kreatur nehmen, um HOGWARTS™-Karten zu erwerben.



SCHRITT 4: BEENDE DEINEN SPIELZUG

Die erste Begegnung „Peskiwichteli Pesternomi“ beschränkt die Anzahl der Karten, die ein Held am Ende seines Zugs nachziehen kann, wenn er 4  oder weniger hat. Wenn der aktive Held aber im Lauf seines Zugs betäubt wurde, wird zuerst die Gesundheit wieder vollständig hergestellt und dann werden die üblichen 5 Karten nachgezogen.



EINE BEGEGNUNG ABSCHLIESSEN

Bevor ihr am Ende eures Zugs neue Karten aufdeckt, schaut zuerst nach, ob ihr die Begegnung erfolgreich abgeschlossen habt. Wenn ja, darf sich der aktive Held die Karte nehmen und die Belohnung einsetzen, wenn er wieder an der Reihe ist.

LORD VOLDEMORT™™

Wie in den bisherigen Spielen könnt ihr bei Lord Voldemort nicht sofort ablegen, wenn er erscheint. Erst wenn ihr ALLE Begegnungen abgeschlossen und ALLE Bösewichte und Kreaturen besiegt habt, könnt ihr bei Lord Voldemort ablegen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

DIE BEGEGNUNGEN SIND ABGESCHLOSSEN UND ALLE KREATUREN UND BÖSEWICHTE WURDEN BESIEGT!

Glückwunsch! Ihr habt das Spiel gewonnen.

Eure Zauberei-Ausbildung kommt voran.

Nehmt euch Box 2 und lest die darin enthaltenen Regeln.

BÖSEWICHTE UND KREATUREN KONTROLLIEREN ALLE MAGISCHEN ORTE!

Die Kreaturen haben euch die Zähne gezeigt und ihr habt euch in die Flucht schlagen lassen. Leider habt ihr verloren und seid noch nicht bereit für Box 2. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn auf und versucht es noch einmal.

WEITERE REGELN

BÖSEWICHTE UND KREATUREN

Auf den Karten findet ihr oben einen Hinweis, ob es sich um einen Bösewicht, eine Kreatur oder eine Böse Kreatur handelt. Diese Bezeichnung hat Auswirkungen auf die Fähigkeiten mancher Karten.

Beispiel: Besiegt ein Spieler eine Kreatur mit Harrys Feuerblitz, bekommt er leider keine Belohnung. Im Gegensatz dazu sorgen die Todesser nicht dafür, dass die Helden 1 ♥ verlieren, wenn eine Kreatur aufgedeckt wird.

WICHTIG: In Box 1 der Erweiterung sind 2 Böse Kreaturen, die ihr bereits aus dem Basis-Spiel kennt. Basilisk (Basis-Spiel, Spiel 2) und Dementor (Basis-Spiel, Spiel 3). Die Karten des Basis-Spiels werden durch die entsprechenden Karten der Erweiterung ersetzt.

ACHTUNG! Eine Böse Kreatur gilt sowohl als Bösewicht als auch als Kreatur.

BEGEGNUNGEN

Immer wenn ihr mit der Erweiterung Monster-Box der Monster spielt, sucht zuerst die Kreaturen (und Bösewichte) aus, die oben auf den Begegnungskarten stehen. Mischt dann alle übrigen Bösewicht-/Kreatur-Karten aus dem Basis-Spiel und der Erweiterung (sortiert vorher Lord Voldemort aus) und zieht so viele Karten nach, dass ihr insgesamt 11 Karten habt (bzw. 12 oder 14 Karten in den späteren Boxen). Mischt diese Karten gründlich. Anschließend nehmt ihr euch eine LORD-VOLDEMORT™™-Karte, die ihr mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel legt.



VERBANNEN

Die Option, eine Karte zu verbannen, ist immer freiwillig – man kann eine Karte verbannen, muss aber nicht. Dabei ist es egal, ob euch die Option offensteht, weil ihr eine Kreatur besiegt habt oder ob ihr eine entsprechende HOGWARTS™-Karte ausspielt. Wenn eine Nachsitzen!-Karte verbannt wird, wird sie auf den Nachsitzen!-Stapel zurückgelegt.



