

Harry Potter

UND DIE
KAMMER DES SCHRECKENS

QUIZ



ZIEL DES SPIELS

Testet euer Wissen über Harry Potter und die Kammer des Schreckens, während ihr gleichzeitig eine spannende Partie Quidditch spielt. Das Team, das die meisten Punkte hat, nachdem der Goldene Schnatz gefangen wurde, gewinnt das Spiel.

INHALT

- 1 Quidditchfeld-Spielbrett
- 230 Quizkarten
 - 115 rote Gryffindor-Karten in einem Kasten
 - 115 grüne Slytherin-Karten in einem Kasten
- 1 achtseitiger Würfel
- 8 Quidditch-Figuren
 - 2 Jäger (rot und grün)
 - 2 Hüter (rot und grün)
 - 2 Treiber (rot und grün)
 - 2 Sucher (rot-Harry Potter; grün-Draco Malfoy)
- 1 Quaffel
- 2 Klatscher
- 1 Goldener Schnatz
- 2 Punkttestand-Schieber
- 1 Spielregeln

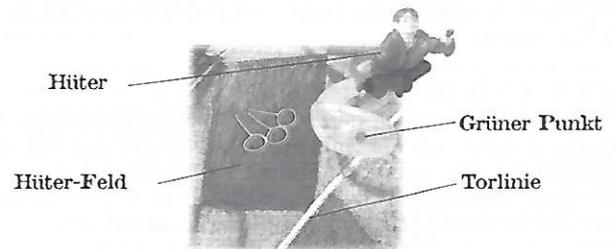
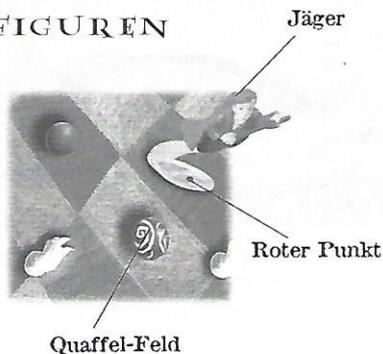
Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Abbildung vergleichen.

DAS SPIEL IN KÜRZE

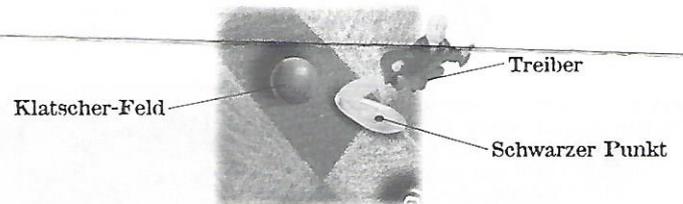
Im Quizspiel Harry Potter und die Kammer des Schreckens führt ihr ein Team von vier Quidditch-Figuren an – 1 Jäger, 1 Hüter, 1 Treiber und 1 Sucher. Die Art Figur, die ihr benutzt, bestimmt die Kategorie, aus der ihr eine Frage beantworten dürft – eine Quaffel-, Hüter-, Klatscher-, Treiber- oder Goldener-Schnatz-Frage. Jede Kategorie führt zu einem anderen Ergebnis, wenn ihr die Frage richtig beantwortet – von 10 Punkten, die erspielt werden können, bis hin zum Angriff auf eine Quidditch-Figur des gegnerischen Teams mit einem Klatscher oder schließlich dem Fang des Goldenen Schnatzes, welches das Spiel beendet. Genau wie bei einem richtigen Quidditch-Spiel enden manche Spiele schnell; andere wiederum dauern ganz schön lange. Euer Wissen bestimmt das Ergebnis!

DIE QUIDDITCH-FIGUREN

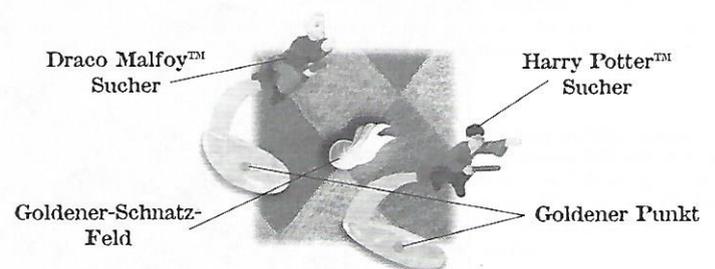
JÄGER – Nur Jäger dürfen **Quaffel-Fragen** beantworten (Wert: 10 Punkte). Dies dürfen sie nur dann tun, wenn sie auf einem Quaffel-Feld stehen, das sich nicht hinter der Torlinie befindet. Ein **ROTER PUNKT** auf der Basis steht für einen Jäger.



