

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

ÜBERSICHT

In diesem kooperativen Spiel, schlüpft ihr in die Rollen der Helden von Hogwarts™: HARRY POTTER™, RON WEASLEY™, HERMINE GRANGER™ und NEVILLE LONGBOTTOM™, um die dunkle Bedrohung abzuwehren. Die Unterstützer von Du-weißt-schon-wem versuchen, in der Zaubererwelt einen Ort nach dem anderen zu erobern und greifen euch immer wieder an. Besiegt im Laufe von sieben immer schwieriger werdenden Abenteuern Du-Weißt-Schon-Wen ein für alle Mal!

ZIEL DES SPIELS

Als Helden spielt ihr gemeinsam. Wenn ihr HOGWARTS™ immer wieder verteidigen könnt, indem ihr die Bösewichte besiegt, bevor sie alle Orte unter ihre Kontrolle bringen konnten, gewinnt ihr das Spiel.

ERFAHRENE ZAUBERER UND HEXEN:

Wenn ihr schon mit Deck-Building-Spielen vertraut seid und euch sicher fühlt, könnt ihr nach dem Lesen dieser Regel direkt mit SPIEL 3 beginnen. Nehmt euch dann das Material aus den Schachteln von SPIEL 1, SPIEL 2 und SPIEL 3, lest die entsprechenden Regeln, die in den Schachteln enthalten sind, und beginnt dann euer Abenteuer.

INHALT

Spielaufbau – Seite 2
Spielablauf – Seite 6
Weitere Regeln – Seite 12

SORTIERT UND VERTEILT DAS SPIELMATERIAL WIE ABGEBILDET.

LASST FOLGENDES MATERIAL IN DER SCHACHTEL

**Schachteln für die Spiele 2-7
9 Sortierkarten**



8 Macht-des-Bösen-Marker

Heldentafel mit Stärke-Marker



4 Stärke-Marker



*1 für jeden Spieler;
Platziert den Stärke-Marker auf der „10“
auf eurer Heldentafel.*





35 Angriff-Marker



25 Einfluss-Marker



Spielplan



Heldentafel mit Stärke-Marker



4 Heldentafeln

1 für jeden Spieler
oder Spielerin



Öffnet die Schachtel SPIEL 1 und lest
dann auf der nächsten Seite weiter.

Für eure erste Partie benötigt ihr die
Schachteln SPIEL 2-7 noch nicht.



SORTIERT UND VERTEILT DIE KARTEN VON SPIEL 1

1 Ortskarten

Stapelt die Ortskarten mit der Vorderseite nach oben in der Reihenfolge, wie sie in der rechten, oberen Ecke angegeben ist.

2 Dunkle-Künste-Karten

Mischt die Dunkle-Künste-Karten und legt den Stapel verdeckt auf das Dunkle-Künste-Feld.

3 Bösewicht-Karten

Mischt die Bösewicht-Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

In SPIEL 1 gibt es immer nur einen aktiven Bösewicht. Deckt die oberste Karte auf und legt sie auf das Feld unterhalb des Bösewicht-Stapels.



Diese Felder bleiben in SPIEL 1 leer.
Sie werden in den späteren Spielen wichtig.

5 Zugübersicht und Helden-Karten

Wählt eure Helden
Legt je eine Spielzugübersicht und Helden-Karte über eure Heldentafeln.

6 Helden-Startkarten

Mischt eure Helden-Decks aus 10 Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links neben eure Heldentafel, dann zieht jeweils 5 Karten.

Jeder Held hat sein eigenes Starterdeck, das ihr am Namen auf dem Banner unten erkennen könnt.



6



HOGWARTS™-Stapel



4 HOGWARTS™-Karten

Sortiert die 4 Helden-Start-decks anhand der Namen am unteren Rand (6) heraus.

Mischt die restlichen HOGWARTS™-Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

Legt die obersten 6 Karten aufgedeckt auf die 6 Felder unter dem HOGWARTS™-Stapel.



INFORMATIONEN AUF DEN BÖSEWICHT-KARTEN

- 1 Name
- 2 Spiel-Zugehörigkeit
- 3 Fähigkeit
- 4 Stärke – Anzahl der ⚡, die ihr braucht, um den Bösewicht zu besiegen.
- 5 Belohnung, die ihr bekommt, wenn ihr den Bösewicht besiegt habt.

