

Ablegestapels aufnehmen und sie mit dem Gesicht nach unten unter seinen Gnom-Stapel legen. Er bekommt dann seine Herausforderung-Karte wieder und legt sie wie gehabt vor sich.

Gelingt es einem Spieler, eine Karte von seinem Gnom-Stapel auf den Ablegestapel zu legen, bevor der Mitspieler, der ihn herausfordert, die Herausforderung-Karte auf den Ablegestapel legen konnte, ist die Herausforderung abgewehrt! Niemand braucht nun den Ablegestapel aufzunehmen, und das Spiel geht ganz normal weiter.

#### BEISPIEL ...

Spieler 1 ("Fred Weasley") ist an der Reihe und zögert beim Ablegen seiner nächsten Karte. Spieler 2 nimmt sich schnell die Fred Weasley Herausforderung-Karte und legt sie auf den Ablegestapel, bevor Fred Weasley (Spieler 1) eine Karte von seinem Gnom-Stapel herumdrehen konnte. Die Herausforderung war dann erfolgreich, und Fred Weasley muss alle Karten des Ablegestapels unter seinen Gnom-Stapel legen.

#### WAS, PASSIERT WENN ...

Ein Mitspieler einen Spieler herausfordert, der gar nicht zögert, oder seine Karte gar nicht fälschlicherweise ausspielt? In diesem Fall muss der Spieler, der den anderen zu Unrecht herausgefordert hat, alle Karten des Ablegestapels aufnehmen!

Zwei oder mehr Spieler andere Spieler herausfordern und dies zu Unrecht tun? In diesem Fall werden die Karten des Ablegestapels zu gleichen Teilen unter diesen Spielern aufgeteilt, und das Spiel geht normal weiter.

Zum Beispiel zwei Spieler einen Spieler herausfordern, wobei der eine Recht hat und der andere nicht. In diesem Fall muss der Spieler, der herausgefordert wurde, den Ablegestapel aufnehmen (als sei die Herausforderung gelungen). Der Spieler, der ihn fälschlicherweise herausforderte, hat Glück und kommt ungeschoren davon.

#### DAS SPIEL GEWINNEN

Immer ein Spieler nach dem anderen ist an der Reihe. Der Spieler, der als Erster alle Karten seines Gnom-Stapels ablegt, ist der Sieger!

#### ZUSÄTZLICHE

##### SPIELVARIANTE

Mit dieser Variante wird das Spiel ein klein wenig schwieriger:

10

Nach einer gelungenen Herausforderung, wird die Herausforderung-Karte an ihren ursprünglichen Platz gelegt. Dann werden alle Herausforderung-Karten einen Platz weiter nach links gelegt! Das bedeutet, dass die Figuren-Karten nicht immer mit den Herausforderung-Karten übereinstimmen! Der Spieler, der einen anderen Spieler herausfordern möchte, muss nun also genau schauen, wo die zum Spieler passende Herausforderung-Karte gerade liegt. Nimmt er die falsche Karte, misslingt die Herausforderung, und er muss anstelle des herausgeforderten Spielers die Karten des Ablegestapels aufnehmen!

#### EIN SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Hier werden die Vom-Gnom-gebissen-Karten und die Gnom-Nest-Karten zu den Gnom-Aktionskarten und den Gnomfarben-Karten gelegt. Dann werden alle Karten gemischt und anschließend an die Spieler verteilt. Wird eine dieser zusätzlichen Spielkarten während des Spiels gelegt, passiert Folgendes:

Gnom-Nest-Karte – jeder Spieler muss seine Figuren-Karte aufnehmen und sie auf den Ablegestapel legen. Der letzte Spieler muss alle Karten des



Gnom-Nest-Karte

Ablegestapels aufnehmen und unter seinen Gnom-Stapel legen. Bevor das Spiel fortgesetzt wird, müssen die Spieler ihre Figuren-Karten wieder aufnehmen und vor sich legen.

Vom-Gnom-gebissen-Karte – jeder Spieler muss seine Figuren-Karte aufnehmen, sie über seinen Kopf halten und "Autsch" rufen. Der letzte Spieler muss alle Karten des Ablegestapels aufnehmen und unter seinen Gnom-Stapel legen. Bevor das Spiel fortgesetzt wird, müssen die Spieler ihre Figuren-Karten wieder aufnehmen und vor sich legen.