HÜTER – Nur Hüter dürfen **Hüter-Fragen** beantworten, um Quaffel des gegnerischen Teams daran zu hindern, zu punkten. Sie dürfen die Fragen nur beantworten, wenn sie auf dem Hüter-Feld hinter ihrer jeweiligen Torlinie stehen. Ein **GRÜNER PUNKT** steht für einen Hüter.



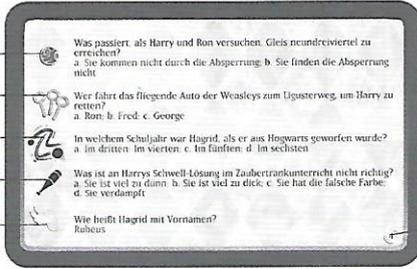
TREIBER – Nur Treiber dürfen **Klatscher-** oder **Treiber-Fragen** beantworten. Klatscher-Fragen können die Figuren des gegnerischen Teams eine Zeit lang aus dem Spiel werfen und sie an den Spielfeldrand schicken (siehe **SPIELFELDRAND** unten). Treiber-Fragen ermöglichen Treibern, Klatscher-Fragen des gegnerischen Teams abzuwehren. Treiber müssen auf einem Klatscher-Feld stehen, um eine Klatscher-Frage zu beantworten. Treiber können überall auf dem Feld stehen, um eine Treiber-Frage zu beantworten. Ein **SCHWARZER PUNKT** steht für einen Treiber.



SUCHER – Nur Sucher dürfen **Goldener-Schnatz-Fragen** beantworten, um den Goldenen Schnatz zu fangen (den geflügelten Ball), 150 Punkte zu erzielen und das Spiel zu beenden. Sucher müssen auf einem Feld neben dem Goldenen Schnatz stehen, um eine Goldener-Schnatz-Frage zu beantworten. Sucher dürfen sich nicht auf die Goldener-Schnatz-Felder stellen – dies darf nur der Goldene Schnatz. Ein **GOLDENER PUNKT** steht für einen Sucher.

DIE QUIZKARTEN

- Quaffel-Fragen
- Hüter-Fragen
- Klatscher-Fragen
- Treiber-Fragen
- Goldener-Schnatz-Fragen



Gelber Kreis

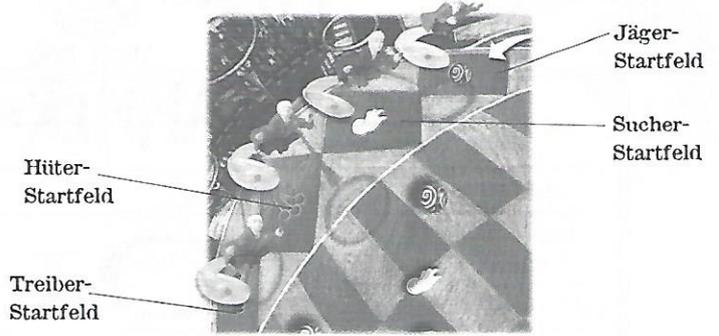
Auf jeder Quizkarte stehen fünf Fragen mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Quaffel-Fragen sind die leichtesten Fragen mit 2 Antwortmöglichkeiten. Hüter-Fragen sind schwieriger und haben 3 Antwortmöglichkeiten. Klatscher- und Treiber-Fragen haben jeweils 4 Antwortmöglichkeiten. Goldener-Schnatz-Fragen sind die schwierigsten von allen – sie bieten keine Antwortmöglichkeiten.

In der unteren rechten Ecke jeder Quizkarte befindet sich ein **GELBER KREIS**, der anzeigt, wie weit der Goldene Schnatz sich in dieser Runde bewegt (siehe **DEN GOLDENEN SCHNATZ BEWEGEN** unten).

