

8+

2 - 4 Spieler oder Teams



SPIELREGELN

Scene It? Harry Potter™ kann mit 2 bis 4 Spielern oder in Teams gespielt werden.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster die Schlussklappenringe zu erreichen und die letzten Fragen richtig zu beantworten.

INHALT

- 1 DVD
- 1 flexibles Spielbrett
- 1 sechsseitiger Zahlenwürfel
- 1 achtseitiger Kategoriewürfel
- 4 Metallspielsteine
- 4 Kategorie-Referenzkarten (im Kästchen)
- 30 Hauspunkte-Karten
- 160 Quizkarten (im Kästchen)
- 1 Anleitung

Zum Spielen sind ein Fernseher, ein DVD-Spieler und eine Fernbedienung erforderlich.

Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale zwecks Ersatz.

SPIELVORBEREITUNG

Es gibt zwei Möglichkeiten, sich mit *Scene It? Harry Potter™* vertraut zu machen:

1. Wählt aus dem *Scene It? Harry Potter™* -DVD-Hauptmenü **So wird gespielt** aus.
2. Lest die unten stehenden Spielregeln durch. Beginnt für eine vollständige Spielbeschreibung bei **SPIELAUFBAU**, oder geht weiter zu **DAS SPIEL SPIELEN**.

SPIELAUFBAU

1. Das Spielbrett so hinlegen, dass alle Spieler den Fernseher oder den mit dem DVD-Spieler verbundenen Monitor sehen können. Das Spielbrett kann vollständig ausgeklappt bzw. für eine kürzere Spieldauer zu einem Kreis eingeklappt werden.
2. Jeder Spieler sucht sich einen Spielstein aus und stellt ihn auf das Startfeld.
3. Die runden **Hauspunkte-Karten** auf den entsprechenden Bereich auf dem Spielbrett legen. Das Quizkarten-Kästchen und die beiden Würfel werden neben dem Spielbrett platziert. Jeder Spieler (bzw. Team) erhält eine Kategorie-Referenzkarte.
4. Die *Scene It? Harry Potter™*-DVD in den DVD-Spieler einlegen. Die DVD zeigt eine kurze Einführung und dann das **Hauptmenü**.
5. Ein Spieler wird zum **DVD-Master** ernannt. Dieser betätigt die Fernbedienung.



Durch Drücken der **PFEILE** auf der Fernbedienung kann zwischen den Menüeinträgen der *Scene It? Harry Potter™*-DVD hin- und hergesprungen werden. Zum Aktivieren eines Menüeintrags, müssen die **ENTER**- und die **PLAY**-Tasten gedrückt werden. Während eines Filmclips können die **ÜBERSPRINGEN**-, **WEITER**- oder **SCHNELLDURCHLAUF**-Tasten gedrückt werden, um schneller zur Frage zu gelangen.

6. Aus dem Hauptmenü **Einstellen der Zeit** auswählen. Beim Beantworten der Quizkarten-Fragen wird die Bildschirmuhr verwendet. Die Uhr ist auf 30 Sekunden voreingestellt, kann jedoch auf 10 oder 20 Sekunden eingestellt werden, um das Spiel noch spannender zu machen. Die gewünschte Zeit wird ausgewählt. Diese bleibt dann als Standardeinstellung gespeichert, es sei denn, die Spieler entscheiden sich während des Spiels, die Zeit zu verändern. Hierfür muss ins Hauptmenü zurückgekehrt werden.

Technischer Hinweis: Die DVD ist so eingestellt, dass die Fragen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Daher kann es sein, dass sich die aufgerufenen Fragen wiederholen. Damit sich die Fragen nicht wiederholen, aus dem Hauptmenü zunächst **Voreingestellte Spielfolge** und dann eine der voreingestellten Sequenzen auswählen.

ANMERKUNG: Einige DVD-Spieler unterstützen die Optreve™-Technologie, d. h. die Auswahlfunktion nach dem Zufallsprinzip, nicht. Ist dies der Fall, erscheint ein Fenster mit einem entsprechenden Hinweis. Dann sollte ebenfalls **Voreingestellte Spielfolge** gewählt werden.