BEDEUTUNG DER SYMBOLE

⚡	Angriff	⚖	Einfluss
♥	Stärke	💀	Macht des Bösen



INFORMATIONEN AUF DEN HOGWARTS™-KARTEN

- 1 Spiel-Zugehörigkeit
- 2 Kartenart – Verbündeter, Gegenstand oder Spruch. Manche Effekte beziehen sich auf diese Kartenarten.
- 3 Name
- 4 Effekt – wird ausgelöst, wenn die Karte ausgespielt wird.
- 5 Wert – Anzahl der ⚖, die ihr ausgeben müsst, um diese Karte zu bekommen. Manche Effekte beziehen sich auf diesen Wert.

Ihr seid nun bereit für eure erste Partie. Entscheidet, welcher Held beginnt. Die Anleitung ist so gestaltet, dass ihr gleich losspielen könnt, während ihr sie lest.*

* Seid ihr erfahrene Hexen und Zauberer, dann beendet erst den Spielaufbau wie er in den Regeln aus der Schachtel SPIEL 3 beschrieben wird, bevor ihr diese Regeln weiterlest.

ZIEL

Als Helden spielt ihr gemeinsam und gewinnt das Spiel, wenn ihr es geschafft habt, HOGWARTS™ zu verteidigen, indem ihr die Bösewichte besiegt, bevor sie die Kontrolle über alle magischen Orte erlangt haben.

Sollten die Bösewichte es jedoch schaffen, alle Orte unter ihre Kontrolle zu bringen, verliert ihr das Spiel!

SPIELABLAUF

Jeder Zug besteht aus 4 Schritten.

SCHRITT 1. DUNKLE-KÜNSTE-KARTEN AUFDECKEN UND DIE EREIGNISSE AUSFÜHREN.

Schaut euch die Ortskarte an. Sie zeigt, wie viele Dunkle-Künste-Karten aufgedeckt werden müssen (1).

Dunkle-Künste-Karten haben unterschiedliche schädliche Effekte. Sie werden nacheinander aufgedeckt und ihre Effekte ausgeführt. Dann werden sie auf den Ablagestapel (2) neben dem Nachziehstapel gelegt.



BEISPIEL: Der Effekt dieser Karte ist ein zusätzlicher -Marker, der auf die Ortskarte gelegt werden muss (für Details siehe „Kontrolle über den Ort“ auf Seite 12).

Wenn der Dunkle-Künste-Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt wieder als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

SCHRITT 2. FÄHIGKEITEN DES BÖSEWICHTS AUSFÜHREN.

Jeder Bösewicht hat eine Fähigkeit (3). Manche haben jede Runde einen Effekt, andere Fähigkeiten werden erst von Dunklen-Künsten-Karten oder anderen Bösewichten ausgelöst.



BEISPIEL: Weil ein -Marker auf die Ortskarte gelegt wurde, erhält Harry (der aktive Held) 2 Schaden und bewegt seinen -Marker von 10 nach 8 (für Details siehe „Stärke des Helden“ auf Seite 13).





KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel



2

ABLAGESTAPF



1. Decke eine Dunkel-Karte auf und führe das Ereignis aus.
2. Führe die Fähigkeit des Bienenwaches aus.
3. Spiele HOGWARTS-Karten und führe Helden-Aktionen aus.
4. Besende deinen Zug - Leg die richtigen Karten und Marker ab, ziehe dann 5 neue Karten.

„Ich kann mir nichts als Zauberer vorstellen. Ich meine, ich bin doch nur Harry. Nur Harry.“



Beide: Leg alle Marker, die du gesammelt hast, in den Vorrat zurück und die Hälfte deiner Handkarten auf den Ablagestapel.
Legt 1 auf den Ort. Leg den Grundschriftmarker am Ende deines Zuges auf 16.

Blättert um, um zu erfahren, wie der aktive Held Karten ausspielen und Aktionen ausführen kann.

SCHRITT 3. HOGWARTS™-KARTEN AUSSPIELEN UND HELDEN-AKTIONEN AUSFÜHREN.

Als aktiver Held, darfst du folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **Karten ausspielen, um Ressourcen (⚡- & ⬤-Marker) zu bekommen und Effekte auszulösen.**

Leg Karten, die du schon ausgespielt hast, rechts neben deiner Heldentafel ab. Wenn du Marker bekommst, leg sie in den entsprechenden Bereichen auf deiner Heldentafel ab. **WICHTIG!** Karten und Ressourcen können nicht für den nächsten Zug aufgespart werden. Deshalb solltest du immer alles benutzen.

