

Befehlskarte

Der Spieler muss die Anweisungen der Karte befolgen und sie dann wieder mit dem Gesicht nach unten unter den Stapel legen. (Ausnahme: Der Spieler, der die Karte zieht, die ihn vor allen Angriffen des Geistes schützt, bewahrt sie bis Spielende auf.)



Befehlskarte



Harry Potter

UND DER
STEIN DER WEISEN™

DAS GEHEIMNIS VON HOGWARTS™
BRETTSPIEL

EINEN VERDACHT ÄUSSERN

Besucht ein Spieler ein Mitglied des Schulpersonals, und ist der Stapel mit den Hinweiskarten leer, muss er einen Verdacht äußern.

Anhand seiner Checkliste kann der Spieler überlegen, welche **SCHULPERSONAL**-, **SCHLITZOHR**-, **ZAUBERSPRUCH**- und **OPFER**-Karten unter Fluffys Falltür liegen. Der Verdacht, den der Spieler äußert, muss immer das Mitglied des Schulpersonals einbeziehen, in dessen Zimmer er sich befindet (d.h. befindet er sich im Zaubersprüche-Zimmer, muss er Professor Snape für die Opfer-Karte nennen).



Der **VERDACHT** muss wie folgt laut geäußert werden:

"_____, haben Sie _____ dabei erwischt, einen _____ Zauberspruch gegen _____ auszusprechen?"
Schulpersonal-Karte Schlitzohr-Karte Zauberspruch-Karte Opfer-Karte

Beispiel:

Ein Beispiel für einen Verdacht wäre dies: "Professor Snape, haben Sie Draco Malfoy dabei erwischt, einen Wingardium Leviosa Zauberspruch gegen Ron Weasley auszusprechen?"

Beginnend mit dem Spieler zur Linken des Spielers, der den Verdacht äußert, muss ihm jeder Spieler – und nur ihm – eine der genannten Karten zeigen. Besitzt ein Spieler mehr als eine der genannten Karten, darf er sich aussuchen, welche Hinweiskarte er dem Spieler zeigt. Hat ein Spieler keine der genannten Hinweiskarten, sagt er dies. Dies setzt sich so lange im Uhrzeigersinn fort, bis alle Spieler geantwortet haben. Der Spieler hakt die ihm gezeigte/n Karte/n auf seiner Checkliste ab. Kann keiner der Spieler eine der genannten Hinweiskarten zeigen, sollte sich der Spieler dies ebenfalls notieren. Das könnte eine ganz heiße Spur sein! Der nächste Spieler setzt dann das Spiel fort, es sei denn, er kam zu Beginn seines Spielzugs durch die Anweisung einer **HOGWARTS**-Karte in das Zimmer und muss sich noch auf dem Spielbrett um die Anzahl der Augen des anderen Würfels bewegen. Er darf nicht verzichten und im Zimmer bleiben. Er muss dann aus dem Zimmer austreten.

DEN ENDGÜLTIGEN VERDACHT AUSSPRECHEN

Glaubt ein Spieler zu wissen, welche 4 Hinweiskarten unter Fluffys Falltür liegen, dann muss er versuchen, möglichst schnell zur Falltür zu gelangen, um seinen endgültigen Verdacht auszusprechen. Es gibt nur eine Chance! Tut dies also nur, wenn ihr euch sicher seid! Ist der Spieler an der Falltür angelangt, muss er die 4 Hinweiskarten, von denen er glaubt, dass sie unter der Falltür liegen, laut nennen, indem er sagt: "Ich glaube, (Schulpersonal-Karte) hat (Schlitzohr-Karte) dabei erwischt, den Zauberspruch (Zauberspruch-Karte) gegen (Opfer-Karte) auszusprechen." Der Spieler muss dann die Falltür öffnen und sich die Hinweiskarten ansehen. Nur er darf sich diese Karten ansehen!

Stimmt nur eine Hinweiskarte nicht mit dem endgültigen Verdacht überein, liegt der Spieler **FALSCH**. Für ihn ist das Spiel nun beendet, und er scheidet aus! Er muss die 4 Hinweiskarten wieder unter die Falltür legen und seine Karten im Uhrzeigersinn an die anderen Spieler verteilen. Das Spiel setzt sich ebenfalls im Uhrzeigersinn fort.

DAS SPIEL GEWINNEN

Stimmen alle 4 Hinweiskarten mit den vom Spieler genannten Karten überein, muss er den anderen Spielern die Karten zeigen und ist **DER GEWINNER**.

ZIEL DES SPIELS

Einige freche Schüler haben in einem der Hogwarts-Zimmer verbotene Zaubersprüche ausgesprochen. Könnt ihr das Geheimnis lösen und das Spiel gewinnen? Sprecht euren endgültigen Verdacht erst aus, wenn ihr euch sicher seid. Denn ist er falsch, seid ihr raus!

INHALT

- Hogwarts-Spielbrett
- Hogwarts-Würfel (2)
- Hüte (6)
- 1 Geist



- Grüne Hogwarts-Karten (10)
- Blaue Hinweiskarten (23)
- Checklistenblock

DAS HOGWARTS-SPIELBRETT

ZIMMER – Hier könnt ihr die Mitglieder der Schulpersonals um Hinweise bitten oder einen Verdacht äußern.

HOGWARTS-WAPPEN – Dies ist der Ausgangspunkt für eure Hüte, von dem aus das Spiel beginnt.

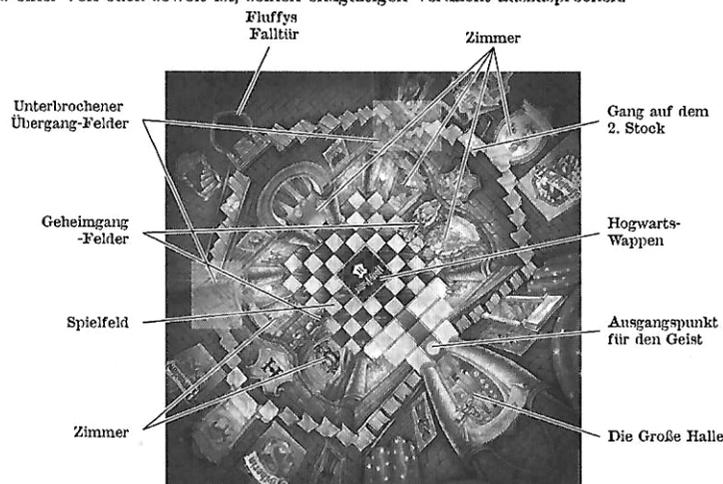
AUSGANGSPUNKT (GEIST) – Der blaue Punkt, ist der Ausgangspunkt, von dem aus der Geist das Spiel beginnt.

DIE GROSSE HALLE – Hierhin müsst ihr gehen, wenn ihr vom Geist auf das Hogwarts-Wappen zurückgeschickt werdet.

UNTERBROCHENER ÜBERGANG – Lücke auf dem 2. Stock, die nur mit der richtigen Karte geschlossen werden kann.

GEHEIMGANG – Eine Abkürzung durch das Hogwarts-Schloss, die nur mit der richtigen Karte geöffnet werden kann.

FLUFFYS FALLTÜR – Hier sind die 4 Hinweiskarten versteckt, die die Antwort auf das Geheimnis enthalten, bis einer von euch soweit ist, seinen endgültigen Verdacht auszusprechen.



SPIELVORBEREITUNG

1. Klappt das Spielbrett aus. Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Checklistenblock.
2. Jeder Spieler sucht sich einen Hut aus und stellt ihn auf das HOGWARTS-WAPPEN. Das Wappen dient nur als Start. Im Verlauf des Spiels misst ihr (und der Geist) um das Wappen herumgehen.
3. Stellt den Geist auf seinen AUSGANGSPUNKT.
4. Trennt die grünen Hogwarts-Karten von den blauen Hinweiskarten. Mischt die grünen Hogwarts-Karten gut durch, und legt sie mit dem Gesicht nach unten neben das Spielbrett.
5. Der älteste Spieler ist der Kartengeber. Er unterteilt nun die blauen Hinweiskarten in folgende Stapel:



Schulpersonal-Karten

Die lila umrandeten Karten sind die Mitglieder des Schulpersonals, die vielleicht einen der ungehorsamen Schüler beim Aussprechen eines verbotenen Zauberspruchs erwischt haben.



Schlitzohr-Karten

Die gelb umrandeten Karten sind die Personen, die den verbotenen Zauberspruch ausgesprochen haben könnten.



Zauberspruch-Karten

Die rot umrandeten Karten beinhalten den Zauberspruch, der möglicherweise ausgesprochen wurde.



Opfer-Karten

Die blau umrandeten Karten sind die Personen, gegen die der verbotene Zauberspruch gerichtet sein könnte.

Schulpersonal-Karte



Schlitzohr-Karten



Zauberspruch-Karten



Opfer-Karten



6. Der Kartengeber mischt nun die Stapel gut durch und legt sie mit dem Gesicht nach unten nebeneinander hin. Behaltet im Kopf, in welchem Stapel sich die Schulpersonal-Karten befinden.
7. Er zieht eine Karte aus jedem Stapel und legt sie - ohne sie anzuschauen - unter Fluffys Falltür.
8. Er gibt jedem Spieler eine Karte vom Schulpersonal-Stapel.
9. Nun mischt er ALLE übrigen Hinweiskarten, die alle zusammen einen Hinweiskarten-Stapel bilden, und legt den Stapel mit dem Gesicht nach unten neben das Spielbrett.
10. Jeder Spieler besitzt eine Hinweiskarte. Schaut sie euch an, aber zeigt sie keinem der anderen Spieler.
11. Da die Hinweiskarte, die ihr besitzt, nicht unter Fluffys Falltür liegen kann, könnt ihr diese auf eurer Checkliste abhaken. Lasst keinen anderen Spieler eure Checkliste sehen.

DAS GEHEIMNIS LÖSEN

Löst das Geheimnis von Hogwarts, indem ihr ratet, welche SCHULPERSONAL-, SCHLITZOHR-, ZAUBERSPRUCH-, und OPFER-Hinweiskarten unter Fluffys Falltür liegen. Besucht ein Spieler ein Mitglied des Schulpersonals in seinem Zimmer, darf er entweder eine Hinweiskarte ziehen oder einen Verdacht äußern, indem er eine Frage wie in unten stehendem Beispiel stellt:

"_____, haben Sie _____ dabei erwischt, einen _____ Zauberspruch gegen _____ auszusprechen?"
Schulpersonal-Karte Schlitzohr-Karte Zauberspruch-Karte Opfer-Karte

Die anderen Spieler, widerlegen den Verdacht, indem sie ihm die Hinweiskarten, die er genannt hat, die sie aber auf der Hand halten, zeigen. Indem ihr euch auf eurer Checkliste vermerkt, welche Karten sich im Spiel befinden, könnt ihr schließlich herausfinden, welche Karten unter der Falltür liegen. Der Spieler, der glaubt, er habe das Geheimnis von Hogwarts gelöst, muss versuchen, möglichst schnell zur Falltür zu gelangen und die richtigen Karten zu nehmen, um das Spiel zu gewinnen.

SO WIRD GESPIELT

1. Jeder Spieler würfelt einen Würfel. Derjenige, der die höchste Punktzahl hat, beginnt. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt beide Würfel und bewegt sich in Richtung Zimmer oder spielt wie angezeigt. (Siehe SICH AUF DEM SPIELBRETT BEWEGEN UND SPIELEN).
3. In jedem Zimmer besucht ihr das Mitglied des Schulpersonals, das zu dem Zimmer auf der Checkliste gehört. Ihr könnt entweder eine Hinweiskarte ziehen oder einen Verdacht aussprechen. (Siehe EINEN VERDACHT ÄUSSERN).
4. Besucht ein Spieler ein Mitglied des Schulpersonals, und liegen noch Hinweis-Karten neben dem Spielbrett, darf der Spieler eine Hinweiskarte aufnehmen. Er zieht diese Karte vom Hinweiskarten-Stapel und behält sie auf seiner Hand. Ein Spieler darf in einem Spielzug bei ein und demselben Mitglied des Schulpersonals nur entweder einen Verdacht äußern oder eine Hinweiskarte ziehen. Er darf nicht beides tun.
5. Glaubte ein Spieler zu wissen, welche 4 Hinweiskarten unter Fluffys Falltür liegen, muss er versuchen, so schnell wie möglich zur Falltür zu gelangen.
6. Der erste Spieler, der die Falltür erreicht und die richtige Schulpersonal-, Schlitzohr-, Zauberspruch-, und Opfer-Karte nennt, gewinnt das Spiel. (Siehe DEN ENDGÜLTIGEN VERDACHT AUSSPRECHEN sowie DAS SPIEL GEWINNEN)

SICH AUF DEM SPIELBRETT BEWEGEN UND SPIELEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf in jede Richtung gehen: vorwärts, rückwärts, diagonal oder seitwärts. In einem Spielzug dürfen allerdings weder ein Feld noch ein Zimmer mehr als einmal von einem Spieler betreten werden.



Zeigen beide Würfel, nachdem ein Spieler gewürfelt hat, das Hogwarts-Symbol, muss er 2 grüne Hogwarts-Karten ziehen. Bevor er die zweite Karte zieht, muss er die Anweisungen der ersten Karte befolgen. (Siehe HOGWARTS-KARTEN) Nachdem er die zweite Karte gezogen und deren Anweisungen befolgt hat, ist sein Spielzug beendet.

Zeigt einer der Würfel das Hogwarts-Symbol, muss der Spieler zuerst eine Karte vom Hogwarts-Stapel ziehen und die Anweisungen befolgen, bevor er seinen Hut um die Anzahl der mit dem anderen Würfel gewürfelten Augen auf dem Spielbrett bewegt. (Siehe DEN GEIST BEWEGEN)



Zeigen beide Würfel nach dem Würfeln Zahlen, kann der Spieler entweder den Hut oder den Geist um so viele Felder bewegen, wie die Würfel anzeigen.

Würfelt der Spieler einen Pasch, darf er sowohl den Hut als auch den Geist um die Gesamtanzahl der gewürfelten Augen auf dem Spielfeld bewegen.

Zimmer dürfen nicht diagonal betreten werden. Ein Zimmer betreten zählt als ein Feld. Zum Betreten eines Zimmers braucht ein Spieler nicht die genaue Zahl würfeln. Doch mit Betreten eines Zimmers darf er nicht mehr weitergehen, es sei denn, er wird aufgrund einer Hogwarts-Karte zu Beginn seines Spielzugs schon in ein Zimmer geschickt. In diesem Fall darf er ein zweites Zimmer betreten, sofern die Anzahl der gewürfelten Augen dies zulässt.

Ein von einem anderen Spieler oder dem Geist besetztes Feld darf nicht betreten werden. Überspringen ist nicht erlaubt. Trifft ein Spieler auf einem Gang im 2. Stock auf einen Spieler oder den Geist, muss er auf dem Feld davor stehen bleiben.

DEN GEIST BEWEGEN

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er den Geist dazu benutzen, andere Spieler zu blockieren oder sie zum Start auf das Hogwarts-Wappen zurückzuschicken.

Spieler zum Start zurückschicken

Bewegt ein Spieler den Geist und landet damit auf einem von einem Mitspieler besetzten Feld, wird dieser Mitspieler in die GROSSE HALLE zurückgeschickt. Außerdem muss er dem Spieler, der ihn zurückschickt, eine seiner Hinweiskarten zeigen. Ein Spieler kann während seines Spielzugs den Geist dazu benutzen, gleich mehrere Spieler auf das Hogwarts-Wappen zurückzuschicken. Die Anzahl der Augen muss nicht exakt sein, d.h. würfelt der Spieler beispielsweise eine 5 kann der Spieler, den er zurückschicken will, auch auf den Feldern 1-4 stehen. Die zurückgeschickten Spieler halten alle ihre Hinweiskarten mit dem Gesicht nach unten, damit der Spieler eine ihrer Karten ziehen kann. Er schaut sich dann die gezogenen Karten nacheinander an und gibt sie den Spielern zurück.

Spieler blockieren

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er den Geist dazu benutzen, ihn direkt vor ein Zimmer oder in einen Gang im 2. Stock zu stellen. Da der Geist nicht übersprungen werden darf, müssen die anderen Spieler ihn entweder von der Stelle weg bewegen oder um ihn herumgehen. Wird ein Spieler daran gehindert, aus einem Zimmer zu treten, weil der Geist oder ein anderer Spieler davor stehen, kann er entweder den Geist bewegen, wenn die Anzahl der gewürfelten Augen ihm dies erlaubt, oder in diesem Zimmer noch einmal einen Verdacht äußern, obwohl er dies in der Runde davor schon einmal getan hatte. Er darf allerdings keine weitere Hinweiskarte ziehen.

HINWEIS: Der Geist kann kein Zimmer betreten, und dem Spieler, der die Karte "Du bist während des Spiels vor allen Angriffen des Geists geschützt" zieht, kann der Geist während des gesamten Spiels nichts anhaben.

HOGWARTS-KARTEN

Die grünen Hogwarts-Karten werden wie folgt gespielt:

Unterbrochener Übergang-Karten (Karten mit farbigen Schlüsseln)

Schließt einen unterbrochenen Übergang auf dem Spielbrett mit dem farblich passenden Schlüssel der Karte. Diese Karten ermöglichen es euch, über die Übergänge zu gehen. Dies zählt als ein Feld. Einmal geschlossene Übergänge bleiben während des gesamten Spiels geschlossen; d.h. die Karten bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Spielbrett liegen und dürfen von jedem Spieler benutzt werden.



Unterbrochener Übergang-Karte

Geheimgang-Karten (Karten mit farbigen Fußabdrücken)

Öffnet einen Geheimgang mit der zu dem Bild auf dem Spielbrett passenden Karte. Die Fußabdrücke auf jeder Karte sind der Eintritt in einen Geheimgang, der den Weg zu den passenden Fußabdrücken auf dem Spielbrett abkürzt. Jedes Paar Fußabdrücke zählt als ein Feld. Einmal geöffnete Geheimgänge bleiben während des gesamten Spiels geöffnet; d.h. die Karten bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Spielbrett liegen und dürfen von jedem Spieler benutzt werden.

