

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 4

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 4. Stapelt sie in der Reihenfolge der darauf abgebildeten Zahlen.
- 8 Dunkle-Künste-Karten (2) Mischt alle Dunklen-Künste-Karten zusammen.
- 2 Bösewicht-Karten (3) Mischt alle Bösewicht-Karten zusammen. Deckt zwei Karten auf und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder darunter.
- 21 HOGWARTS™-Karten (4) Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.
- 4 HOGWARTS™ Haus-Würfel (5) (siehe nächste Seite)



Legt die Karten auf den Spielplan wie in den vorherigen Spielen.

(Informationen dazu auf den Seiten 4-5 in der Anleitung zu SPIEL 1)

VORBEREITUNG

Die Helden werden auf die gleiche Weise wie in SPIEL 3 vorbereitet. Nimm eine SPIEL 3 Heldenkarte mit dem passenden Startdeck. Ihr startet, wie immer, nur mit den 10 Startkarten eurer Helden. Übung, Übung, Übung!

SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie in den vorherigen Spielen.

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

SCHRITT 2: Fähigkeiten der Bösewichte ausführen.

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

Einige Karten erlauben es euch, die Haus-Würfel zu werfen. Siehe die nächste Seite für mehr Details.

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

HOGWARTS™ HAUS- WÜRFEL

Es gibt vier farblich markierte HOGWARTS™ Haus-Würfel, einen für jedes Haus.

Manche HOGWARTS™-Karten erlauben es euch, einen bestimmten Würfel zu werfen. Welchen, zeigt euch das abgebildete Hauswappen. Euer Würfelwurf erzeugt einen Effekt, der allen Helden nützt:

- : ALLE Helden bekommen 1 ●.
- ⚡: ALLE Helden bekommen 1 ⚡.
- ♥: ALLE Helden bekommen 1 ♥.
- 📖: ALLE Helden ziehen eine Karte.

Hinweis: Alle Würfel sind unterschiedlich, aber haben jedes Symbol mindestens einmal.



Gryffindor™



Slytherin™



Ravenclaw™



Hufflepuff™



ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!
Glückwunsch, ihr habt es geschafft die Dunklen Mächte in Schach zu halten! Macht weiter mit SPIEL 5, 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 allgegenwärtiger und ihr seid noch nicht bereit, um mit SPIEL 5 fortzufahren. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of © and ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. (s16)

USAopoly is a trademark of Usaopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative.

KOSMOS Verlag, Pfisterstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

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