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausklappen und in die Mitte der Spielfläche legen.
- Jedes Team sucht sich die Quidditch-Mannschaft aus, mit der es spielen möchte. Dann stellt es alle seine Figuren auf die entsprechend markierten Startfelder hinter die entsprechende Torlinie. Die roten Gryffindorfiguren beginnen auf den hellgrünen Feldern; die grünen Slytherinfiguren auf den dunkelgrünen Feldern.

ANMERKUNG: Die Slytherin-Mannschaft bewegt sich immer auf den dunkelgrünen Feldern und die Gryffindor-Mannschaft immer auf den hellgrünen Feldern.



- Jäger-Startfeld
- Sucher-Startfeld
- Hüter-Startfeld
- Treiber-Startfeld

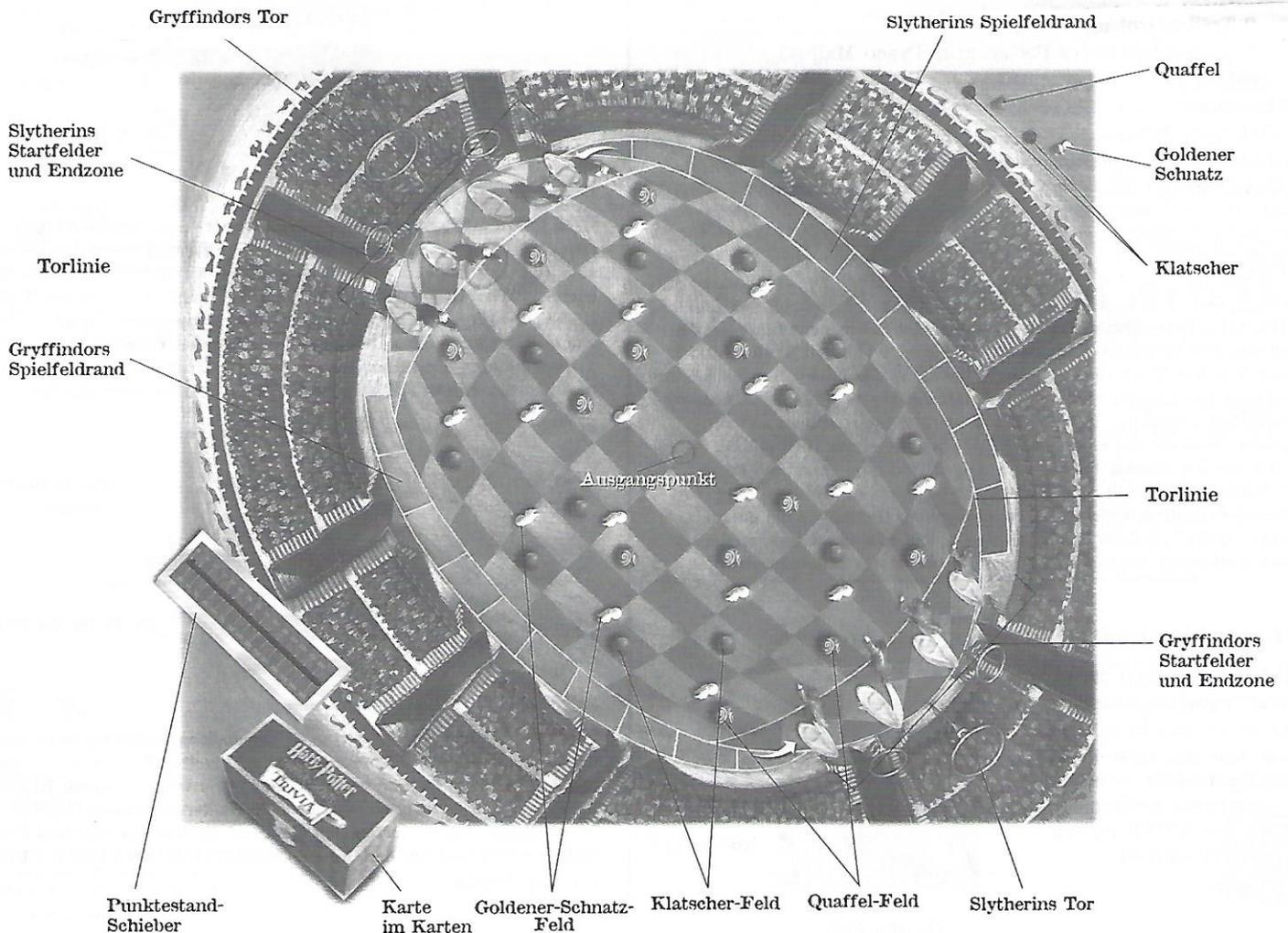
- Die Gryffindor-Mannschaft nimmt sich den Kasten mit den roten Karten, und die Slytherin-Mannschaft nimmt sich den Kasten mit den grünen Karten.
- Jedes Team nimmt sich einen Punktstand-Schieber.
- Der Goldene Schnatz wird neben das Spielbrett gelegt. Der Quaffel und die beiden Klatscher werden für dieses Spiel nicht gebraucht und beiseite gelegt (sie werden für das Spiel für Fortgeschrittene gebraucht – siehe Spielvariante unten).