Vom-Gnom-gebissen-Karte

Wird eine dieser Karten ausgespielt, setzt sich das Spiel mit dem Spieler fort, der den Ablegestapel aufnehmen musste.

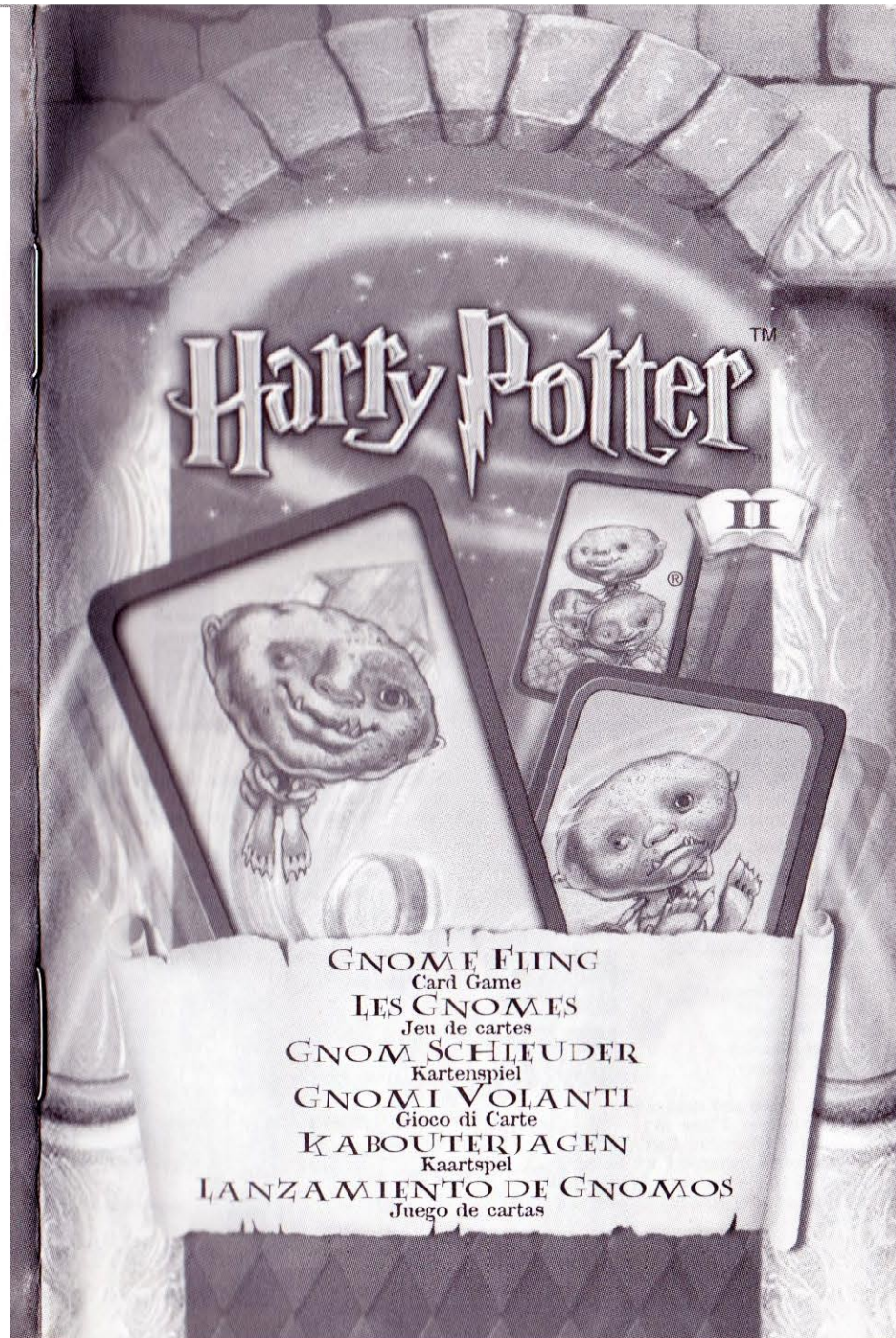
Für doppelten Spielspaß und noch mehr Chaos kann dieses Spiel auch mit zwei Kartensätzen gespielt werden.

