

Das Spiel setzt sich danach mit dem Spieler zur Linken des Spielers fort, an den die Frage ursprünglich gerichtet worden war.

Du kannst deine Hermine-Karte auch am Ende des Spiels benutzen, wenn du in deinem Haus bist, um die Schlussfrage zu beantworten und zu gewinnen.

Gegenspruchkarte

Diese Karten werden gleich gespielt, nachdem ein anderer Spieler einen Zauberspruch oder Fluch gegen dich gerichtet hat. Somit wird der Zauberspruch oder Fluch dann unwirksam gemacht. Es ist eine Karte zu deiner Verteidigung. Benutze sie weise.



Fluchkarten

Nimm eine dieser Karten auf, wenn du eine Frage falsch beantwortet hast. Alle Fluchkarten müssen sofort gespielt werden.

Die goldene Regel – Verstößt der Text der Karte gegen eine der Spielregeln, befolge die Anweisung der Karte.

GEWINNEN

Der erste Spieler, der sein Haus mit 6 unterschiedlichen Magiekarten betritt und eine Schlussfrage richtig beantwortet, ohne die Antwortmöglichkeiten zu Hilfe zu nehmen, gewinnt das Spiel!

Ausnahme: Zwei Spieler teilen dasselbe Haus.

Zieht ein Spieler eine Zauberspruchkarte, die ihm erlaubt, mit einem Spieler seiner Wahl den Platz auf dem Spielbrett zu tauschen, kann dieser Spieler sein Hogwarts-Haus betreten, indem er den Platz mit dem im Haus befindlichen Spieler tauscht und die Schlussfrage beantwortet. In diesem Fall braucht dieser Spieler keine 6 unterschiedlichen Magiekarten gesammelt haben; die Zauberspruchkarte ist der Schlüssel zum Eintritt!

Die 6 Magiekarten sind dein Schlüssel zum Eintritt in dein Haus. Verlierst du eines der Dinge, während du im Haus bist, brauchst du das Haus nicht verlassen. Wirst du jedoch aus dem Haus geschickt, musst du diese Dinge wieder sammeln, bevor du erneut eintreten kannst.

Zum Eintritt in dein Haus brauchst du nicht die genaue Zahl würfeln.

Das Spiel setzt sich so lange fort, bis eine richtige Antwort gegeben wurde.

Die Schlussfrage

Nachdem du dein Haus betreten hast, nimmst du der Spieler zu deiner Rechten eine Fragekarte und liest dir eine Frage aus einer Kategorie seiner Wahl vor. Dir werden keine Antwortmöglichkeiten vorgelesen. Beantworte die Frage falsch, nimm eine Fluchkarte, und bleibe im Haus (es sei denn, die Fluchkarte befiehlt dir, das Haus zu verlassen). Warte, bis du wieder an der Reihe bist, um eine weitere Frage zu beantworten.

Du bist nicht vor einer Fluchkarte oder Zauberspruchkarte geschützt, wenn du dich in deinem Haus befindest.

DAS SPIEL ANFANGEN

Die Spieler haben die Möglichkeit, das Spiel einfacher oder schwieriger zu machen oder sich bei unterschiedlichen Wissensstufen auf eine unterschiedliche Anzahl von Dingen, die für den Gewinn notwendig sind, zu einigen. Die Spieler können sich auch darauf einigen, auf die Schlussfrage zu verzichten, sodass ein Spieler automatisch mit Eintritt in sein Haus gewonnen hat, wenn er die 6 unterschiedlichen Magiekarten gesammelt hat.

Wie immer gilt, dass vor Beginn des Spiels festgelegt werden muss, wie viele Dinge jeder einzelne Spieler benötigt, um das Spiel gewinnen zu können.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001.

© 2001 Mattel, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Mattel Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mattel, Inc.

Printed in Italy

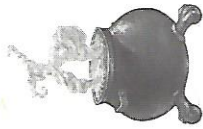


Ab 8 Jahren
Für 2 bis 6 Spieler oder Teams

HARRY POTTER

UND DER
STEIN DER WEISEN™

DAS GROSSE HARRY POTTER QUIZ



INHALT

- Spielbrett
- 1 Würfel
- Sprechender Hut-Karten (4)
- Zauberhüte (6)
- Kästchen (enthält 168 Fragekarten)

- Magiekarten (50)
- Zauberspruchkarten (50)
- Fluchkarten (50)
- Doppelseitige Haus-/Kategoriekarten (8)