Quaffel Klatscher Goldener Schnatz



- Beide Teams würfeln. Das Team mit der höheren Augenzahl beginnt.

UND SCHON FÄNGT EIN SPANNENDES MATCH AN!



1. WÜRFELN UND SETZEN

- Team 1 rollt den Würfel, sucht sich eine Figur aus, und bewegt diese um die Anzahl der gewürfelten Augen auf dem Spielfeld.

Anmerkung zum Setzen: Verlassen die Figuren die Endzone, müssen sie auf ein Feld gesetzt werden, das mit ihrem Startfeld verbunden ist. Denkt immer daran, dass pro Runde nur eine Figur bewegt werden darf. Sie muss sich immer um die ganze gewürfelte Augenzahl auf dem Feld bewegen. Eine Figur darf den Spielzug weder auf dem Feld beenden, auf dem sie begonnen hat, noch auf das Feld zurückgehen, das sie gerade verlassen hat. Eine Figur darf über ein Feld gehen, das von einer anderen Figur besetzt ist, sie kann dieses Feld jedoch nicht mit ihr teilen. Figuren dürfen sich auf dem Spielfeld nur diagonal bewegen.

- Ein Quizspieler muss eine Quidditch-Figur auf dem Spielfeld setzen, um eine Frage beantworten zu dürfen. Er darf pro Runde jeweils nur eine Frage beantworten.

2. ANGRIFF – QUAFFEL- UND KLATSCHER-FRAGEN

- Landet Team 1 mit einer Figur auf einem entsprechenden Fragefeld, darf es versuchen, die dazugehörige Frage zu beantworten. Das Team darf sich beraten, aber nur eine endgültige Antwort geben.

Quaffel-Frage (Einen Quaffel werfen)

Landet der Jäger auf einem Quaffel-Feld, kann er versuchen, einen Quaffel zu werfen.

Klatscher-Frage (Einen Klatscher auf eine Figur des gegnerischen Teams jagen)

Landet der Treiber auf einem Klatscher-Feld, kann er versuchen, diesen auf eine beliebige Figur des gegnerischen Teams auf dem Feld zu jagen (jedoch nicht auf die am Spielfeldrand befindlichen – siehe unten). Das Team muss dem gegnerischen Team sagen, auf welche gegnerische Quidditch-Figur es den Klatscher jagen wird. Diese Figur muss bestimmt werden, bevor dem Team die Klatscher-Frage gestellt wird.

- Team 2 zieht nun eine Karte aus seinem Kasten und liest die entsprechende Frage sowie alle Antwortmöglichkeiten vor.
Hinweis: Lest niemals die verschiedenen Fragen von ein und derselben Karte vor, sondern legt die Karten immer hinter die letzte Karte im Kasten, nachdem eine Frage gestellt und der Schnatz bewegt wurde (siehe DEN GOLDENEN SCHNATZ BEWEGEN unten).

- Team 1 muss nun eine Antwort geben. Ist die Antwort richtig, erhält Team 2 die Möglichkeit, den Klatscher abzuwehren (siehe ABWEHR unten), jedoch nicht, bevor Team 1 den Goldenen Schnatz bewegt hat. Selbst wenn die Antwort falsch ist, muss Team 1 den Goldenen Schnatz bewegen; die Runde ist für Team 1 dann allerdings beendet.