7. Aus dem Hauptmenü **Das Spiel spielen** auswählen, und das **Spielmenü** erscheint.

DAS SPIEL SPIELEN

1. Alle Spieler würfeln mit dem **Zahlenwürfel**. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort. Würfeln zwei Spieler die gleiche Augenzahl, würfeln diese beiden so lange, bis einer eine höhere Zahl würfelt.



Spielmenü



Hauptmenü

2. Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er jedes Mal mit beiden Würfeln und setzt seinen Spielstein um die mit dem **Zahlenwürfel** gewürfelte Augenzahl auf dem Spielbrett. **Anmerkung:** Spieler dürfen sich ein Spielfeld teilen.

Nachdem der Spieler seinen Spielstein gesetzt hat, versucht er die mit dem **Kategoriewürfel** gewürfelte Aufgabe zu lösen (siehe unten für eine Beschreibung der Aufgaben).

Hinweis: Ein Spielzug beginnt immer mit Würfeln der beiden Würfeln und Setzen des Spielsteins. Löst ein Spieler die Aufgabe, darf er beide Würfeln noch einmal werfen und weitermachen!

3. Die Kategorie-Referenzkarten ermöglichen es den Spielern die *Scene It? Harry Potter™*-Aufgaben leichter zu erkennen.

Die Scene It? Harry Potter™-AUFGABEN

Abhängig davon, welches Symbol mit dem Kategoriewürfel gewürfelt wurde, müssen die Spieler verschiedene DVD- oder Quizkarten-Aufgaben lösen.



DVD-Aufgaben

Quizkarten-Aufgaben

Hauspunkte-Karten und Der Spieler wählt

DVD-AUFGABEN



Allein spielen

Der DVD-Master wählt **Allein spielen** aus dem DVD-Spielmenü aus, und eine Allein-spielen-Aufgabe folgt. **NUR DER SPIELER, DER AN DER REIHE IST, DARF VERSUCHEN, DIE BILDSCHIRM-AUFGABE ZU LÖSEN.** Beantwortet er die Frage richtig, ist er noch einmal an der Reihe und darf erneut beide Würfeln werfen. Beantwortet er die Frage falsch, ist sein Spielzug beendet, und der nächste Spieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

Hinweis: Spielt ihr *Scene It? Harry Potter™* oft, dann werdet ihr einige Filmclips wiederholt sehen. Keine Sorge! Für jeden Filmclip gibt es viele unterschiedliche Fragen. Seid also aufmerksam, denn ihr wisst nie, welche Frage ihr gestellt bekommt!



Alle spielen

Der DVD-Master wählt **Alle spielen** aus dem DVD-Spielmenü aus. **ALLE SPIELER** versuchen nun, als Erster die am Bildschirm erscheinende Frage richtig zu beantworten.

Beantwortet der Spieler, der an der Reihe ist, die Frage als

Erster richtig, ist er noch einmal an der Reihe und darf erneut beide Würfel werfen.

Beantwortet ein anderer Spieler, als der, der gerade an der Reihe ist, die Frage als Erster richtig, darf sich dieser Spieler aussuchen, ob er seinen Spielstein ein Feld vorwärts setzt oder einen anderen Spieler eine Hauspunkte-Karte ziehen lässt. Soll ein anderer Spieler eine Hauspunkte-Karte ziehen, muss er die auf ihr stehenden Anweisungen sofort befolgen. Danach setzt sich das Spiel mit dem Spieler fort, der zur Linken des Spielers sitzt, der ursprünglich an der Reihe war.

Hinweis: Spieler werden aufgrund einer Alle-spielen-Aufgabe niemals übersprungen - das Spiel setzt sich immer im Uhrzeigersinn fort, auch wenn derjenige, der die Frage richtig beantwortet hat, nicht direkt im Uhrzeigersinn neben dem Spieler sitzt, der an der Reihe ist.

Beantworten zwei Spieler eine Frage gleichzeitig richtig, wählt der DVD-Master **Tiebreak** aus dem DVD-Spielmenü aus.

Beantwortet **keiner** der Spieler die Aufgabe richtig, setzt sich das Spiel mit dem nächsten Spieler fort.