- **Angriff: ⚡-Marker bei den Bösewichten ablegen**

Wenn die Anzahl der ⚡-Marker, die bei einem Bösewicht liegen, seiner Stärke entsprechen, ist der Bösewicht besiegt! (für Details siehe „Bösewicht besiegen“ auf Seite 12.)

- **Einfluss nehmen: Setze ⬤ ein, um neue Karten zu erwerben.**

Mit ⬤ kannst du eine oder mehrere der sechs aufgedeckten HOGWARTS™-Karten kaufen, um damit ein stärkeres Deck zu bauen. Du kannst mehrere Karten erwerben, solange du ausreichend ⬤ hast.

Leg neue Karten SOFORT auf deinen Ablagestapel so fern nichts anderes bei den Effekten steht.

Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, misch deinen Ablagestapel und leg ihn als neuen Nachziehstapel, inklusive der neuerworbenen Karten, links neben deine Heldentafel.



BEISPIEL: Deine Handkarten sind ein Feuerblitz, HEDWIG™ und drei Alohomoa!-Karten.

- 1 Du spielst den Feuerblitz aus, um einen ⚡-Marker zu bekommen. Nachdem es noch ziemlich gut um deine Stärke steht, spielst du HEDWIG™ aus und entscheidest dich für einen weiteren ⚡-Marker. Leg beide ⚡-Marker auf deiner Heldentafel ab.
- 2 Du spielst die drei Alohomoa! aus und bekommst drei ⬤-Marker. Leg diese auf deiner Heldentafel ab.
- 3 Mit den beiden ⚡-Markern greifst du DRACO MALFOY™ an. Du benötigst nun noch vier weitere, um ihn zu besiegen.
- 4 Benutze die drei ⬤, um Reparo! von den verfügbaren HOGWARTS™-Karten zu kaufen. Leg die gekaufte Karte sofort auf deinen Ablagestapel.

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel



ABLAGESTAPEL



Beende deinen Spielzug.

SCHRITT 4. BEENDE DEINEN SPIELZUG.

Nachdem du Karten ausgespielt, Aktionen ausgeführt und Marker benutzt hast, beendest du deinen Spielzug mit folgenden Schritten.

1. Kontrolliere, ob die Bösewichte die benötigte Anzahl an -Markern erreicht haben, um den Ort unter ihre Kontrolle zu bringen. Wenn ja, entferne die -Marker und die Ortskarte, sodass der nächste Ort zu sehen ist.
2. Wenn genügend -Marker bei einem Bösewicht liegen, um ihn in diesem Zug zu besiegen, wird er am Ende des Zugs durch die oberste Karte vom Bösewicht-Stapel ersetzt.
3. Fülle leere Felder bei den HOGWARTS™-Karten auf.
4. Leg alle in diesem Zug ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine Karten für den nächsten Zug aufbewahren.
5. Entferne alle unbenutzten - und -Marker von deiner Heldentafel. Wenn du Karten ausgespielt hast, bei denen andere Helden Marker erhalten, dürfen die anderen Spieler diese Marker behalten und in ihrem Spielzug benutzen.
6. Zieh fünf neue Handkarten nach. Du darfst deinen Ablagestapel **NUR DANN** mischen, wenn dein Nachziehstapel leer ist und du keine weiteren Karten nachziehen oder aufdecken kannst.

DER NÄCHSTE HELD IST AM ZUG

Nun ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an der Reihe und kann die 4 oben genannten Schritte ausführen.

Mehr Informationen findet ihr auf den nächsten Seiten:

BÖSEWICHT BESIEGEN-SEITE 12

KONTROLLE ÜBER DEN ORT-SEITE 12

STÄRKE DES HELDEN-SEITE 15



KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel



ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

IHR HABT ALLE BÖSEWICHTE BESIEGT

Glückwunsch! Ihr gewinnt und garantiert Sicherheit von HOGWARTS™ und der gesamten Zaubererwelt für ein weiteres Jahr. Ihr seid äußerst geschickte und fähige Zauberer und Hexen geworden und seid der Stolz eurer Schule! Wenn ihr bereit seid, könnt ihr das nächste Spiel spielen. Öffnet dazu die Schachtel SPIEL 2 und folgt den Anweisungen.