Anmerkung: Wann immer eine Frage aus einer der Kategorien beantwortet wird - egal, ob richtig oder falsch - muss der Spieler, der die Frage beantwortet hat, immer den Goldenen Schnatz bewegen (siehe DER GOLDENE SCHNATZ unten).

3. ABWEHR

- Beantwortet Team 1 eine Quaffel- oder Klatscher-Frage richtig, erhält Team 2 die Möglichkeit zur Abwehr. Dies kann es jedoch nur tun, wenn es eine Figur auf einem entsprechenden Feld stehen hat, um die Abwehr-Frage zu beantworten: einen Hüter auf einem Hüter-Feld für eine Hüter-Frage oder einen Treiber auf irgendeinem Feld für eine Treiber-Frage.

- Team 1 zieht dann eine Karte aus seinem Kasten und liest Team 2 die entsprechende Frage und alle dazugehörigen Antwortmöglichkeiten vor.

- Team 2 muss nun antworten:

Hüter-Frage (Einen Quaffel abwehren)

Beantwortet Team 2 die Frage richtig, erzielt Team 1 keine Punkte. Beantwortet Team 2 die Hüter-Frage falsch, erzielt Team 1 ein Tor mit dem Quaffel. Jede Quaffel-Frage zählt 10 Punkte. Für Hüter-Fragen gibt es keine Punkte.

Treiber-Frage (Einen Klatscher abwehren)

Beantwortet Team 2 die Treiber-Frage richtig, wehrt es den Klatscher von Team 1 ab. Beantwortet Team 2 die Frage falsch, wird ihre Figur vom Klatscher getroffen und ganz ans Ende des Spielfeldrands gestellt (siehe unten). Für Klatscher- bzw. Treiber-Fragen gibt es keine Punkte.

Anmerkung: Die gegnerische Figur mit einem Klatscher zu treffen, bringt euch einen Vorteil. Indem sie sich zeitweilig am Spielfeldrand aufhalten muss, wird die gegnerische Mannschaft geschwächt und ihre Chance zu punkten und sich zu verteidigen geringer. Denkt dran: Ein Team kann keine Frage beantworten, wenn es nicht die entsprechende Figur auf dem Spielfeld (Spielbrett) stehen hat.

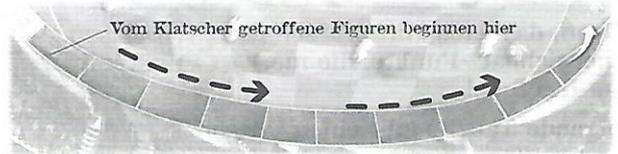
- Egal ob Team 2 die Frage richtig oder falsch beantwortet, muss es den Goldenen Schnatz bewegen. Team 1 legt die Fragekarte hinter die letzte Karte in den Kasten.

- Hat Team 1 mit einem Quaffel ein Tor erzielt, wird dies auf dem Punktestand-Schieber vermerkt.

- Nun ist Team 2 mit Würfeln an der Reihe, und die nächste Runde beginnt. Das Spiel setzt sich so lange fort, bis eine Figur den Goldenen Schnatz gefangen hat.

ZUR ERINNERUNG: IMMER WENN EIN SPIELER EINE FRAGE BEANTWORTET, MUSS DER GOLDENE SCHNATZ BEWEGT WERDEN.