★ **TESTE DEIN HARRY-POTTER-WISSEN UND DEIN GLÜCK.** ★
★ **WÄHREND DU DEINE FREUNDE HERAUSFORDERST!** ★

VORBEREITUNG

- Klappt das Spielbrett aus.
- Sortiert die Sprechender Hut-Karten und die Haus-/Kategoriekarten aus. Teilt die Magiekarten, Zauberspruchkarten und Fluchkarten in Stapel auf, und mischt sie gut durch.
- Legt die Zauberhüte in die Eingangshalle; diese befindet sich in der Mitte des Spielbretts.
- Nehmt den Deckel vom Frage-Kästchen ab.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler durch richtige Beantwortung von Harry Potter Quizfragen 6 unterschiedliche Magiekarten zu sammeln, dann zu seinem Hogwarts-Haus zu laufen und eine Schlussfrage richtig zu beantworten, um zu gewinnen.

DIE REGELN IN KÜRZE

1. Sucht euch einen Hut aus, um zu bestimmen, für welches Hogwarts-Haus ihr spielt. Legt eine Haus-/Kategoriekarte vor euch, um zu zeigen, zu welchem Hogwarts-Haus ihr gehört und die Symbole der einzelnen Kategorien nachsehen zu können. Ein Haus darf von höchstens zwei Spielern belegt werden.
2. Es beginnt der Spieler, der die höchste Zahl würfelt. Gibt es ein Unentschieden, beginnt der Spieler, dessen Geburtstag am nächsten an Harry Potters Geburtstag liegt. (Ihr wisst ja: Harrys Geburtstag ist der 31. Juli.)
3. Bist du dies, beginne das Spiel, indem du würfelst.
4. Bewege deinen Hut aus der Mitte im Uhrzeigersinn um das Spielbrett.
5. Überquerst du oder landest du direkt auf einem Zauberspruchfeld, dann nimm eine Zauberspruchkarte auf. Landest du auf einem Kategoriefeld, dann nimm der Spieler zu deiner Rechten die oberste Fragekarte auf und stellt dir die Frage, die dem Symbol auf dem Spielbrett entspricht. Nimm zwei Magiekarten, wenn du die Frage ohne die Hilfe der Antwortmöglichkeiten richtig beantwortet hast. Nimm eine Magiekarte, wenn du die Frage mit Hilfe der Antwortmöglichkeiten richtig beantwortet hast. Beantworte die Frage mit oder ohne Hilfe falsch, musst du eine Fluchkarte aufnehmen. Folge den Anweisungen der Fluch- oder Zauberspruchkarte, und lege sie nach Ausführung wieder unter den jeweiligen Stapel.
6. Für dich ist die Runde dann beendet. Der Spieler zu deiner Linken ist nun an der Reihe.
8. Das Spiel dauert so lange, bis ein Spieler 6 unterschiedliche Magiekarten gesammelt hat, zu seinem Hogwarts-Haus zurückgelaufen ist und eine Schlussfrage richtig beantwortet hat.

Kategoriefelder -

Die Symbole stimmen mit den Kategorien auf den Fragekarten überein. Die Symbole sind:



Zauberspruchfelder -

Überquerst oder landest du auf einem Zauberspruchfeld, musst du eine Zauberspruchkarte ziehen.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Der Spieler zu deiner Rechten stellt dir die Frage, die auf der Karte steht, ohne dir die Antwortmöglichkeiten vorzulesen.

Du hast nur eine Chance, die Frage zu beantworten - mit oder ohne Hilfe der Antwortmöglichkeiten.

Beantworte die Frage ohne Hilfe der Antwortmöglichkeiten richtig, darfst du zwei Magiekarten nehmen. Bist du dir nicht sicher, darfst du den Spieler, der dir die Frage vorliest, bitten, dir die Antwortmöglichkeiten vorzulesen.

Beantworte die Frage dann richtig, bekommst du eine Magiekarte.

Beantworte die Frage mit oder ohne Hilfe falsch, musst du eine Fluchkarte aufnehmen.

DIE KARTEN



Dies sind die Karten, die ihr sammeln müsst, um das Spiel zu gewinnen. Es gibt 10 unterschiedliche Dinge auf diesen Karten. Ihr müsst 6 unterschiedliche Dinge sammeln. Diese Dinge sind: Zaubersgeld, Lehrbücher, Besen, Kessel, Eulen, Zauberstäbe, Koffer, Stundengläser, Zaubertank-Flaschen und Bertie Botts Bohnen in allen Geschmacksrichtungen.

