



11+



2-4



75 Min.

Harry Potter™



SPIELANLEITUNG

WETTSTREIT UM DEN HAUSPOKAL



GAMES

KOSMOS

Einführung

Willkommen zum Beginn eines weiteren Schuljahres an der Hogwarts™-Schule für Hexerei und Zauberei! Es müssen Lektionen gelernt, Aufgaben erfüllt und Klassenarbeiten bestanden werden. Das Haus, das während des Jahres die meisten Erfolge für sich verbuchen kann, gewinnt am Ende den begehrten Hauspokal. Welches Haus wird es diesmal sein? Ravenclaw, Gryffindor, Hufflepuff oder Slytherin? Möge der Wettstreit beginnen!

Spielmaterial



1 Spielplan



4 Spielertableaus:
Gemeinschaftsräume



36 Level-Marker
(9 pro Haus)



12 Schüler-Plättchen
(3 pro Haus)



1 Startspieler-
Marker



1 Runden-
Marker



25 Magie-
Plättchen



18 Ortskarten
(4 ♣, 10 ♠ und 4 ♣♠)



31 Karten
„Leichte Aufgabe“



29 Karten
„Schwere Aufgabe“



30 Wissens-
Plättchen



1 Spielanleitung



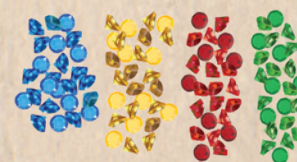
4 Übersichts-
karten



40 Karten
„Basis-Lektion“



27 Karten
„Fortgeschrittenen-
Lektion“



240 Hauspunkte-
Edelsteine
(60 pro Haus)



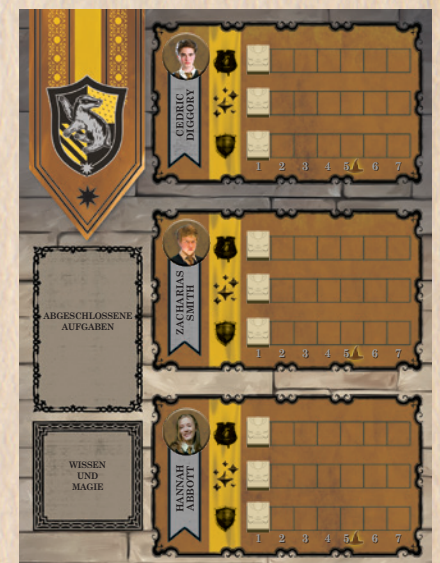
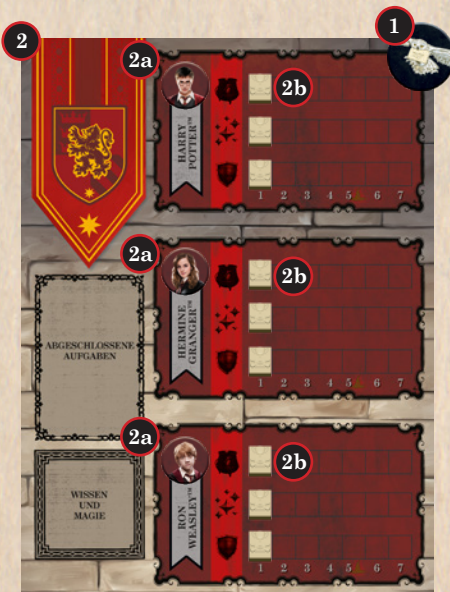
1 Aufsteller:
Hauspokal-
Stundengläser

Ziel des Spiels

Über 7 Runden müssen die Schüler eures Hauses Wissen und Magie anwenden, um ihre Level in den Fächern Zaubertränke, Verteidigung gegen die Dunklen Künste und Zauberkunst auszubauen. Mit den verbesserten Fähigkeiten können sie immer schwierigere Lektionen lernen und Aufgaben erfüllen, die zusätzliche Vorteile und Hauspunkte bringen. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte im Stundenglas sammeln konnte, gewinnt den Hauspokal für sein Haus und somit das Spiel für sich.

Vorbereitung pro Spieler

1. Wer als Letzter zur Schule gegangen ist, beginnt das Spiel und bekommt den Startspieler-Marker.
2. Beginnend mit dem Startspieler, wählt ihr reihum ein Hogwarts-Haus aus. Nehmt euch das passende Spielertableau „Gemeinschaftsraum“ und die dazugehörigen Schüler-Plättchen.
 - a) Legt die Schüler auf die entsprechenden Felder auf dem Gemeinschaftsraum.
 - b) Steckt die 9 Level-Marker bei jedem Schulfach auf Level 1.
3. Jeder Spieler nimmt sich nun verdeckt 2 Karten „Basis-Lektion“ und 2 Wissens-Plättchen.
4. Der dritte Spieler bekommt zusätzlich noch 1 weiteres Wissens-Plättchen.
5. Der vierte Spieler bekommt zusätzlich noch 1 Magie-Plättchen und 1 Karte „Leichte Aufgabe“, die er verdeckt zieht.
6. Außerdem nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte. Auf ihr findet ihr den Ablauf eines Spielzugs sowie die Übersicht aller Symbole.