SPIELFELDRAND



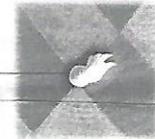
Spielfeldrand

- Der SPIELFELDRAND ist ein Weg mit 10 Feldern an beiden Seiten des Felds. Jedes Team hat seinen eigenen Spielfeldrand. Der Gryffindor-Spielfeldrand (hellgrün) beginnt auf der roten Seite neben dem Spielfeld und geht bis hinter die Torlinie zum grünen Ende. Der Slytherin-Spielfeldrand (dunkelgrün) beginnt auf der grünen Seite und geht bis hinter die Torlinie am roten Ende.
- Von einem Klatscher getroffene Figuren müssen an das Ende ihres Spielfeldrands gestellt werden, also entgegengesetzt dem Pfeil, der hinter die Torlinien zeigt, und dann am ganzen Spielfeldrand entlang zurückgehen, um wieder ins Spiel zurückkehren zu dürfen.
- Von einem Klatscher getroffene Figuren, dürfen erst dann wieder ins Spielgeschehen eingreifen, wenn sie das Spielfeld von der Position hinter ihrer Torlinie wieder betreten haben. Die Spieler dürfen die Figuren um die volle gewürfelte Augenzahl bewegen, wenn sie den Spielfeldrand verlassen.
- Solange sich die Figuren am Spielfeldrand befinden, können die Fragen, die nur von diesen Figuren beantwortet werden können, NICHT beantwortet werden.
- Wird eine Figur von einem Klatscher getroffen und an den Spielfeldrand geschickt, und ist das Feld, auf das sie gestellt werden muss, besetzt, muss sie auf das nächstmögliche freie Feld gestellt werden. Figuren können sich nirgendwo auf dem Spielbrett ein Feld teilen.

DER GOLDENE SCHNATZ



Der Goldene Schnatz beginnt das Spiel nicht auf dem Spielfeld, doch wenn er erscheint, bewegt er sich nur auf Goldener-Schnatz-Feldern. Der Goldene Schnatz wird jedes Mal bewegt, wenn eine Frage gestellt wird, egal, ob diese Frage richtig beantwortet wurde oder nicht. Der die Antwort gebende Spieler setzt den Goldenen Schnatz. Der Goldene Schnatz kann auf jedes Goldener-Schnatz-Feld gestellt werden, dass sich drei Felder oder weniger entfernt von ihm befindet.



Goldener-Schnatz-Feld

- Um einen Goldenen Schnatz zu fangen, muss der Sucher auf ein Feld neben den Goldenen Schnatz bewegt werden. Gelangt ein Sucher dorthin, darf er versuchen, eine Goldener-Schnatz-Frage zu beantworten. Das gegnerische Team zieht eine Karte aus seinem Kasten und stellt ihm die Goldener-Schnatz-Frage. Für diese gibt es keine Antwortmöglichkeiten.

- Eine richtig beantwortete Frage bedeutet, dass der Goldene Schnatz gefangen wird und das Team dafür 150 Punkte erzielt. Das Spiel ist dann zu Ende. Eine falsch beantwortete Frage bedeutet, dass der Goldene Schnatz im Spiel bleibt und ihn der Spieler, der die Frage beantwortet hat, um die auf der Karte angezeigte Zahl bewegt (siehe unten). Für das Team ist die Runde dann beendet.

DEN GOLDENEN SCHNATZ BEWEGEN

In der unteren Ecke jeder Quizkarte befindet sich ein GELBER KREIS. In diesem Kreis steht entweder eine Zahl, oder er ist komplett schwarz. Beantwortet ein Spieler eine Frage – egal, ob richtig oder falsch – muss er den Goldenen Schnatz um die im gelben Kreis angezeigte Anzahl Felder bewegen.

4

- Befindet sich der Goldene Schnatz noch nicht auf dem Spielfeld, und steht eine Zahl im gelben Kreis, darf der Spieler den Goldenen Schnatz auf das Spielfeld stellen. Startfeld für den Goldenen Schnatz ist der Ausgangspunkt in der Mitte des Spielbretts. Von dort aus bewegt der Spieler den Goldenen Schnatz nun um die Anzahl Felder, die der gelbe Kreis anzeigt. Der Schnatz darf nicht hinter die Torlinien bewegt werden.

- Befindet sich der Goldene Schnatz bereits auf dem Spielfeld, und steht eine Zahl im gelben Kreis, bewegt der Spieler den Goldenen Schnatz um die angezeigte Anzahl Felder auf dem Spielfeld.

- Befindet sich der Goldene Schnatz bereits auf dem Spielfeld, und ist der Kreis schwarz, muss der Goldene Schnatz vom Spielbrett genommen werden.