NACHSITZEN!



Hin und wieder kann es vorkommen, dass die Helden Nachsitzen!-Karten ziehen müssen. Wie die Startkarten haben auch Nachsitzen!-Karten keinen Wert. Sie gelten als Gegenstand und haben erst einmal keinen Effekt, wenn ihr sie auf der Hand habt. Allerdings gibt es Ereignisse oder Effekte, die Auswirkungen haben, wenn ihr Nachsitzen! auf der Hand habt. Wenn ihr diese Karte beispielsweise abwerft, weil ein Ereignis oder eine Fähigkeit dies verlangt, verliert euer Held sofort (zusätzlich) 2 ♥. Wenn ihr ein Nachsitzen! aus eurer

Hand verbannt oder am Ende eures Zugs oder weil ihr betäubt seid auf euren Ablagestapel legt, hat dies keinen Effekt auf eure Gesundheit.

NEUE HELDEN-KARTEN

In Box 1 findet ihr neue Helden-Karten, die ihr anstelle der Helden aus Spiel 7 des Basis-Spiels verwenden könnt. In einem Spiel spielen immer nur 4 Helden mit. Solltet ihr euch also für Luna entscheiden, sortiert ihr einen der anderen Helden aus.

KARTEN VON LUNA LOVEGOOD™

Lunas Gegenstände sind ein wenig anders als die Gegenstände des Basis-Spiels. Die Gespensterbrille erlaubt es euch, die obere Karte des Dunkle-Künste-Stapels anzuschauen. Ihr könnt dann entscheiden, ob ihr diese Karte zurücklegt und in der nächsten Runde aufdecken und auslösen oder sie auf den Dunkle-Künste-Ablagestapel ablegen wollt. Der Löwen-Hut funktioniert mit den Besen (Feuerblitz, Sauberwisch oder Nimbus) sowie der Quidditch™-Ausrüstung, die andere Helden auf der Hand haben.



WICHTIG: Wenn ihr mit Luna spielt, müsst ihr die Verbündeten-Karte, die Luna zeigt, aus den HOGWARTS™-Karten aussortieren.

HOGWARTS™-KARTEN

Diese Regel ist optional: Jeder Held kann einmal im Spiel darauf verzichten, HOGWARTS™-Karten zu erwerben, um ALLE ausliegenden Karten unter den HOGWARTS™-Kartenstapel zu legen und 6 neue Karten aufzudecken. Dies kann hilfreich sein, wenn ihr bei einer Begegnung nicht vorankommt oder alle ausliegenden Karten zu teuer sind.

ERFAHRENE HEXEN UND ZAUBERER

Ihr könnt die Schwierigkeit eines Spiels erhöhen, indem ihr die Anzahl der Kreaturen und Bösewichte um 2 oder 3 erhöht oder indem ihr schon zu Beginn eines Spiels 1 oder 2 ♠ auf den ersten Ort legt.



Hier kannst du die Regeln für Box 2
aufbewahren.



Hier kannst du die Regeln für Box 3
aufbewahren.



Hier kannst du die Regeln für Box 4
aufbewahren.

SPIEL AUFBEWAHREN

Zusätzlich zu den neuen Sortierkarten für diese Erweiterung findest du auch noch Sortierkarten für die 7 Schachteln des Basis-Spiels. Diese zusätzlichen Karten kannst du verwenden, wenn du das gesamte Spielmaterial des Spiels in der Schachtel des Basis-Spiels KAMPF UM HOGWARTS™ aufbewahren willst. Du kannst die Sortierkarten dann in den Bereich stecken, in dem zuvor die Schachteln aufbewahrt wurden.

INHALT

152 Karten (40 kleine, 68 mittlere, 44 große) • 1 Würfel • 4 Spielschachteln
4 Spielregeln • 21 Plättchen (12 Einfluss, 1 Harfe, 8 weitere)

ENTWORFEN UND ENTWICKELT VON:

usaopoly



ERFUNDEN VON



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)

Manufactured by USAOPOLY. **MADE IN CHINA.**

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

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

Artikel-Nr.: 680671