© 2001 Mattel, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Mattel logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mattel, Inc.

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

(s01)

Printed in CHINA.







WEIL IHRE KINDER SO SPÄT NACH HAUSE GEKOMMEN WAREN, LIESS MRS. WEASLEY SIE ZUR STRAFE DEN GARTEN ENTGNOMEN. ALSO BEGANNEN SIE, DIESE LÄSTIGEN GESCHÖPFE ÜBER DIE HECKE ZU WERFEN, UND SCHON BALD FLOGEN ÜBERALL GNOME DURCH DIE LUFT...

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich seine Gnome loszuwerden, denn sonst ist man vielleicht von so vielen Gnomen umgeben, dass Chaos ausbricht und man nicht mehr weiß, wo man mit ihnen hin soll. Der erste Spieler, der keine Gnome mehr auf der Hand hält, hat gewonnen.

### INHALT

6 Figuren-Karten, 6 Herausforderung-Karten, 60 Gnomfarben-Karten, 36 Gnom-Aktionskarten, 4 Karten für ein Spiel für Fortgeschrittene (2 Vom-Gnom-Gebissen, 2 Gnom-Nest).

### SPIELVORBEREITUNG

Die beiden Vom-Gnom-Gebissen-Karten und die beiden Gnom-Nest-Karten werden aussortiert und beiseite gelegt. Diese Karten kommen nur im Spiel für Fortgeschrittene zum Einsatz. Siehe Abbildung dieser Karten am Ende dieser Spielregeln.

1. Der älteste Spieler ist der Kartengeber.
2. Die Karten werden wie folgt sortiert, gemischt und verteilt ...

### FIGUREN-KARTEN

Harry Potter™  
Hermine Granger™  
Ron Weasley™  
Fred Weasley  
George Weasley  
Ginny Weasley



Der Kartengeber mischt diese Karten und gibt jedem Spieler eine. Die übrigen Figuren-Karten werden beiseite gelegt. Die Spieler legen ihre Figuren-Karte vor sich auf den Tisch – so vergessen die anderen Spieler nicht, wen die Mitspieler während des Spiels darstellen.

### 8 HERAUSFORDERUNG-KARTEN

Diese Karten passen zu den Figuren-Karten, sind allerdings "horizontal" und nicht "vertikal". Die zu den im Spiel vorhandenen Figuren-Karten passenden Herausforderung-Karten werden aussortiert. Die übrigen Herausforderung-Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler legt seine Herausforderung-Karte vor sich über seine Figuren-Karte, sodass die Mitspieler sie während des Spiels erreichen können.



### GNOMFARBEN-KARTEN

Die Gnomfarben-Karten haben unterschiedliche Farben, die zu den Figuren- und Herausforderung-Karten passen. Alle Spieler suchen sich die 10 Gnomfarben-Karten aus, die den Farben ihrer Figuren-Karten entsprechen. Die übrigen Gnomfarben-Karten werden beiseite gelegt.



### GNOM-AKTIONS-KARTEN

Von diesen Karten gibt es 36:

- 9 Salto-Karten
- 9 Doppelter-Salto-Karten
- 9 Sprung-Karten
- 9 Doppelter-Sprung-Karten

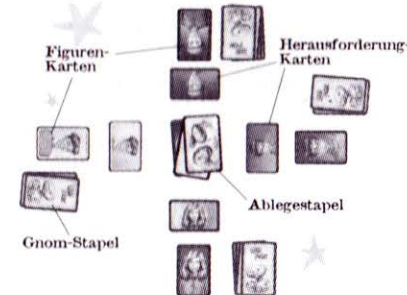


Der Kartengeber mischt alle Gnom-Aktionskarten mit den für das Spiel relevanten Gnomfarben-Karten. Danach verteilt er die Karten mit dem Gesicht nach unten an die Spieler.

Hinweis: Bei einem Spiel mit fünf Spielern macht es nichts, dass nicht alle Spieler das Spiel mit derselben Anzahl Karten beginnen.

3. Die Spieler dürfen sich die an sie verteilten Karten nicht ansehen. Sie legen sie mit dem Gesicht nach unten vor sich. Dieser Stapel ist ihr Gnom-Stapel.

### DAS ENTGNOMEN KANN BEGINNEN



1. Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt. Er dreht die oberste Karte seines Gnom-Stapels herum und legt sie in die Mitte des Tisches. Mit dieser Karte wird ein Ablagestapel begonnen, der während des Spiels immer höher wird. So sollte der Spieltisch zu Beginn des Spiels aussehen.

2. Jeder Spieler dreht der Reihe nach die oberste Karte seines Gnom-Stapels um und legt sie mit dem Gesicht nach oben auf den Ablagestapel. Ist ein Spieler an der Reihe, muss er die oberste Karte seines Gnom-Stapels so schnell wie möglich umdrehen und mit dem Gesicht nach oben auf den Ablagestapel legen. Bevor er die Karte umdreht, darf er sie nicht ansehen – alle Spieler sehen diese Karte gleichzeitig zum ersten Mal.

### WAS BEDEUTEN DIE KARTEN?

Im Gegensatz zu anderen Spielen, wird dieses Spiel nicht geordnet im Uhrzeigersinn gespielt. Im Gegenteil: Hier bestimmen die Gnome, wer als Nächster an der Reihe ist.

Dreht ein Spieler eine seiner Gnomfarben-Karten um, geschieht Folgendes:

- Dreht er eine Gnomkarte um, welche die gleiche Farbe seiner Figuren-Karte hat – ist er noch einmal an der Reihe.
- Dreht er eine Gnomkarte um, welche die Farbe eines anderen Spielers hat, ist der Spieler, dessen Figuren-Karte zu dieser Farbe passt, als Nächstes an der Reihe.

Dreht ein Spieler eine seiner Gnom-Aktionskarten um, geschieht Folgendes:

#### SALTO-KARTE

Der Spieler zu seiner Linken ist als Nächster an der Reihe.



**DOPPELTER-SALTO-KARTE**  
Der Spieler, der zwei Plätze weiter links sitzt, ist als Nächster an der Reihe.

#### SPRUNG-KARTE

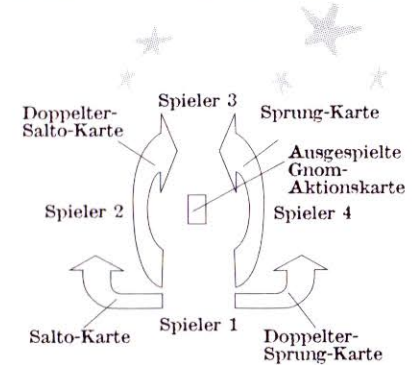
Der Spieler zu seiner Rechten ist als Nächster an der Reihe.



**DOPPELTER-SPRUNG-KARTE**  
Der Spieler, der zwei Plätze weiter rechts sitzt, ist als Nächster an der Reihe.

- 9 Es ist ganz einfach – als Hilfestellung müssen nur die Gnome auf der Karte gezählt und die Richtung der Pfeile beachtet werden.

### UND SO FUNKTIONIERT ES



In diesem Beispiel ist Spieler 1 an der Reihe und legt eine Salto-Karte auf den Ablagestapel. Spieler 2 – der Spieler zu seiner Linken – ist als Nächster an der Reihe. Würde Spieler 1 eine Doppelter-Salto-Karte legen, wäre Spieler 3 als Nächster an der Reihe – also der Spieler, der zwei Plätze weiter links von Spieler 1 sitzt. Würde Spieler 1 eine Sprung-Karte legen, wäre Spieler 4 als Nächster an der Reihe. Und würde Spieler 1 eine Doppelter-Sprung-Karte legen, wäre auch hier Spieler 3 als Nächster an der Reihe.

### ANDERE SPIELER

#### HERAUSFORDERN

Ein Spieler kann einen Mitspieler herausfordern, wenn dieser beim Ablegen zögert oder eine Karte ausspielt, obwohl er nicht an der Reihe ist.

Der den Mitspieler herausfordernde Spieler nimmt sich dann schnell die Herausforderung-Karte seines Mitspielers (die, die vor ihm liegt) und legt sie auf den Ablagestapel, bevor der Spieler die Chance hatte, seine nächste Karte auszuspielen.

#### WAS PASSIERT, WENN EIN SPIELER HERAUSGEFORDERT WIRD?

Erreicht einer der Mitspieler den Ablagestapel schneller, als der Spieler, der gerade an der Reihe ist, muss der Spieler, der zu langsam war, alle Karten des