Was passiert, wenn keine Magiekarten mehr da sind? Sollte der seltene Fall eintreten, dass keine Magiekarten mehr da sind, wird von dem Spieler, der die meisten Magiekarten besitzt, eine gezogen.



Zauberspruchkarten

Zauberspruchkarten können aus guten oder bösen Sprüchen bestehen.

Alle Zauberspruchkarten müssen sofort gespielt werden, bevor gewürfelt wird, jedoch mit zwei Ausnahmen:

Die Hermine-Karte

Diese Karte wird gespielt, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist, gleich nachdem die Frage gestellt wurde. Die Hermine-Karte wird folgendermaßen gebraucht: Hast du diese Karte, und glaubst du, dein Gegenspieler kennt die Antwort zu der ihm gestellten Frage nicht, aber du kennst sie, dann halte die Hermine-Karte hoch in die Luft und rufe "Hermine", bevor der Spieler die Möglichkeit hat, zu antworten oder sich die Antwortmöglichkeiten vorlesen zu lassen. Dann muss der Spieler die Frage ohne Hilfe der Antwortmöglichkeiten beantworten. Beantworte er die Frage richtig, bekommt er zwei Magiekarten, und du behältst deine Hermine-Karte, um sie später noch einmal zu benutzen. Beantworte der Spieler die Frage allerdings falsch, muss er eine Fluchkarte aufnehmen und diese sofort spielen. Dann bist du an der Reihe, die Frage zu beantworten, auch ohne Hilfe der Antwortmöglichkeiten. Beantworte die Frage richtig, bekommst du zwei Magiekarten. Beantworte die Frage falsch, musst du eine Fluchkarte nehmen. In beiden Fällen wird die Hermine-Karte dann wieder unter den Stapel gelegt.

Es kann mehrere Hermine-Karten geben und mehrere Spieler, die "Hermine" rufen. Jedoch darf nur der Spieler seine Hermine-Karte spielen, der zuerst gerufen hat. Wird die Hermine-Karte gespielt, werden keinem der Spieler die Antwortmöglichkeiten als Hilfe vorgelesen.

SPRECHENDER HUT-KARTEN DEIN HAUS BESTIMMEN

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler mit geschlossenen Augen eine der 4 Sprechender Hut-Karten (bestimmt das Haus). Legt die Hauskarten wieder in den Stapel, nachdem ihr ein Haus ausgewählt habt. Haben sich zwei Spieler dasselbe Haus ausgesucht, wird diese Hauskarte entfernt, denn es dürfen nicht mehr als zwei Spieler dasselbe Haus miteinander teilen. Legt die Haus-/Kategoriekarte vor euch.

Die Sprechender Hut-Karten kommen im Spielverlauf ins Spiel. Sie helfen bei der Bestimmung, auf wen sich einige Zaubersprüche oder Flüche auswirken. Liest du auf einer Zauberspruch- oder Fluchkarte "Wähle ein Haus aus", dann bezieht sich dies auf die Sprechender Hut-Karten. Ziehe mit geschlossenen Augen eine Karte aus dem Stapel. Befolgt dann die darauf stehenden Anweisungen mit Bezug auf das von dir ausgewählte Haus.

DAS SPIELBRETT

Bis auf drei Ausnahmen dürfen nicht mehr als ein Spieler auf einem Feld stehen. Diese Ausnahmen sind die Eingangshalle, Strafzonenbereiche und der Gemeinschaftsraum eurer Häuser.

Sollte ein Spieler auf einem besetzten Feld landen, muss er sich auf den nächsten freien Platz stellen.

Die Eingangshalle -

Die Eingangshalle befindet sich in der Mitte des Spielbretts und dient als Ausgangspunkt und Tauschplatz, um Magiekarten einzutauschen. In der Eingangshalle könnt ihr eine eurer Magiekarten gegen eine neue Magiekarte vom Stapel eintauschen.

Ihr braucht zum Betreten der Eingangshalle nicht die genaue Zahl würfeln.

Ihr müsst nicht denselben Weg aus der Eingangshalle herausgehen, den ihr zum Eintreten genommen habt.

Strafzonenbereiche -

Es gibt 4 Strafzonenbereiche: Den Kerker, den verbotenen Wald, den Krankenflügel und das Tokalzimmer.

Wirst du in einen Strafzonenbereich geschickt, musst du dort bleiben, bis eines von drei Dingen passiert: 1) Du hast eine Karte, die dich aus dem Bereich entlässt. 2) Du würfelst das, was auf dem Spielbrett vorgegeben ist. 3) Du wirst nach der dritten Runde automatisch entlassen.