Spielaufbau

1. Legt den Spielplan in der Tischmitte aus.
2. Legt alle übrigen Wissens- und Magie-Plättchen griffbereit neben den Spielplan.
3. Stellt die Hauspokal-Stundengläser so neben den Spielplan, dass alle sie gut erreichen können, und legt die Hauspunkte-Edelsteine daneben bereit. Zu Beginn des Spiels befinden sich noch keine Edelsteine in den Stundengläsern.
4. Zieht 1 zufällige Ortskarte ♣ und legt sie offen auf den Spielplan.
5. Zieht zufällig 2 Ortskarten ♣♣ und 1 Ortskarte ♣♣♣. Legt sie verdeckt auf die passenden Felder auf dem Spielplan.

- Die restlichen Ortskarten werden in diesem Spiel nicht benötigt. Legt sie zurück in die Schachtel.
6. Sortiert die Karten nach ihrer Rückseite. Mischt dann jeden der 4 Kartenstapel. Anschließend legt ihr die Karten „Basis- und Fortgeschrittenen-Lektion“ (6a) links sowie „Leichte Aufgabe“ und „Schwere Aufgabe“ (6b) rechts auf die passenden Felder auf dem Spielplan. Deckt dann die obersten 3 Karten von jedem Stapel auf und legt sie auf den dafür vorgesehenen Feldern darunter aus.
 7. Legt den Runden-Marker auf Feld 1 des Spielplans.

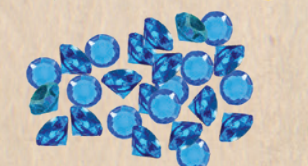
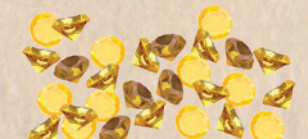


Wissen



2

Magie



3

Spielablauf

Das Spiel wird über 7 Runden gespielt. Jeder Spieler hat 3 Schüler zur Verfügung, mit denen er in den Runden Aktionen ausführen kann. In Phase 1 (s. u.) platziert ihr nacheinander **einen** eurer 3 Schüler auf den Feldern des Spielplans. Es beginnt der Startspieler, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Hat jeder Spieler **einen** seiner Schüler platziert, werden die 2. und 3. Schüler auf dieselbe Weise platziert. Phase 1 endet, wenn jeder die 3 Schüler des eigenen Hauses platziert hat. In Phase 2 nutzt ihr die Ressourcen und Level, die ihr in Phase 1 erlangt habt, um Aufgaben abzuschließen und Punkte zu gewinnen.

Phase 1: Unterricht

In deinem Zug musst du deine Schüler nacheinander aus dem Gemeinschaftsraum an einen anderen Ort in Hogwarts schicken. Hast du einen Schüler ausgewählt, darfst du eine oder beide der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Lerne eine Lektion (optional)
- Platziere einen Schüler (Platzierung)

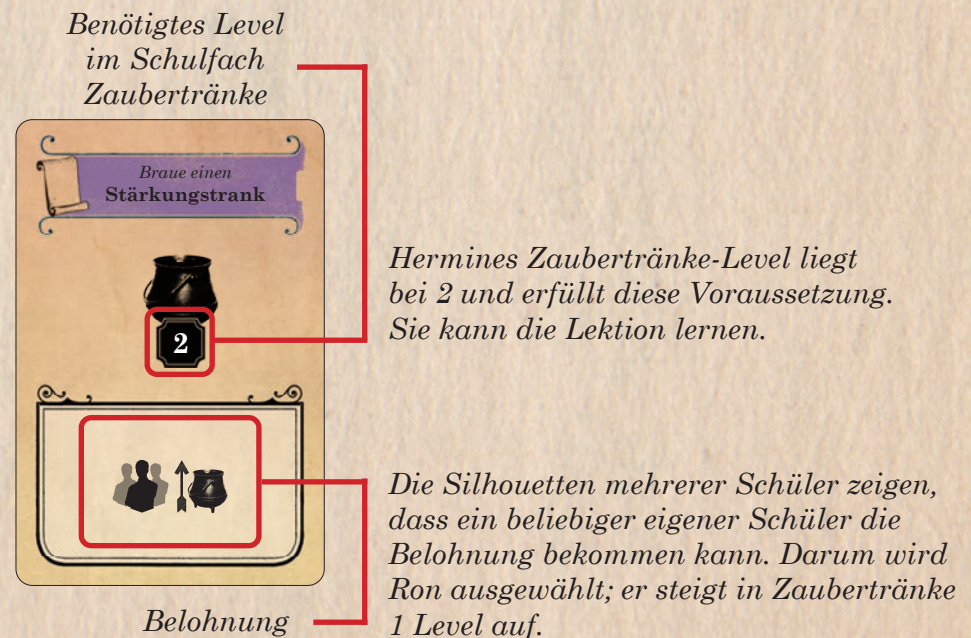
Lerne eine Lektion (optional)

Auf jeder Lektions-Karte seht ihr in der Mitte der Karte das Symbol für das Schulfach. Im Kasten darunter steht das Mindestlevel, das ein Schüler in diesem Fach benötigt, um die Lektion lernen zu können. Ein Schüler erfüllt diese Voraussetzung, wenn sein Level-Marker auf dem Spielertableau mindestens so hoch ist wie das auf der Karte angegebene Level.

Hinweis: Ein Schüler muss mindestens Level 2 eines Fachs erreicht haben, um eine Lektion lernen zu können.

Schüler können Lektionen zu einem beliebigen Zeitpunkt in Phase 1 lernen – sowohl vor als auch nach der Platzierung. Es ist also erlaubt, einen Schüler zuerst an einen Platz zu legen, an dem er ein Level aufsteigt, und ihn direkt danach eine Lektion lernen zu lassen. Dies gilt auch für eine Lektions-Karte, die er erst durch die Platzierung erhalten hat.

Sobald die Lektion gelernt wurde, bekommst du die auf der Karte angegebene Belohnung. Gelernte Lektionen legt ihr auf dem entsprechenden Ablagefeld auf dem Spielplan ab.



Einige der Lektions-Karten werden auf Seite 12 genauer erklärt.

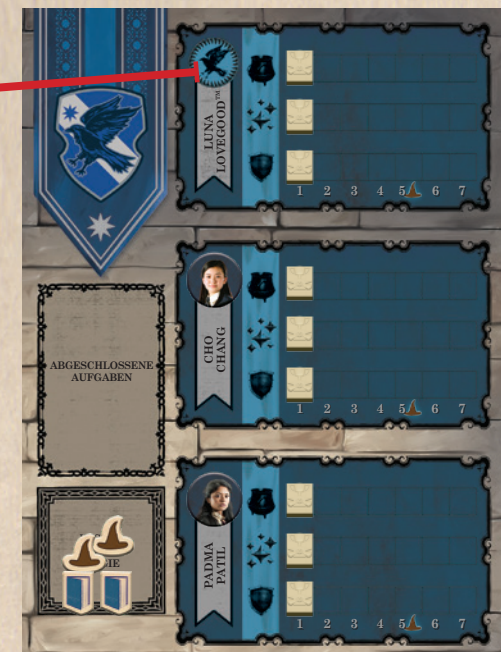
Platziere einen Schüler (Platzierung)

Lege das von dir gewählte Schüler-Plättchen auf ein beliebiges Schüler-Feld (markiert mit ) auf dem Spielplan. Du erhältst sofort die Belohnungen, die rechts neben dem Feld abgebildet sind.

Sobald jeder von euch seine 3 Schüler platziert und diese eventuell Lektionen gelernt haben, ist Phase 1 abgeschlossen und ihr könnt zu Phase 2 übergehen.



Beispiel: Der Ravenclaw-Spieler platziert Lunas Plättchen auf einem Feld im Lehrerzimmer und erhält dafür 1 Magie-Plättchen sowie 1 Karte „Schwere Aufgabe“.



Platzierungs-Regeln

- Auf jedem Feld darf nur 1 Schüler liegen. Ausnahme ist das rechte untere Feld der Klassenzimmer: Hier dürfen im Lauf von Phase 1 auch mehrere Schüler platziert werden (wie die abgebildeten Silhouetten  zeigen).
- Manche Felder dürft ihr nur nutzen, wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt (das ist im schwarzen Banner unterhalb von  angegeben).
- Bei manchen Feldern müsst ihr vorher Wissens- und/oder Magie-Plättchen abgeben, wenn ihr einen Schüler darauf platzieren wollt. Legt die Plättchen dann zurück in den Vorrat. Habt ihr nicht genügend entsprechende Plättchen, könnt ihr euren Schüler dort nicht platzieren.
- Damit ein Schüler auf einer Ortskarte platziert werden kann, muss er das auf dieser Karte angegebene Mindestlevel in einem beliebigen Schulfach erreicht haben.

Ihr könnt eure Schüler auf folgenden Feldern platzieren:

- **Lehrerzimmer** (4 Felder): Hier erhaltet ihr Magie-Plättchen.
- **Bibliothek** (4 Felder): Hier erhaltet ihr Wissens-Plättchen.
- **Klassenzimmer** (6 Felder): Hier könnt ihr die Level eurer Schüler in bestimmten Schulfächern erhöhen.
- **Zusätzliche Orte:** In den Runden 2, 4 und 6 werden zusätzliche Orte aufgedeckt. Ihr könnt dort nur Schüler platzieren, die die im Schülerfeld abgebildeten Voraussetzungen erfüllen. Für viele der Orte  muss der Schüler mindestens Level 3 in einem Fach erreicht haben. Für alle Orte  muss der Schüler mindestens Level 5 in einem Fach erreicht haben.

Alle Spielplanfelder und Ortskarten werden auf den Seiten 13 – 16 genauer erklärt.



ALLE SCHÜLER




Auf diesem speziellen Feld im Klassenzimmer dürft ihr einen Schüler platzieren, auch wenn dort schon andere Schüler liegen.

Das Erhöhen der Level eurer Schüler ist wichtiger Bestandteil des Spiels. Einmal erreichte Level dürft ihr behalten. Sie ermöglichen es den Schülern, schwierigere Lektionen zu lernen, und erlauben es euch, diese Schüler auf weiteren Feldern zu platzieren. Um das 5. Level in einem Fach zu erreichen, muss der Schüler sein Können beweisen. Lege hierfür ein Magie-Plättchen in den Vorrat zurück. Du musst auch ein Magie-Plättchen abgeben, wenn du mehrere Level auf einmal erhöhst und dadurch Level 5 „überspringst“, z. B. bei einem Aufstieg von Level 4 auf 6.



Belohnungen



Magie: Nimm dir ein Magie-Plättchen aus dem Vorrat.



Wissen: Nimm dir ein Wissens-Plättchen aus dem Vorrat.



Erhöhe das Zaubерtränke-Level dieses Schülers um 1.