Hinweis: 1) Filmclips können durch Drücken der **ÜBERSPRINGEN**- oder **SCHNELLDURCHLAUF**-Tasten auf der Fernbedienung übersprungen oder im Schnelldurchlauf abgespielt werden. 2) Erscheint bei der Alle-spielen-Kategorie ein Clip, der im vorherigen Spiel schon einmal gezeigt wurde, kann einfach die **ENTER**-Taste auf der Fernbedienung gedrückt werden, und es erscheint eine andere Alle-spielen-Aufgabe.

QUIZKARTEN-AUFGABEN

Würfelt ein Spieler eine **Quizfragen**-Aufgabe, nimmt einer seiner Gegenspieler eine Karte vorne aus dem Kästchen. Nachdem die entsprechende Frage gestellt wurde, wählt der DVD-Master **Die Uhr starten** aus dem Menü, und der Spieler muss die Aufgabe richtig beantworten, bevor die Uhr die Null erreicht. Die Karte wird dann hinter die Karten ans Ende gesteckt.



Hogwarts™

Identifiziert Dinge aus der Zaubererwelt, die mit dem Leben in Hogwarts in Verbindung stehen.



Die Welt der Zauberer

Beantwortet eine Frage, die mit der Zaubererwelt außerhalb von Hogwarts in Verbindung steht.



Muggel™

Beantwortet eine Frage, die sich auf die nichtmagische Welt bezieht.

Denkt dran: Die Bildschirmuhr kann eingestellt werden, indem aus dem Hauptmenü **Einstellen der Zeit** und dann die gewünschte Zeit ausgewählt wird.

DIE HAUSPUNKTE-KARTEN UND DER SPIELER WÄHLT



Die Hauspunkte-Karten

Je nachdem, was für eine Hauspunkte-Karte ein Spieler bekommt, können er oder ein Gegenspieler vorwärts gehen oder beide zurückgeworfen werden. Ein Spieler muss die Hauspunkte-Karte laut vorlesen und die auf der Karte stehende Anweisung sofort befolgen. Der Spielzug ist für den Spieler dann beendet.

Steht auf der Karte „Behalte diese Karte, und lasse einen anderen Spieler eine Runde aussetzen, wenn es für dich am günstigsten ist.“, darf der Spieler diese Karte aufbewahren und später verwenden. Diese Hauspunkte-Karten können von einem Spieler auch dann ausgespielt werden, wenn er nicht an der Reihe ist, müssen dem anderen Spieler aber gegeben werden, bevor dessen Spielzug beginnt – und **nicht nachdem** dieser Spieler gewürfelt hat.



Der Spieler wählt

Würfelt ein Spieler diese Kategorie, darf er sich eine DVD-Aufgabe (Allein spielen), eine Quizkarten-Aufgabe (eine beliebige Kategorie) oder eine Hauspunkte-Karte aussuchen.

FLOHPULVER-FELD

Löst ein Spieler eine Aufgabe erfolgreich und steht dabei auf einem **Flohpulver**-Feld, darf er seinen Spielstein beim nächsten Mal um die doppelte Anzahl der mit dem Zahlenwürfel gewürfelten Augen setzen. Wird der Spielzug des Spielers durch die Hauspunkte-Karte beendet, und hat er die Aufgabe erfolgreich gelöst, darf er seinen Spielstein beim nächsten Mal trotzdem um die doppelte Anzahl der mit dem Zahlenwürfel gewürfelten Augen setzen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Erreicht ein Spieler das Ende des Wegs, **muss** er auf dem Feld **Stopp: Alle spielen - Spezial** anhalten, egal was er gewürfelt hat. Von hier an hat der Spieler zwei Möglichkeiten, zu gewinnen. Erstens **Alle spielen - Spezial** und wenn dies nicht erfolgreich ist, zweitens die **Schlussklappe**.

1. Alle spielen - Spezial

Hält ein Spieler auf dem Feld Stopp: Alle spielen – Spezial, muss er eine Alle-spielen-Spezial-Aufgabe richtig lösen.

Der DVD-Master wählt Alle spielen - Spezial aus dem Spielmenü aus. ALLE Spieler nehmen an dem Alle spielen - Spezial teil und versuchen, als Erster die am Bildschirm erscheinende Frage richtig zu beantworten.

Löst der Spieler, der an der Reihe ist, die Aufgabe als Erster, darf er seinen Spielstein direkt auf den Gewinnerkreis stellen und hat das Spiel damit GEWONNEN!