DIE BÖSEWICHTE HABEN ALLE MAGISCHEN ORTE UNTER IHRE KONTROLLE GEBRACHT

Wenn die Bösewichte es schaffen, ALLE Orte zu kontrollieren, habt ihr verloren. Ihr seid noch nicht bereit für SPIEL 2 und müsst eure Zauberfähigkeiten noch verbessern. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn auf und versucht es noch einmal! (siehe Spielaufbau S. 2–5)

WEITERE REGELN

EINEN BÖSEWICHT BESIEGEN

Wenn die Anzahl der ⚡-Marker, die bei einem Bösewicht liegen, seinem ♥-Wert (Stärke) entsprechen, dann ist der Bösewicht besiegt! Ihr erhaltet automatisch die Belohnung, die auf der Bösewicht-Karte angegeben ist. Legt die Bösewicht-Karte danach auf den Ablagestapel in der Mitte des Spielplans. Alle ⚡-Marker, die bei dem Bösewicht lagen, kommen wieder zurück in den Vorrat. Ersetzt den besiegten Bösewicht am Ende des Zugs mit der obersten Karte des Bösewicht-Stapels.



BELOHNUMG: Jeder Held nimmt sich einen ⚡-Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seine Heldentafel. Die Stärke jedes Helden wird um 1 verbessert; dazu wird das ♥ ein Feld weiter nach links verschoben.



KONTROLLE ÜBER DEN ORT*

Manche Dunkle-Künste-Ereignisse und Bösewicht-Fähigkeiten erhöhen die Kontrolle, die der Bösewicht über den Ort hat. Sobald die Bösewichte die benötigten ⚡ erreicht haben, um den Ort zu kontrollieren, haben die Helden bis zum Ende des aktuellen Zugs Zeit, einen ⚡ zu entfernen – entweder indem sie eine Karte spielen oder den Bösewicht besiegen.



Wenn am Ende des Zugs, der Ort immer noch die benötigten ⚡ hat, hat der Bösewicht diesen Ort in seiner Gewalt. Leg diese Ortskarte ab und der Kampf wird am nächsten Ort des Stapels fortgeführt. Wenn die Bösewichte die Kontrolle über ALLE Orte erlangen sollten, verliert ihr das Spiel!

Wenn ihr mehr ⚡ auf den Ort legen sollt, als freie Felder verfügbar sind, habt ihr nochmal Glück gehabt. Ihr dürft die ⚡, die zu viel sind, in diesem Zug ignorieren.

***Erfahrene Zauberer und Hexen:** Ihr könnt die Schwierigkeit des Spiels erhöhen, indem ihr beim Spielaufbau schon ⚡-Marker auf den Ort legt. Für ein mittelschweres Spiel fangt mit einem ⚡ auf dem ersten Ort an. Für eine größere Herausforderung, fangt mit zwei ⚡ an. Ihr könnt aber auch einen ⚡ zu jedem Ort, hinzufügen, wenn er aufgedeckt wird. Beginnt damit beim ersten Ort.

STÄRKE DES HELDEN

Manche Dunkle-Künste-Ereignisse oder Bösewicht-Fähigkeiten führen dazu, dass dein Held ♥ (Stärke) verliert. Einige der HOGWARTS™-Karten geben dir wieder neue ♥. Dies wird angezeigt, indem du deinen Stärkemarker auf deiner Heldentafel nach links oder rechts verschiebst. Wenn dein Marker auf "Betäubt" geschoben wird, passiert Folgendes:

Hinweis: Es ist möglich im Spielzug eines anderen Spielers betäubt zu werden. Wenn mehr als ein Held betäubt ist, führt jeder betäubte Held folgende Schritte durch.



- ① Du kannst in diesem Zug keine ♥ mehr verlieren (oder gewinnen*).
- ② Leg alle ⚡- oder ⚡-Marker ab, die du während des Spielzugs eines anderen Helden auf deiner Spielertafel gesammelt hast.
- ③ Leg die Hälfte (abgerundet) deiner Handkarten ab. Beispiel: Wenn du fünf Karten hast, dann wähle zwei, die du abwirfst. Wenn eine Karte einen Effekt hat, wenn du sie abwirfst, dann wird dieser Effekt dennoch ausgelöst.
- ④ Füge einen ⚡ zum aktuellen Ort hinzu.
- ⑤ Wenn du am Zug bist, darfst du, nachdem du betäubt wurdest, mit den übrig gebliebenen Karten und Markern weiterspielen und Aktionen ausführen.
- ⑥ *Am Ende des Zugs des aktiven Spielers hast du dich erholt. Stelle die Stärke deines Helden wieder vollständig her (10).