Erhöhe das Zauberkunst-Level dieses Schülers um 1.



Erhöhe das Verteidigung-gegen-die-Dunklen-Künste-Level dieses Schülers um 1.



Erhöhe das Level eines beliebigen Schulfachs dieses Schülers um 1.



Nimm dir den Startspieler-Marker.



Nimm dir eine offen ausliegende „Leichte Aufgabe“-Karte.



Nimm dir eine offen ausliegende „Schwere Aufgabe“-Karte.



Nimm dir eine beliebige offen ausliegende Lektions-Karte. Ist als Belohnung nur eine offene bzw. geschlossene Schriftrolle abgebildet, darfst du nur eine Basis- oder Fortgeschrittenen-Lektion nehmen.

Jedes Mal, wenn eine Lektions- oder Aufgaben-Karte genommen wird, füllt ihr den leeren Platz sofort mit der obersten Karte des passenden Stapels auf. Lektions- und Aufgaben-Karten, die du bekommst, nimmst du auf die Hand. Magie- und Wissens-Plättchen kommen auf das dafür vorgesehene Feld deines Gemeinschaftsraums. Diese Karten und Plättchen stehen im Lauf des Spiels allen deinen Schülern zur Verfügung.

Haben alle Spieler alle 3 Schüler ihres Hauses platziert, beginnt Phase 2.

Phase 2: Aufgaben

Um sich auf die Aufgaben-Phase vorzubereiten, kehren die Schüler in den Gemeinschaftsraum zurück. Nehmt alle eure Schüler-Plättchen und legt sie zurück auf euer Spielertableau. Damit ihr an Phase 2 teilnehmen könnt, müsst ihr mindestens eine Aufgaben-Karte auf der Hand haben.

Es beginnt der Spieler, der zu Beginn der Phase 2 den Startspieler-Marker besitzt. Er darf als Erster seine Aufgaben abschließen. Dabei gilt:

Du darfst in einem Zug maximal so viele Aufgaben abschließen:

  **2 leichte Aufgaben**

-oder-

 **1 leichte und/oder**  **1 schwere Aufgabe**

Eine Aufgabe erfüllen

Jeder Schüler deines Hauses kann dabei helfen, eine Aufgabe zu erfüllen. Ist die Aufgabe für einen Schüler allein zu schwer, kannst du auch 2 oder sogar alle 3 Schüler einer Aufgabe zuordnen.

Tipp: Lege die Plättchen der Schüler, die an der Aufgabe beteiligt sind, auf die entsprechende Aufgaben-Karte. Dadurch behältst du leichter den Überblick.

Einige Aufgaben benötigen Wissens-Plättchen zusätzlich zu den angegebenen Levels in den Schulfächern. Haben deine Schüler das benötigte Level, gibst du zusätzlich die angegebene Anzahl der Wissens-Plättchen ab und legst sie in den Vorrat zurück. Damit hast du die Aufgabe dann abgeschlossen!

Hast du eine Aufgabe abgeschlossen, bekommst du die Belohnungen, die unten auf der Karte angegeben sind. Wenn du Punkte als Belohnung erhältst, darfst du pro 10 Punkte jeweils 1 Hauspunkte-Edelstein in dein Hauspokal-Stundenglas werfen. Wenn die Belohnung ein Levelaufstieg ist, wählst du dafür einen deiner Schüler aus, der an der Lösung dieser Aufgabe beteiligt war, und erhöhst bei diesem Schüler das Level in einem beliebigen Fach um 1. Lege danach die Aufgaben-Karte auf das entsprechende Feld auf deinem Spielertableau.

Alle Aufgaben, die deine Schüler nicht abschließen konnten, bleiben bei dir auf der Hand. Du kannst in der nächsten Runde erneut versuchen, diese Aufgaben zu erfüllen.

***Alle Schüler starten auf Level 1.
Jedes Haus hat zu Beginn also eine Mindestsumme von je
3 Levels in Zaubertränke, Verteidigung gegen die Dunklen Künste und Zauberkunst.***

Benötigte Level



Benötigt 2 Wissens-Plättchen

Belohnung

Wenn du 2 Aufgaben in einer Runde erledigen möchtest, kannst du selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du dies machen möchtest. Du kannst die Belohnungen der einen Aufgabe für die Erfüllung der zweiten Aufgabe verwenden.



Beispiel 1:

Hermine ist auf Level 3 in Zaubertränke, Level 2 in Zauber-kunst und Level 5 in Verteidigung gegen die Dunklen Künste. Sie kann also alleine die leichte Aufgabe **Weiche dem besessenen Klatscher aus** erfüllen.

Als Belohnung steigt sie 1 Level in einem beliebigen Fach auf und verdient 20 Punkte für Gryffindor. Es werden 2 Edelsteine in das Gryffindor-Stundenglas geworfen.



Beispiel 2:

Ron und Harry müssen zusammenarbeiten, um die schwere Aufgabe **Verursache Wirbel im Ministerium** zu erfüllen.

In Zauber-kunst hat Ron Level 3 und Harry Level 5; zusammen haben sie also Level 8. Dies ist genug für die schwere Aufgabe, die Level 7 in Zauber-kunst benötigt.

Sie müssen außerdem 2 Wissens-Plättchen abgeben, um die Belohnung zu bekommen. Harry oder Ron steigt 1 Level in einem beliebigen Fach auf und es werden 4 Edelsteine in das Stundenglas von Gryffindor geworfen.