- Befindet sich der Goldene Schnatz neben dem Spielbrett, und ist der Kreis schwarz, bleibt der Goldene Schnatz neben dem Spielbrett stehen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Das Team, das nach Hinzuzählen der zusätzlichen Goldener-Schnatz-Punkte, die meisten Punkten hat, gewinnt das Spiel.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick:

FIGUREN	ZU BEANTWORTENDE FRAGEN	FUNKTION
Jäger	Quaffel-Fragen	Ein Tor werfen – 10 Pkt.
Hüter	Hüter-Fragen	Verhindert ein Tor – Keine Pkt.
Treiber	Klatscher-Fragen	Wirft die gegnerische Figur aus dem Spiel an den Spielfeldrand – Keine Pkt.
Treiber	Treiber-Fragen	Wehrt einen Klatscher ab – Keine Pkt.
Sucher	Goldener-Schnatz-Fragen	Fängt den Goldenen Schnatz – 150 Pkt und Spielende



SPIELVARIANTE FÜR EIN QUIZSPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Das Spiel wird wie für die reguläre Spielversion aufgebaut. Allerdings wird der Quaffel auf den Ausgangspunkt in der Mitte des Spielbretts gestellt und die beiden Klatscher neben das Spielbrett.

Den Quaffel benutzen (wahlweise)

- Der Jäger muss zuerst den Quaffel aufnehmen und ihn auf ein Quaffel-Feld stellen, um eine Quaffel-Frage beantworten zu können.
- Der Jäger muss auf ein Feld bewegt werden, das sich neben dem Quaffel befindet – hierzu braucht er nicht die genaue Augenzahl – und setzt den Quaffel auf die Basis seiner Figur. Dann bewegt er seine Figur um die noch übrige Augenzahl (falls vorhanden) auf dem Spielfeld.
- Landet eine Figur auf einem Quaffel-Feld, darf der Spieler versuchen, eine Quaffel-Frage zu beantworten, genau wie beim regulären Spiel auch.
- Der Quaffel wird nach Beantwortung einer Frage (egal, ob falsch oder richtig) immer wieder auf den Ausgangspunkt zurückgestellt. Der Jäger darf den Quaffel nur behalten, wenn er sich noch auf dem Weg zu einem Quaffel-Feld befindet.
- Ein Jäger der gegnerischen Mannschaft kann den Quaffel stehlen, indem er sich auf ein Feld neben den Quaffel-tragenden Jäger stellt. Dann wird der Quaffel auf seine Figur übertragen, und der Spieler kann seinen Spielzug beenden, indem er seine Figur um die noch übrige Augenzahl (falls vorhanden) auf dem Spielfeld bewegt.

Die Klatscher (wahlweise)

Klatscher beginnen das Spiel neben dem Spielfeld.

- Möchte ein Spieler einen Klatscher auf eine Figur der gegnerischen Mannschaft werfen, muss er einen Klatscher nehmen und ihn auf die Basis der Figur stellen, die er angreifen möchte. Ist der Spieler erfolgreich und wirft die gegnerische Figur aus dem Spiel an den Spielfeldrand, bleibt der Klatscher auf dem Feld liegen. Keine andere Figur kann auf oder durch dieses Feld gehen, bis ein anderer Spieler ihn dazu benutzt, um auf eine andere Figur einen Klatscher zu werfen.
- Wurde der Klatscher vom gegnerischen Team abgewehrt, wird der Klatscher so lange vom Spielbrett genommen, bis ein Spieler sich dazu entscheidet, ihn erneut zu benutzen.
- Die Spieler können sich jeden der beiden Klatscher aussuchen – ob diese sich gerade auf dem Spielfeld befinden oder nicht –, wenn sie die Figuren der gegnerischen Mannschaft mit einem Klatscher angreifen.

Hinweis: Einen Klatscher werfen ist eine besonders nützliche Taktik, wenn sie auf Hüter angewendet wird. Ist der Spieler mit dem Wurf erfolgreich, dann kann das geschlagene Team so lange keine Hüter-Frage beantworten, bis ihr Hüter wieder auf seinem Hüter-Feld steht. Dies kann er erst, nachdem er das Spielfeldrand verlassen hat und der Klatscher von einem Treiber von seinem Hüter-Feld entfernt wurde.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wie beim regulären Spiel setzt sich das Spiel so lange fort, bis ein Spieler mit seiner Figur den Goldenen Schnatz fängt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



© 2002 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.
(s02) (DE) 43597-0722

Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich
Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23
Österreich: Mattel Ges m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf

Mattel U.K. Ltd., Yarwell Business Park, Maidenhead SL6 4UB

43597-0722