Löst der Spieler diese Aufgabe nicht als Erster, muss er seinen

Spielstein auf den äußeren Schlussklappenring (**3**) stellen. Der Spielzug ist dann für ihn beendet. Ist der Spieler das nächste Mal an der Reihe, bekommt er die zweite Möglichkeit, zu gewinnen. Dieses Mal muss er eine Schlussklappen-Aufgabe lösen.

Löst ein anderer Spieler die Alle-spielen-Spezial-Aufgabe als Erster, kann er entweder einen seiner Gegenspieler eine Hauspunkte-Karte ziehen lassen oder mit seinem eigenen Spielstein **drei** Felder weitergehen (es sei denn, er steht bereits auf einem der Schlussklappenringe). Nachdem der ausgewählte Spieler die Anweisung der Karte befolgt hat, setzt sich das Spiel dann mit dem Spieler fort, der zur Linken des Spielers sitzt, der ursprünglich an der Reihe war.

Hinweis: Spieler, die auf einem der Schlussklappenringe stehen, sind gegen **Hauspunkte-Karten** geschützt. Sie dürfen nur gegen die anderen Spieler verwendet werden.

2. Schlussklappe

Für jeden Spieler, der auf einem der Schlussklappenringe steht, wählt der DVD-Master Schlussklappe aus dem Spielmenü aus und befolgt die Bildschirmanweisungen. Hier muss der Spieler in einem Spielzug bis zu drei Fragen richtig beantworten, um das Spiel zu gewinnen. Die Anzahl der zu beantwortenden Fragen entspricht der Zahl des Ringes, auf dem sich der Spieler befindet. Beantwortet der Spieler eine der Fragen falsch, geht er einen Ring weiter, sein Spielzug ist beendet, und er muss warten, bis er wieder an der Reihe ist. Keine Sorge, die Bildschirmanweisungen leiten euch durch das Kapitel Schlussklappe.

Ein Spieler muss eine Aufgabe erfolgreich lösen, um das Spiel zu gewinnen. Ein Spieler, der eine Aufgabe falsch löst, während er auf dem letzten Schlussklappenring steht (**1**), darf nicht weitergehen. Er muss auf Ring **1** stehen bleiben und bis zur nächsten Runde warten. Dann hat er erneut die Chance auf den Sieg.

SPIELVARIANTEN

Für eine längere Spieldauer – Um das Spiel noch spannender (und länger) zu gestalten, werft den Zahlenwürfel und bewegt eure Spielfigur erst, nachdem ihr die Aufgabe/Frage richtig gelöst habt (anstatt zu Beginn jedes Zuges).

Für eine kürzere Spieldauer – Faltet das Spielbrett zusammen, sodass ein kleinerer Kreis entsteht. Werft den Zahlenwürfel und setzt eure Spielfigur, bevor ihr die Aufgabe/Frage beantwortet.

Partyspiel– *Scene It? Harry Potter™* -DVD-Aufgaben sind hervorragend als Partyspiel geeignet. Ihr braucht einfach nur die *Scene It? Harry Potter™* -DVD in euren DVD-Spieler einlegen und **Partyspiel** im Hauptmenü auswählen. Ihr braucht die Fernbedienung nicht benutzen, da *Scene It? Harry Potter™* die Filmausschnitte automatisch wählt. Wer wird die richtige Antwort als Erster rufen? Wollt ihr zum regulären Spiel zurückkehren, dann drückt einfach die **ENTER**-Taste auf der Fernbedienung, wenn das Hauptmenü erscheint.

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
Retain this address for future reference.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.
Bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren.
Mattel GmbH, An der Trift 75, D-63303 Dreieich.
Mattel Ges.m.b.H., Triester Str. 14, A-2355 Wiener Neudorf.
Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks and © Warner Bros. Entertainment Inc. (s07)

© 2007 Screenlife, LLC. All rights reserved. U.S. Pat. Nos. 6,987,926 and D470537; Taiwan Pat. No. I 250429. Other U.S. and foreign patents pending. Screenlife®, Scene It?®, The DVD Game™, Flextime®, Final Cut® and Optreve®, are trademarks of Screenlife, LLC, 111 South Jackson, Seattle, WA 98104.



K8822-0722

