

# Harry Potter

## KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

# SPIEL 2

### ZIEL DES SPIELS

Besiegt wie in Spiel 1 alle Bösewichte bevor sie die Kontrolle über alle magischen Orte erlangen.

## MATERIAL UND AUFBAU

### 3 Ortskarten (1)

Diese Karten ersetzen die Orte aus SPIEL 1. Nehmt die Orte aus SPIEL 1 aus dem Spiel und stapelt die neuen Karten in der Reihenfolge der Zahlen.



### 5 Dunkle-Künste-Karten (2)

Mischt sie mit den Dunkle-Künste-Karten aus SPIEL 1.



### 3 Bösewicht-Karten (3)

Mischt sie mit den Bösewicht-Karten aus SPIEL 1.



### 14 HOGWARTS™-Karten (4)

Mischt sie mit den HOGWARTS™-Karten aus SPIEL 1. Deckt die obersten 6 Karten auf.



Legt die Karten für SPIEL 2 auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

(Die Zahlen hinter den Karten beziehen sich auf den Spielaufbau der Seiten 4-5 des Anleitungshefts, falls ihr nochmal nachschauen wollt.)

## VORBEREITUNG

Die Helden werden auf die gleiche Weise wie in SPIEL 1 vorbereitet. Jeder wählt einen Helden und nimmt sich das passende Startdeck aus SPIEL 1. Sortiert alle HOGWARTS™-Karten, die ihr in SPIEL 1 gekauft habt, wieder aus eurem Deck aus und mischt sie zu den anderen HOGWARTS™-Karten.

Ihr hättet die Zaubersprüche in den Sommerferien besser etwas üben sollen!



## SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie das Grundspiel.

### SCHRITT 1: Dunkle-Künste-Karten aufdecken und die Ereignisse ausführen.

Vorsicht! In der Kammer des Schreckens (Ort 3 von 3) müsst ihr zu Beginn jedes Zugs zwei Dunkle-Künste-Karten aufdecken.

### SCHRITT 2: Fähigkeiten des Bösewichts ausführen.

Die Spieler müssen alle sechs Bösewichte besiegen. Wie in SPIEL 1 begegnet euch jeweils ein Bösewicht.

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

Denkt daran, dass neuerworbene Karten auf den Ablagestapel gelegt werden. Sie können nicht sofort ausgespielt werden.

### SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

Lege alle übrigen Handkarten und Marker ab. Fülle leere Felder auf dem Spielplan wieder auf.

---

---

## ERINNERUNG: WENN DEIN HELD BETÄUBT WIRD

- Lege alle ●- und ⚡-Marker sowie die Hälfte deiner Handkarten (abgerundet) ab.
- Füge einen ⬠ zum aktuellen Ort hinzu.
- Wenn du am Zug bist, darfst du deine übrigen Karten ausspielen und Aktionen durchführen.
- Am Ende des Zugs des aktiven Helden wird deine Stärke wieder vollständig hergestellt (10).

---

---



## ENDE DES SPIELS

**ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!**  
Glückwunsch, ihr werdet immer mächtiger, je häufiger ihr das aufkommende Böse in Schach haltet. Macht weiter mit SPIEL 3, öffnet die Schachtel und lest die Regeln.

**Die Bösewichte haben die Kontrolle über ALLE Orte erlangt – die Helden verlieren!**

Ihr habt noch einiges zu tun bevor ihr bereit für SPIEL 3 seid. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal.