

2 SPIELER
ALTER: 11+

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

VERTEIDIGUNG GEGEN DIE DUNKLEN KÜNSTE

ÜBERSICHT

Die dunklen Mächte werden stärker und Hogwarts-Schulleiter Albus Dumbledore hat angeordnet, dass es im Unterricht zur Verteidigung gegen die dunklen Künste auch praktische Übungen geben soll. Unter der Aufsicht der Lehrer werden die Schüler darauf vorbereitet, sich zu verteidigen. Sie müssen Sprüche meistern und Flüche kennenlernen, aber auch Verbündete finden und Gegenstände richtig benutzen, um ihre Gegner zu betäuben und sich vor den dunklen Künsten zu schützen.

ZIEL DES SPIELS

Harry Potter: Kampf um Hogwarts™ – Verteidigung gegen die Dunklen Künste ist ein Deck-Building-Spiel für zwei Spieler. Es wird über mehrere Runden gespielt. Ziel einer Runde ist es, den Gegner im Duell zu betäuben. Der Spieler, der es schafft, seinen Gegner dreimal zu betäuben, gewinnt das Spiel.

INHALT:

Spielaufbau - Seite 2
Spielablauf - Seite 6

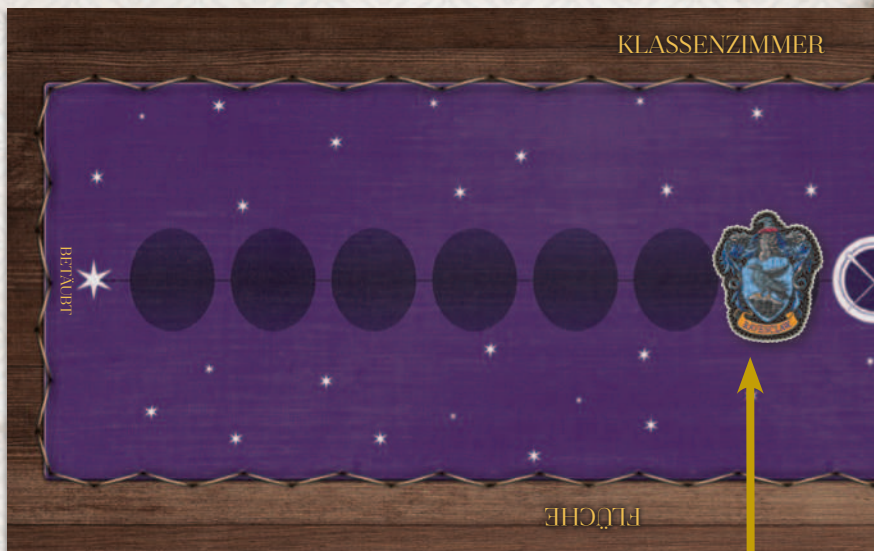
SORTIERT UND VERTEILT DAS SPIELMATERIAL WIE ABGEBILDET

4 Haus-Karten
8 Spielfiguren

Spielplan



8 Angriffs-Marker



Haus-Karte



Spielfigur



Legt den Spielplan der Länge nach zwischen euch. Sortiert die Marker und legt sie so daneben, dass ihr sie gut erreichen könnt. Anschließend wählt ihr jeweils ein Haus und nehmt euch die entsprechende Spielfigur (ihr dürft euch auch beide für dasselbe Haus entscheiden). Legt die entsprechende Haus-Karte vor euch ab und stellt eure Spielfigur auf das Startfeld des Spielplans.



ALLE KARTEN HABEN
DIESELBE RÜCKSEITE

1



2



9



3

121 HOGWARTS-KARTEN (PLUS 8 BÜCHER)

SORTIERT DIE KARTEN IN 4 STAPEL

1

Hogwarts-Karten

Mischt die Hogwarts-Karten. Dann deckt ihr die obersten 4 Karten auf und legt sie mit der Vorderseite nach oben neben den Spielplan. Sie bilden das „Klassenzimmer“.



KLASSENZIMMER



FLÜCHE

VERBANNTE

2

Flüche

Mischt die Flüche und legt sie in einem verdeckten Stapel an der entsprechenden Stelle neben den Spielplan. Wenn eine Karte einen Spieler dazu auffordert, einen Fluch auf die Hand zu nehmen oder auf seinen Ablagestapel zu legen, nimmt sich der Spieler eine Karte von diesem Stapel.





