

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 3

ZIEL DES SPIELS

Besiegt wie in den vorherigen Spielen alle Bösewichte bevor sie die Kontrolle über alle Orte erlangen.

MATERIAL UND AUFBAU

3 Ortskarten (1) Benutzt nur die Ortskarten aus SPIEL 3. Stapelt sie in der Reihenfolge der Zahlen.



4 Dunkle-Künste-Karten (2) Mischt alle Dunkle-Künste-Karten zusammen.

2 Bösewicht-Karten (3) Mischt alle Bösewicht-Karten zusammen. Deckt zwei Karten auf und legt sie auf die Felder auf dem Spielplan.



16 HOGWARTS™-Karten (4) Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.



4 Verbesserte Heldenkarten (5) Diese ersetzen eure Heldenkarten aus SPIEL 1. Legt sie über eurer Heldentafel ab (siehe nächste Seite).



2 Schild-Plättchen (6) Löst die Plättchen vorsichtig heraus und entsorgt den Rahmen. Legt die Plättchen neben den Spielplan. Benutzt sie für Petrificus Totalus!



Legt die Karten wie unten gezeigt auf den Spielplan.



VORBEREITUNG



Ersetzt eure Helden-Karten aus SPIEL 1 durch die neuen Helden aus dieser Schachtel.

Euer magisches Training zahlt sich aus und ihr habt nun eine Sonderfähigkeit, die ihr während des Spiels einsetzen könnt. Wie in den ersten beiden Spielen mischt ihr verdeckt die 10 Karten eures Helden-Startdecks und zieht dann 5 Karten.



SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie im Grundspiel (für eine ausführliche Erklärung siehe Seiten 6–10 der Anleitung für SPIEL 1).

SCHRITT 1: Deckt so viele Dunkle-Künste-Karten auf, wie auf der Ortskarte angegeben, und führt deren Ereignisse aus.

SCHRITT 2: Fähigkeiten der Bösewichte ausführen.

Ihr müsst alle acht Bösewichte besiegen, um zu gewinnen. In SPIEL 3 begegnet ihr zwei Bösewichten gleichzeitig. Ihr könnt euch entscheiden, ob ihr alle  bei einem Bösewicht ablegen oder sie zwischen den beiden aufteilen wollt.

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

Denkt daran, eure Heldenfähigkeiten zu nutzen!

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

Wenn ihr einen Bösewicht besiegt, ersetzt ihn durch die oberste Karte des Bösewicht-Stapels. Es liegen immer zwei Bösewichte aufgedeckt auf dem Spielplan.



ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!

Glückwunsch, ihr seid weiterhin der Stolz eurer Schule und erhaltet die Sicherheit der Zaubererwelt. Macht weiter mit SPIEL 4, öffnet die Schachtel und lest die darin enthaltenen Regeln.

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

Die Todesser werden immer mächtiger und ihr seid noch nicht bereit, um mit SPIEL 4 fortzufahren. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!