ZUSAMMENFASSUNG

HOGWARTS™-KARTEN

In den ersten paar Spielen kann es sein, dass es nicht genügend HOGWARTS™-Karten gibt. Spielt einfach mit den übrigen HOGWARTS™-Karten und euren schon zusammengestellten Decks weiter.



KARTEN ZIEHEN UND ABWERFEN



Manche Karten, wie z.B. die *Kristallkugel*, haben den Effekt „Ziehe eine Karte“. Immer wenn du diese Karten spielst, ziehst du eine Karte von deinem Helden-Deck. Wenn eine Karte zusätzlich den Effekt „Wirf eine Karte ab“ hat, darfst du irgendeine Karte aus deiner Hand wählen, nicht nur eine, die du gerade gezogen hast.

Andere Karten haben einen Effekt, der nur dann ausgelöst wird, wenn du sie abwirfst, nicht wenn du sie spielst. Beispiel: Das *Erinnermich* (Nevilles Startdeck) gibt dem Helden 1 ●, wenn du es ausspielst, aber 2 ●, wenn du es abwerfen musst. Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du die Karte aus einem der folgenden Gründe abwerfen musst: wegen eines Bösewichts, einer Dunklen-Künste-Karte, wenn du betäubt wirst oder wenn dich eine andere HOGWARTS™-Karte dazu auffordert, wie z. B. die *Kristallkugel*. Karten, die du abwirfst, kommen auf den Ablagestapel.



KARTEN AUF DEIN DECK LEGEN

Das ist etwas Gutes. Du musst so nicht warten, bis du deinen Ablagestapel mischen kannst, um an eine Karte zu kommen, sondern kannst bei Karten mit dieser Anweisung, die neuerworbene Karte in deinem nächsten Zug sofort ziehen.

EINFLUSS- UND ANGRIFF-MARKER SPAREN

Wenn du ♣- oder ●-Marker während des Zuges eines anderen Helden erhältst, kannst du sie bis zu deinem nächsten Zug auf deiner Heldentafel sichern. Am Ende deines Zuges musst du aber alle unbenutzten Marker in den Vorrat zurücklegen.

BÖSEWICHTE UND DUNKLE KÜNSTE

Da die Spiele immer schwieriger werden, wirken sich viele der Bösewicht-Fähigkeiten und der Dunkle-Künste-Karten aufeinander aus. Beispiel: *Flipendo!* Der aktive Held verliert 1 ♥ und muss 1 Karte abwerfen. Crabbe & Goyle haben die Fähigkeit: „Wenn du eine Karte abwerfen musst, verlierst du 1 ♥“. Der kombinierte Effekt bedeutet, dass der aktive Held 2 ♥ verliert und eine Karte abwerfen muss, bevor er seine Aktionen ausführen darf.