51 FLÜCHE



8 BÜCHER



24 STARTKARTEN



3

Bücher

Stapelt die Bücher mit der Vorderseite nach oben und legt sie neben den Spielplan in die „Bibliothek“. Wie die Hogwarts-Karten im Klassenzimmer könnt ihr diese Karten während eures Zugs erwerben.

4

Startkarten

Jeder Spieler nimmt sich 7 Alohomora!-Karten, 1 Zauberstab und 1 Kessel. Außerdem darf sich jeder Spieler noch einen Verbündeten aussuchen: eine Katze, eine Eule oder eine Kröte. Mischt eure 10 Startkarten und legt sie verdeckt vor euch ab. Nehmt anschließend die obersten 5 Karten auf die Hand.



Jetzt seid ihr bereit, euch gegen die dunklen Künste zu verteidigen.

Informationen auf den Verbündeten-Karten



- ① **Haus-Zugehörigkeit** — es gibt einige ausgewählte Verbündete, die einem bestimmten Haus zugeordnet sind.
- ② **Name**
- ③ **Fähigkeit** — diese Fähigkeit kannst du in jedem deiner Züge einsetzen, solange der Verbündete vor dir ausliegt.
- ④ **Wert** — Anzahl der , die du ausgeben musst, um diese Karte zu erwerben.

Informationen auf den Gegenständen und Sprüchen



- ① **Kartenart** — entweder ein Gegenstand oder ein Spruch. Manche Effekte beziehen sich auf diese Kartenarten.
- ② **Name**
- ③ **Effekt** — wird ausgelöst, wenn die Karte ausgespielt wird.
- ④ **Haus-Effekt** — dieser zusätzliche Effekt wird ausgelöst, wenn du dem entsprechenden Haus angehörst oder ein Verbündeter aus diesem Haus vor dir ausliegt.
- ⑤ **Wert** — Anzahl der , die du ausgeben musst, um diese Karte zu erwerben.

SPIELABLAUF

Wenn du an der Reihe bist, spielst du deine Handkarten aus und löst deren Fähigkeiten und Effekte aus. Am besten legst du Karten, die du ausspielst, der Reihe nach offen vor dir ab. So behältst du den Überblick, welche Karten du in diesem Zug gespielt hast.

★ Flüche auslösen

Zu Beginn des Spiels habt ihr keine Flüche in eurem Stapel. Diese bekommt ihr erst im Lauf des Spiels durch die Effekte mancher Hogwarts-Karten. Wenn ihr aufgefordert werdet, einen Fluch zu ziehen, nehmt ihr die oberste Karte vom Stapel und nehmt sie auf die Hand oder legt sie auf euren Ablagestapel – je nachdem, was auf der Hogwarts-Karte steht.

Flüche müssen in einem Zug immer als Allererstes ausgespielt werden. Wenn du einen Fluch erst im Lauf deines Zugs ziehst, wird er sofort ausgelöst. Ausgelöste Flüche legt ihr wie bereits gespielte Karten vor euch ab, sie kommen am Ende des Zugs auf den Ablagestapel.

WICHTIG: Wenn euch eine Karte erlaubt, eine andere Karte abzuwerfen, dürft ihr keinen Fluch abwerfen. Flüche können nur dann abgeworfen werden, wenn sie „blind gezogen“ wurden. Wann blind gezogen wird, steht explizit auf den Karten.

Außerdem ist es nicht erlaubt, Flüche im selben Zug zu verbannen, in dem sie ausgelöst wurden, da sich ausgespielte Karten weder auf der Hand noch im Ablagestapel befinden. Ist der Stapel aufgebraucht, werden keine weiteren Flüche gezogen.



Ausgelöste Flüche legst du während des Zugs mit den anderen ausgespielten Karten vor dir ab.

★ Hogwarts-Karten ausspielen und Fähigkeiten und Effekte auslösen

Es gibt 3 Arten von Hogwarts-Karten: Gegenstände, Sprüche und Verbündete. Die Effekte von Sprüchen und Gegenständen sorgen in der Regel dafür, dass du ,  oder  bekommst oder eine Karte von deinem Nachziehstapel ziehen darfst. Sie werden ausgelöst, sobald du die Karte ausspielst.

Wenn du Karten abwirfst, kommen diese auf den Ablagestapel.

Wenn du einen Verbündeten ausspielst, legst du die Karte separat vor dir ab. Im Gegensatz zu Gegenständen und Sprüchen kannst du die Fähigkeit deiner Verbündeten in jedem deiner Züge einsetzen. Verbündete legst du am Ende des Zugs nicht auf den Ablagestapel, sondern lässt sie vor dir liegen.

Angriffs-Marker und Gesundheits-Marker einsetzen

- Mit jedem , den du in deinem Zug einsetzt, treibst du deinen Gegner auf dem Spielplan ein Feld zurück (Richtung „Betäubt“-Feld).
- Für jedes , das du bekommst, darfst du deine Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld vorwärtsziehen (Richtung Startfeld).

WICHTIG: Deine Spielfigur kann nicht über dein Startfeld hinaus in die Hälfte deines Gegners ziehen.

Anschließend legst du die Marker zurück in den Vorrat.

Die Marker für  und  helfen euch, während eures Zugs den Überblick zu behalten. Ihr könnt die Effekte und Fähigkeiten aber auch direkt nach dem Auspielen einer jeden Karte auslösen und auf die Marker verzichten.



BEISPIEL: Du hast die Karten: Kessel, Severus Snape™, Bombarda! und 2 Alohomora! auf der Hand.

- 1 Zuerst legst du Severus Snape vor dir ab. Er steht dir nun für den Rest der Runde als Verbündeter zur Verfügung und wird am Ende des Zugs nicht auf den Ablagestapel gelegt. Ab jetzt kannst du alle Slytherin™-Haus-Effekte zusätzlich zu den Gryffindor™-Effekten einsetzen (siehe auch Haus-Effekte auf Seite 10).
- 2 Du bekommst 2  von Severus Snape und 1  von Bombarda! Verwende alle 3 Angriffe, um deinen Gegner auf dem Spielplan 3 Felder nach hinten zu treiben.
- 3 Da du Bombarda! ausspielst, kannst du außerdem noch den Schlaftrunk aus dem Klassenzimmer verbannen (siehe Verbannen auf Seite 10).
- 4 Die Alohomora!-Karten geben dir 2 . Da du keine Gesundheit benötigst, bekommst du für den Kessel noch 1 . Mit den 3  kannst du nun den Schokofrosch aus dem Klassenzimmer erwerben und auf deinen Ablagestapel legen.



Mit Einfluss-Markern neue Karten erwerben

Du kannst deine  verwenden, um neue Hogwarts-Karten von den offen ausliegenden Karten im Klassenzimmer oder der Bibliothek zu erwerben.

Neu erworbene Karten werden **immer auf den Ablagestapel gelegt**, außer ein Effekt oder eine Fähigkeit erlaubt es dir, diese Karte auf den Nachziehstapel zu legen.

Die Lücken im Klassenzimmer werden sofort mit einer neuen Karte vom Stapel ersetzt. Das heißt, ein Spieler kann einen Teil seiner  einsetzen, eine Karte kaufen, eine neue Karte aufdecken und anschließend weitere Karten kaufen.

Beachtet: Die Bibliothek hat nur eine bestimmte Anzahl an Büchern. Werden Bücher verbannt, kommen sie zurück in die Bibliothek.



1  **SEVERUS SNAPE™**
Einmal pro Zug darfst du wählen:
Du bekommst 2  oder 2  oder verbannt einen Fluch aus deinem Ablagestapel.
VERBODENKARTEN 7

2 

3  **BIBLIOTHEK**
GEGENSTAND
BÜCHER
Wähle:
Du bekommst 2  oder ziehst eine Karte und legst diese Karte zurück in die Bibliothek.
3

4  **SCHNEIDOFROSCH™**
Du bekommst 2 .
3

KLASSENZIMMER
GEGENSTAND
KESSEL
Du bekommst 1  oder 1 .

SPRUCH
ALOHOMORA!
Du bekommst 1 .

SPRUCH
BOMBARDIA!
Du bekommst 1 .
Du darfst eine Karte von dem Klassenzimmer verbannen.
2

SPRUCH
ALOHOMORA!
Du bekommst 1 .

4 

Haus-Effekte

Manche Karten haben eine besondere Farbe und ein Haus-Wappen in der linken oberen Ecke. Solche Karten finden sich sowohl unter den Verbündeten, als auch unter den Sprüchen und Gegenständen.

Zu Beginn des Spiels wählt ihr jeweils ein Haus, das euch erlaubt, die zusätzlichen Effekte von Gegenständen und Sprüchen, die zu eurem Haus gehören, einzusetzen. Wenn du die Effekte eines anderen Hauses einsetzen willst, brauchst du dafür einen Verbündeten, der diesem Haus angehört. Sobald ein Verbündeter mit einer **Haus-Zugehörigkeit** vor dir ausliegt, hilft er dir und du kannst die entsprechenden Haus-Effekte ebenfalls einsetzen.