Magie einsetzen

Manchmal reichen die Level deiner Schüler nicht aus, um die Voraussetzungen einer Karte zu erfüllen. Sie können trotzdem die Lektionen lernen und Aufgaben erfüllen, indem du für jedes Level, das ihnen bei der Voraussetzung fehlt, ein Magie-Plättchen als Joker einsetzt. Lege es in den Vorrat zurück. Du kannst in deinem Zug auch für mehrere Aufgaben und/oder Lektionen Magie-Plättchen abgeben.

Wichtig! Magie-Plättchen können nie Wissens-Plättchen ersetzen. Wenn du Wissens-Plättchen benötigst, um eine Aufgabe zu erfüllen, musst du immer die benötigte Anzahl Wissens-Plättchen abgeben.

Wenn eure Schüler alle Aufgaben erfüllt haben (oder auch keine erfüllen konnten), endet Phase 2 und ihr bereitet die nächste Runde vor.

Die nächste Runde

Wenn ihr Phase 2 abgeschlossen habt, beginnt die nächste Runde, die ihr wie folgt vorbereitet:

1. Legt die Schüler-Plättchen auf ihr Feld im Gemeinschaftsraum zurück.
2. Schiebt den Runden-Marker auf dem Spielplan um 1 Feld nach rechts.
3. Deckt zu Beginn der Runden 2, 4 und 6 die dazugehörige Ortskarte auf, die durch den Verbindungsstrich gekennzeichnet ist.
4. Wenn im Spiel zu zweit niemand den Startspieler-Marker genommen hat, bekommt ihn nun der Spieler, der ihn in dieser Runde nicht hatte. Im Spiel zu dritt oder zu viert geht der Startspieler-Marker an den Spieler links vom bisherigen Startspieler.

Dann beginnt die nächste Runde. Der Startspieler fängt an. Führt wieder reihum Phase 1 und Phase 2 aus und bereitet danach wieder die nächste Runde vor.

Ende des Spiels

Nach der 7. Runde ist das Spiel zu Ende. Nun ist es Zeit, den Gewinner des Hauspokals zu ermitteln:

- Du bekommst 10 Punkte für jeden Level-Marker, der Level 7 erreicht hat. Wirf für jeden Level-Marker, der dies erfüllt, 1 Edelstein in dein Stundenglas.
- Du bekommst 10 Punkte für jedes Paar aus Magie- und Wissens-Plättchen. Wirf für jedes Paar 1 Edelstein in dein Stundenglas. Einzelne Plättchen bringen keine Punkte.



= 10 Punkte



= 10 Punkte

Jeder Edelstein in deinem Stundenglas zählt am Ende des Spiels 10 Punkte. Das Haus, das die meisten Edelsteine in seinem Stundenglas hat, gewinnt den Hauspokal!

Bei Gleichstand gewinnt das Haus, das mehr schwere Aufgaben erfüllt hat. Ist der Ausgang dann immer noch unentschieden, gewinnt das Haus, das insgesamt die meisten Aufgaben erfüllt hat. Sollte jetzt immer noch keine Entscheidung möglich sein, teilt ihr euch den Sieg.



= 10 Punkte

Hinweise

- Im seltenen Fall, dass für das einzige freie Feld, auf dem ein Schüler platziert werden kann, Voraussetzungen gelten (ein bestimmtes Level, Wissens- oder Magie-Plättchen), die der Spieler nicht erfüllen kann, darf er seinen Schüler nicht platzieren und muss passen. Dieser Schüler darf allerdings immer noch eine Lektion lernen. In diesem Fall endet Phase 1, wenn alle Spieler so viele Schüler wie möglich platziert haben. Ein Spieler kann aber nicht freiwillig auf das Platzieren eines Schülers verzichten, solange ein Schüler auf einem freien Feld platziert werden kann.
- Eure Handkarten sind geheim. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Karten aber auch offen vor euch auslegen. Das kann dann besonders hilfreich sein, wenn jemand dabei ist, der das Spiel zum ersten Mal spielt. Es gibt kein Handkartenlimit, weder für Lektionen noch für Aufgaben. Du darfst jedoch pro Runde maximal 1 Lektion mit jedem Schüler lernen und 2 Aufgaben erfüllen. Die einzige Ausnahme ist der Impervius-Zauber, der es ermöglicht, eine 4. Lektions-Karte in einer Runde zu spielen.
- Lege ausgespielte Lektions-Karten auf den Ablagestapel links unten auf dem Spielplan. Wenn einer der beiden Lektions-Nachziehstapel leer ist, nehmt ihr den Ablagestapel mit allen Lektions-Karten. Sortiert sie nach der Rückseite, mischt die beiden Stapel und legt diese dann als neue Nachziehstapel bereit.
- Da ihr die Aufgaben auf eurem Spielertableau ablegt, wenn ihr sie erfüllt habt, ist die Anzahl der Aufgaben begrenzt auf die Anzahl der Karten. Sind alle Aufgaben-Karten aufgebraucht, könnt ihr keine Aufgaben mehr erfüllen.
- Es gibt keine Begrenzung der Magie- und Wissens-Plättchen oder der Edelsteine. Falls ihr mehr benötigt, als im Spiel sind, nehmt ihr euch einen passenden Muggel-Gegenstand als Ersatz.