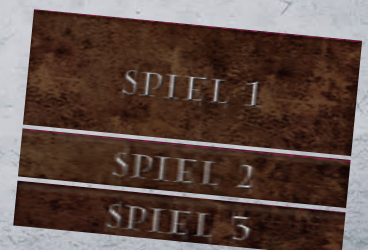
SPIEL AUFBEWAHREN

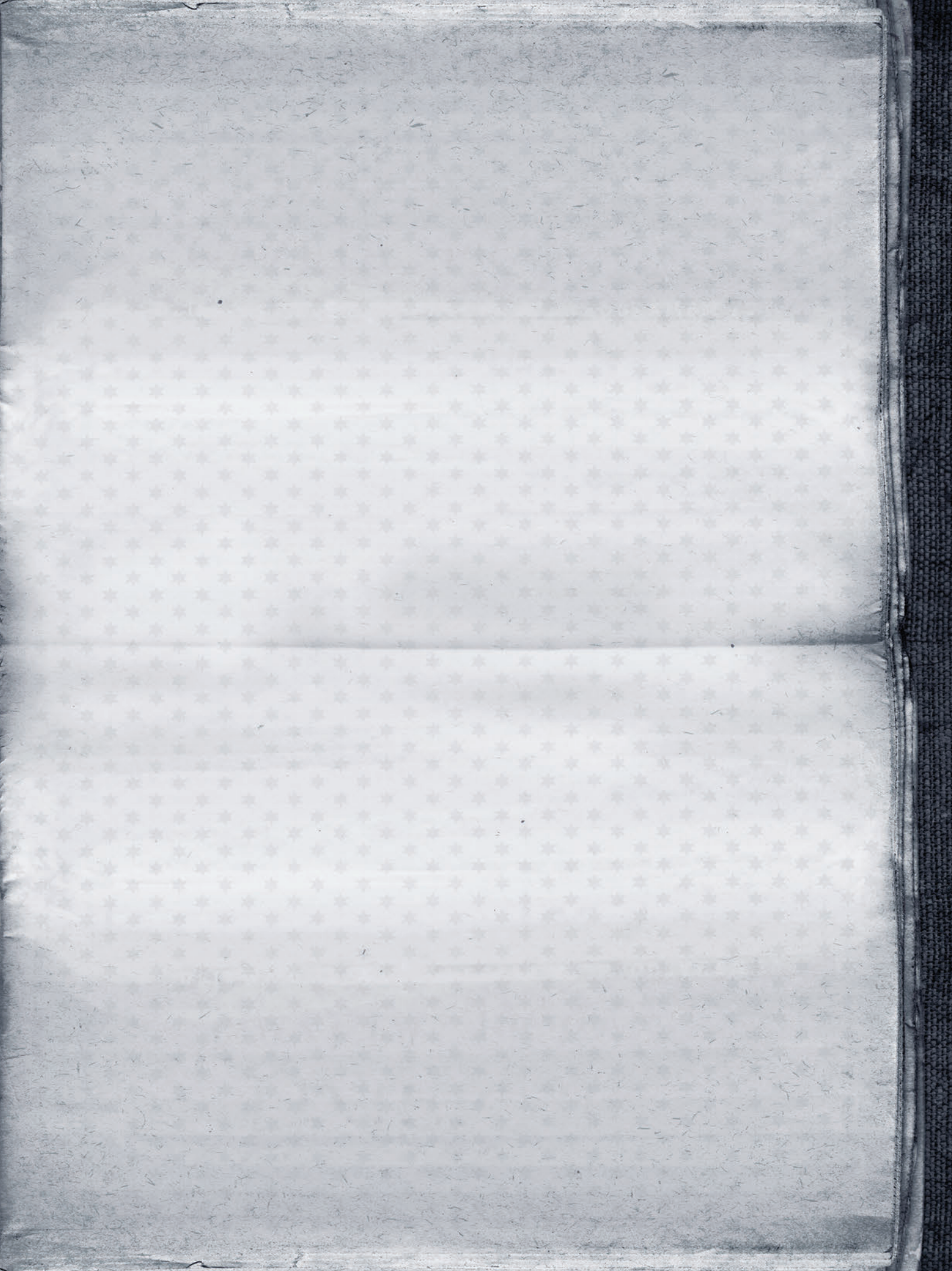


Ihr müsst nicht alle sieben Spiele auf einmal spielen. In der Schachtel befinden sich 9 Sortierkarten mit dem Sprechenden Hut. Wenn ihr das Spiel wegräumen möchtet, nutzt die Sortierkarten, um die kleinen Karten nach Kartentyp statt nach Spiel zu sortieren. Dadurch könnt ihr beim nächsten Mal schneller mit dem Spielen beginnen. Die zusätzlichen Regeln der einzelnen Spiele könnt ihr auf der nächsten Seite aufbewahren.

ERFAHRENE HEXEN UND ZAUBERER

Wenn ihr schon mit Deck-Building-Spielen vertraut seid, könnt ihr, nachdem ihr diese Regeln gelesen habt, direkt mit SPIEL 3 starten. Öffnet dazu die Boxen der Spiele 1–3, lest die zusätzlichen Regeln aus jeder Schachtel und beginnt dort euer Abenteuer. Ihr könnt die Schwierigkeitsstufe auch erhöhen, in dem ihr 1 oder 2 ● auf den ersten Ort legt.





Hier kannst du die Regeln für
Spiel 2 aufbewahren.

Hier kannst du die Regeln für
Spiel 3 aufbewahren.

Hier kannst du die Regeln für
Spiel 4 aufbewahren.

Hier kannst du die Regeln für
Spiel 5 aufbewahren.

Hier kannst du die Regeln für
Spiel 6 aufbewahren.

Hier kannst du die Regeln für
Spiel 7 aufbewahren.