Wenn du dir die Gegenstände und Sprüche mit einer Haus-Zugehörigkeit anschaust, siehst du, dass sie jeweils zwei Effekte haben. **Den ersten Effekt bekommst du IMMER.** Den zusätzlichen Effekt am unteren Rand erhältst du nur, wenn das Haus entweder deinem Haus oder dem eines deiner Verbündeten entspricht.

Ein Spieler hat sich für Gryffindor™ entschieden und hat Cho Chang aus Ravenclaw™ als Verbündete vor sich ausliegen. Wenn er die Kristallkugel ausspielt, bekommt er zusätzlich den Ravenclaw-Effekt am unteren Rand und zusätzlich 2 .



Verbannen

Verbannen erlaubt dir, eine Karte aus dem Spiel zu nehmen. Meistens ist Verbannen ein Karten-Effekt, der freiwillig gespielt werden kann. Willst du eine Karte verbannen, nimmst du die Karte (aus deiner Hand, deinem Ablagestapel oder dem Klassenzimmer) und legst sie mit der Vorderseite nach oben in den Verbannt-Bereich neben dem Spielplan. So kannst du Karten loswerden, die du nicht möchtest (wie beispielsweise Flüche oder die schwächeren Startkarten), und dein Deck stärker machen. Verbannst du eine Karte aus dem Klassenzimmer, musst du sie sofort durch eine neue Karte ersetzen.

★ Beende deinen Spielzug

Dein Zug ist zu Ende, wenn du deine Karten ausgespielt, alle Effekte und Fähigkeiten ausgelöst, deinen Gegner angegriffen und deine Gesundheit aufgefrischt hast. Zum Abschluss führst du folgende Schritte aus:

- ① Lege alle Gegenstände, Sprüche und Flüche, die du ausgespielt oder noch auf der Hand hast, auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine deiner Handkarten für den nächsten Zug aufbewahren.
- ② Lass alle Verbündeten, die vor dir ausliegen, dort liegen. Du kannst sie in allen folgenden Zügen verwenden.
- ③ Lege alle nicht verwendeten Marker in den Vorrat zurück.
- ④ Ziehe 5 neue Karten. Du darfst deinen Ablagestapel nur dann mischen, wenn dein Nachziehstapel leer ist und du keine weiteren Karten nachziehen oder aufdecken kannst. Ist dies der Fall, mischst du deinen Ablagestapel gut durch und verwendest ihn als neuen Nachziehstapel.

Den Gegner betäuben

Wenn du es schaffst, die Spielfigur deines Gegners auf das „Betäubt“-Feld zu bringen, hast du die Runde gewonnen. Dein Gegner nimmt sich einen Betäubt-Marker und legt ihn auf die entsprechenden Felder oben auf seiner Haus-Karte. (Du kannst deinen Zug noch regulär beenden und beispielsweise Hogwarts-Karten erwerben.)

Für die nächste Runde mischen beide Spieler all ihre Karten (Handkarten, Ablage- und Nachziehstapel sowie ausliegende Verbündete). Das heißt, ihr behaltet für die nächste Runde alle Karten, die ihr in der vorherigen Runde erworben habt. Stellt eure Spielfiguren zurück auf euer Startfeld und zieht 5 Karten von eurem Nachziehstapel. Der Spieler, der betäubt wurde, beginnt die nächste Runde.



ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler den dritten Betäubt-Marker erhält, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der es geschafft hat, seinen Gegner dreimal zu betäuben, gewinnt das Spiel.

INHALT:

1 Spielplan, 4 große Haus-Karten, 8 Spielfiguren, 2 Stellfüße, 24 Startkarten (14 Sprüche, 4 Gegenstände, 6 Verbündete), 31 Fluch-Karten, 129 Hogwarts-Karten (72 Sprüche, 35 Gegenstände, 22 Verbündete), 5 Betäubt-Marker, 30 Papp-Chips (14 Einfluss-Marker, 8 Angriffs-Marker, 8 Gesundheits-Marker)

ENTWORFEN UND ENTWICKELT VON:



usaopoly



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI.
WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros.
Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

Spielautor: Kami Mandell

THE OP and USAOPOLY is a trademark of USAopoly, Inc., Designed and Developed by USAopoly. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative.
Manufactured by USAOPOLY, Inc. Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, USA.

KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0,

Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de. **MADE IN CHINA.**

Art.-Nr.: 680732