— Beschreibung der Lektions-Karten —

Basis-Lektionen

Verbannungszauber

Wähle beliebig viele (auch alle oder keine) der 6 offen ausliegenden Aufgaben-Karten, die du ersetzen willst. Ziehe dann neue Aufgaben-Karten nach und nimm dir 1 Aufgaben-Karte davon. Lege die ersetzten Karten verdeckt unter die passenden Stapel.

Putzzauber

Wähle beliebig viele (auch alle oder keine) der 6 offen ausliegenden Lektions-Karten und lege sie auf den Ablagestapel. Ziehe dann neue Lektions-Karten nach und nimm dir anschließend 1 Lektions-Karte.

Confundo-Zauber

Wenn du deinen Schüler platziert hast, nimmst du dir die angegebene Menge Plättchen aus dem Vorrat. Du darfst aber entscheiden, ob du Magie-Plättchen und/oder Wissens-Plättchen nimmst.

Für-immer-gewapnet-Trank

Spiele diese Karte aus, bevor du deinen Schüler platzierst. Du darfst ein Feld auswählen, dessen Voraussetzung maximal 1 Level über dem des Schülers liegt. Bei Feldern, für die du Magie- oder Wissens-Plättchen abgeben musst, kannst du dich alternativ auch dafür entscheiden, 1 Plättchen weniger abzugeben.

Schlaftrunk

Spiele diese Karte aus, bevor du deinen Schüler platzierst. Lasse deinen Schüler in einem Fach deiner Wahl 1 Level aufsteigen und nimm dir dann 1 der offen ausliegenden Lektions-Karten. Dafür darfst du diesen Schüler erst platzieren, nachdem alle Spieler alle ihre Schüler platziert haben.

Fortgeschrittenen-Lektionen

Nachaktives Tierwesen

Der platzierte Schüler steigt für diese Platzierung die doppelte Anzahl Level auf. Du kannst dir aussuchen, ob du die Level im gleichen Fach oder in unterschiedlichen Schulfächern erhöhen möchtest. Hast du den Schüler auf dem Feld im Klassenzimmer platziert, auf dem du 2 beliebige Level erhöhen darfst, kann er mit dieser Karte maximal 4 Level aufsteigen.

Vielsafttrank

Wähle einen bereits platzierten Schüler eines Mitspielers. Du bekommst nun auch die Belohnung seines Feldes. Sollte das ausgewählte Feld eine Platzierungs-Voraussetzung haben, muss sie trotzdem erfüllt werden. Der Schüler, den du platzieren möchtest, muss also ein bestimmtes Level haben oder du musst Plättchen abgeben.

Enthüllungszauber

Schau dir die oberste Karte beider Aufgabenstapel an. Danach darfst du dir 1 Aufgaben-Karte aussuchen, entweder von den 2 Karten, die du dir gerade angesehen hast, oder von den 6 offen ausliegenden Aufgaben-Karten auf dem Spielplan.

Schwelllösung

Nimm dir jeweils die oberste Karte beider Aufgabenstapel. Suche dir eine Aufgabe aus, die der Schüler erfüllen soll, und lege die andere Karte unter ihren Stapel zurück. Wenn der Schüler die Aufgabe direkt erfüllen kann, bekommst du sofort die Belohnung und legst die Karte auf deinen Gemeinschaftsraum. Wenn er die Aufgabe nicht erfüllen kann, nimmst du die Karte auf die Hand.

Gripsschärfungstrank

Von diesem Trank gibt es zwei unterschiedliche Versionen, eine für Verteidigung gegen die Dunklen Künste und eine für Zauberkunst, die aber beide gleich funktionieren. Wenn diese Karte ausgespielt wurde, bekommst du so viele Wissens-Plättchen, wie das Level des Schülers angibt, der das höchste Level deines Hauses in diesem Unterrichtsfach hat. Haben zwei Schüler dieses höchste Level, bekommst du dennoch nur einmal das Level in Wissens-Plättchen.

Lumos-Zauber

Dieser Schüler muss die gewählte Aufgabe alleine erfüllen können. Du darfst Magie-Plättchen einsetzen, um fehlende Level zu kompensieren.

Irrwicht

Wenn du deinen Schüler versetzt, bekommt der versetzte Schüler die Belohnungen des neuen Feldes nicht. Diese Karte erlaubt es dir, ein bereits von dir besetztes Feld in dieser Runde noch einmal zu besetzen.

Stärkungstrank

Jeder Schüler deines Hauses kann 1 Level in einem beliebigen Schulfach aufsteigen – egal, ob in unterschiedlichen Unterrichtsfächern oder im selben.

Impervius-Zauber

Nimm dir 1 Wissens-Plättchen aus dem Vorrat. Spiele dann direkt eine weitere Lektions-Karte, bei der du das benötigte Level um 3 reduzierst.

Beispiel: Wenn Slytherin den Trank braut, schaue dir die Level von Malfoy, Crabbe und Goyle in Verteidigung gegen die dunklen Künste oder Zaubertränke an. Crabbe hat mit 5 das höchste Level, sodass du 5 Wissens-Plättchen aus dem Vorrat bekommst.

Beschreibung der Spielplanfelder

Lehrerzimmer



Nimm 2 Magie-Plättchen aus dem Vorrat.



Du musst 1 Wissens-Plättchen in den Vorrat zurücklegen, wenn du einen deiner Schüler hier platzieren möchtest. Du bekommst für diese Platzierung 1 Magie-Plättchen aus dem Vorrat, 1 offen ausliegende Lektions-Karte (Basis- oder Fortgeschrittenen-Lektion) und den Startspieler-Marker.



Nimm 1 Magie-Plättchen aus dem Vorrat und 1 offen ausliegende „Schwere Aufgabe“-Karte vom Spielplan.

Bibliothek



Nimm 3 Wissens-Plättchen aus dem Vorrat.



Nimm 2 Wissens-Plättchen aus dem Vorrat und 1 offen ausliegende Lektions-Karte (Basis- oder Fortgeschrittenen-Lektion) vom Spielplan.



Nimm 2 Wissens-Plättchen aus dem Vorrat und 1 offen ausliegende „Schwere Aufgabe“-Karte vom Spielplan.

Klassenzimmer



Dieser Schüler steigt 1 Level in Zaubertränke auf. Nimm dir 1 offen ausliegende „Leichte Aufgabe“-Karte vom Spielplan.



Dieser Schüler steigt 1 Level in Zauberkunst auf. Nimm dir 1 offen ausliegende „Leichte Aufgabe“-Karte vom Spielplan.



Dieser Schüler steigt 1 Level in Verteidigung gegen die Dunklen Künste auf. Nimm dir 1 offen ausliegende „Leichte Aufgabe“-Karte vom Spielplan.



Um deinen Schüler hier platzieren zu dürfen, musst du 2 Wissens- und 1 Magie-Plättchen in den Vorrat zurücklegen. Dieser Schüler steigt 2 Level auf. Du kannst auch in 2 Schulfächern je 1 Level aufsteigen.



Wichtig: Auf diesem Feld dürfen mehrere Schüler-Plättchen liegen.

Um deinen Schüler hier platzieren zu dürfen, musst du 1 Wissens-Plättchen in den Vorrat zurücklegen. Dieser Schüler steigt 1 Level in einem beliebigen Schulfach auf. Nimm dir außerdem 1 Lektions-Karte (Basis- oder Fortgeschrittenen-Lektion).

Beschreibung der Orte

Um einen Schüler auf einer Ortskarte platzieren zu können, musst du 1 Wissens-Plättchen in den Vorrat zurücklegen.



Dieser Schüler steigt 1 Level in einem beliebigen Schulfach auf. Nimm dir außerdem 1 Magie-Plättchen aus dem Vorrat.



Ein anderer Schüler (nicht der gerade platzierte) steigt 1 Level in einem beliebigen Schulfach auf.



Dieser Schüler steigt 1 Level in einem beliebigen Schulfach auf. Nimm dir außerdem 1 der offen ausliegenden „Leichte Aufgabe“- oder „Schwere Aufgabe“-Karten.



Wirf beliebig viele (auch keine oder alle) Lektions-Karten aus deiner Hand ab. Ziehe dann dieselbe Anzahl Karten von den offen ausliegenden Lektions-Karten auf dem Spielplan nach. Ziehe außerdem 1 zusätzliche Lektions-Karte (auch wenn du keine Lektions-Karten abgeworfen hast).

Beschreibung der Orte

Damit du einen Schüler auf einer Ortskarte platzieren kannst, muss dieser Schüler in mindestens 1 Schulfach Level 3 erlangt haben.

Ausnahmen: Beim Honigtopf und bei Weasleys Zauberscherze musst du stattdessen 1 Magie- und 1 Wissens-Plättchen in den Vorrat zurücklegen, um deinen Schüler platzieren zu können.



Dieser Schüler steigt in 2 unterschiedlichen Fächern je 1 Level auf.



Nimm dir 4 Wissens-Plättchen aus dem Vorrat.



Nimm dir 3 Magie-Plättchen aus dem Vorrat.



Dieser Schüler steigt 2 Level in einem Schulfach auf oder je 1 Level in 2 unterschiedlichen Schulfächern.



Ein beliebiger Schüler steigt 2 Level in dem Schulfach auf, in dem er das höchste Level erreicht hat. Hat der Schüler in diesem Fach schon Level 6 erreicht, steigt er nur 1 Level auf und das 2. Level verfällt. Sollte es einen Level-Gleichstand der Fächer geben, muss eines ausgewählt werden, in dem der Schüler 2 Level aufsteigt. Die 2 Level können nicht zwischen den Fächern aufgeteilt werden.



Wenn diese Ortskarte aufgedeckt wird, legt ihr sofort 2 Magie-Plättchen auf sie. Zu Beginn jeder Runde legt ihr auf diese Karte entweder 2 Magie-Plättchen, wenn keine mehr dort liegen, oder 1 weiteres Magie-Plättchen, wenn dort schon 2 oder mehr liegen. Es gibt kein Limit, wie viele Magie-Plättchen auf dieser Ortskarte liegen dürfen. Wenn du deinen Schüler hier platzierst, erhältst du alle Magie-Plättchen von diesem Ort.



Wenn diese Ortskarte aufgedeckt wird, legt ihr sofort 3 Wissens-Plättchen auf sie. Zu Beginn jeder Runde legt ihr auf diese Karte entweder 3 Wissens-Plättchen, wenn keine mehr dort liegen, oder 2 weitere Wissens-Plättchen, wenn dort schon 3 oder mehr liegen. Es gibt kein Limit, wie viele Wissens-Plättchen auf dieser Ortskarte liegen dürfen. Wenn du deinen Schüler hier platzierst, erhältst du alle Wissens-Plättchen von diesem Ort.



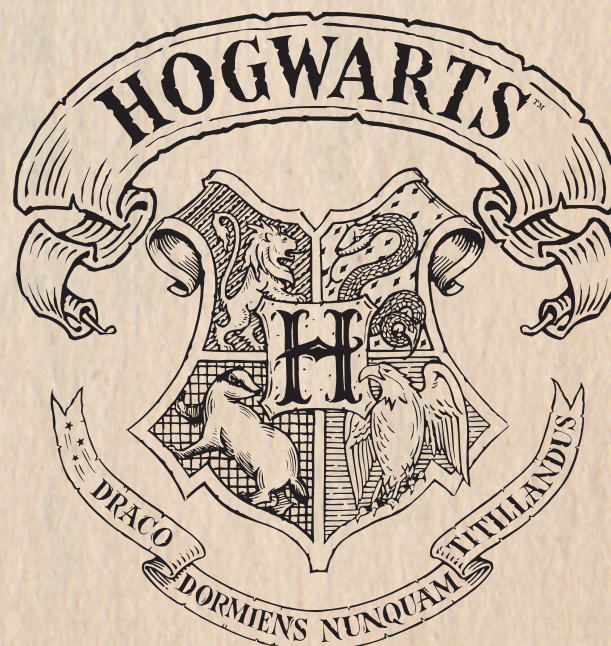
Wirf beliebig viele (auch keine oder alle) offen ausliegende Aufgaben-Karten ab und ersetze sie durch neue Aufgaben-Karten vom jeweiligen Nachziehstapel. Nimm dir 1 beliebige „Leichte Aufgabe“- oder „Schwere Aufgabe“-Karte. Lege dann die ersetzten Aufgaben-Karten unter ihren jeweiligen Nachziehstapel.



Nimm dir 1 Magie-Plättchen aus dem Vorrat und wirf 1 Edelstein in dein Hauspokal-Stundenglas.



Nimm dir 1 Magie-Plättchen aus dem Vorrat. Nimm dir außerdem je 1 offen ausliegende Basis-Lektion und Fortgeschrittenen-Lektion vom Spielplan.



Beschreibung der Orte

Damit ein Schüler auf einem der beiden Felder einer Ortskarte platziert werden kann, muss dieser Schüler in mindestens einem Schulfach Level 5 erlangt haben.



Feld 1: Nimm dir 2 Wissens- und 2 Magie-Plättchen aus dem Vorrat.

Feld 2: Nimm dir 1 beliebige „Leichte Aufgabe“- oder „Schwere Aufgabe“-Karte vom Spielplan und wirf 1 Edelstein in dein Hauspokal-Stundenglas.



Feld 1: Dieser Schüler kann sofort eine Aufgabe alleine erfüllen, ohne die Hilfe anderer Schüler. Magie-Plättchen dürfen dennoch eingesetzt werden.

Feld 2: Wirf 3 Edelsteine in dein Hauspokal-Stundenglas.



Feld 1: Nimm dir 1 beliebige „Leichte Aufgabe“- und 1 „Schwere Aufgabe“-Karte.

Feld 2: Nimm dir 1 beliebige offen ausliegende Basis- oder Fortgeschrittenen-Lektionskarte und wirf 2 Edelsteine in dein Hauspokal-Stundenglas.



Feld 1: Nimm dir 3 Plättchen aus dem Vorrat. Diese Auswahl darf eine beliebige Kombination von Wissens- und/oder Magie-Plättchen sein.

Feld 2: Nimm dir je 1 beliebige offen ausliegende Lektionskarte und Aufgaben-Karte vom Spielplan.

Dank geht an: Nate Heiss (Spielidee), Kami Mandell and Patrick Marino (Spielentwicklung), Tina Harrison (Brand Management), Delaney Mamer (Grafikdesign)

Testspieler: Adam Sblendorio, Andrew Wolf, Bree Heiss, Brian Greenwald, Bridgette Reuther, Cassidy Werner, Craig Stockwell, Darren Donahue, David Nevin, Derek Mantey, Dylan Mayo, Havilah Steinman, Jake Davis, James Ernest, Jamie Scharbarth, Jayne Prindiville, Jerry Horning, Joe Zuniga, Juan Romero, Lauren Hatcher, Liz Clark, Michael Burkeen, Mike Runnestrand, Mike Turian, Nick Leslie, Parker Bakken, Paul Peterson, Peter Duran, Samantha Barlin, Sean Fletcher, Tony Serebriany, Tyler Hargrove, Wynona Hendrickson



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEL. Publishing Rights © JKR. (s20)



The OP logo and USAOPOLY are trademarks of USAopoly, Inc. © 2020 USAopoly, Inc.
All Rights Reserved. Designed and manufactured by USAopoly, Inc.,
5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **MADE IN CHINA.**

Vertrieb: KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199,
info@kosmos.de, kosmos.de

Übersetzung: Alexandra Kunz und Julia Coschurba



Champions

This image shows a full page of a notebook or ledger. It features a light beige background with horizontal ruling lines spaced evenly down the page. In the bottom-left corner, there is a small, stylized illustration of a nest made of brown sticks and twigs. The overall appearance is clean and ready for writing.

