

Harry Potter

WINKELGASSE BRETTSPIEL

INHALT

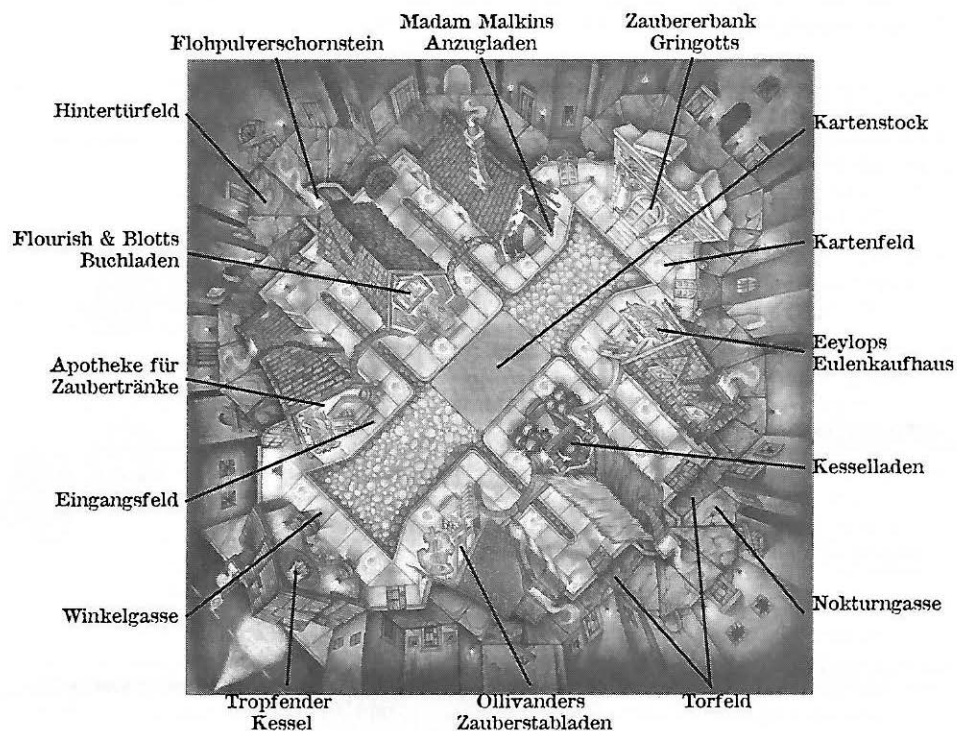
1 Spielbrett	36 Kofferteile	60 Münzen
1 Geschlossen-Schild	6 Zaubertrankflaschen	20 goldfarbene Galleonenmünzen
2 Würfel	6 Kessel	20 silberfarbene Sickelmünzen
6 Hutspielteile	6 Umhänge	20 bronzefarbene Knutmünzen
6 Kofferkarten	6 Zauberstäbe	46 Winkelgassenkarten
	6 Bücher	30 Zauberspruchkarten
	6 Eulen	16 Magiekarten

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es in die Läden der Winkelgasse zu gehen und dort all die Schulsachen zu kaufen, die man braucht, um seinen Koffer zu füllen. Der erste Spieler, der seinen Koffer voll gepackt hat und den Tropfenden Kessel erreicht, gewinnt das Spiel.

SCHAUT EUCH DIE WINKELGASSE AN

Öffnet das Spielbrett, und schaut euch um. Schnell werdet ihr herausfinden, was die einzelnen Felder bedeuten.



43245



SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler sucht sich ein Hutspielteil aus und stellt es in den Tropfenden Kessel – der Platz, an dem euer Abenteuer beginnt und endet.

2. Jeder Spieler nimmt sich dann eine Kofferkarte (Karte mit Abbildungen von sechs unterschiedlichen Dingen) und legt sie vor sich.

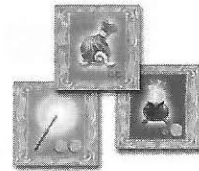
3. Der älteste Spieler ist der Kobold der Gringotts Zaubererbank und gleichzeitig der Kartengeber. Er verteilt an jeden Spieler folgende Münzen: 2 goldfarbene Galleonen, 2 silberfarbene Sichel und 2 bronzefarbene Knuts. Das übrige Geld wird in den Gringotts-Zaubererbank-Bereich gelegt.



4. Der Kartengeber teilt die Winkelgassenkarten in zwei Stapel. Die pergamentfarbenen Zauberspruchkarten bilden den einen Stapel und die lilafarbenen Magiekarten den anderen Stapel.

5. Er mischt die Zauberspruchkarten und verteilt an jeden Spieler 2 Karten. Die Spieler dürfen sich die Karten ansehen, sie den Mitspielern aber nicht zeigen.

6. Die übrigen Zauberspruchkarten werden mit den Magiekarten gemischt. Der gesamte Stapel wird nun so auf den Kartenstockbereich in der Mitte des Spielbretts gelegt, dass die Karten verdeckt sind.



7. Die Kofferteile werden in sechs Stapel sortiert. Von jedem gibt es 6 Teile. Sie werden dann wie folgt auf die farblich entsprechenden Läden gelegt:

- Auf Ollivanders Zauberstabladen werden so viele Zauberstabteile gelegt, wie Spieler am Spiel teilnehmen.
- Die anderen Kofferteile werden auf die jeweils entsprechenden Läden gelegt, JEDOCH immer ein Teil weniger als Anzahl der Spieler!



SO WIRD GESPIELT

Die Spieler würfeln nacheinander mit einem Würfel (die Seite mit dem Wirbel zählt '1'). Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

IN DER WINKELGASSE UMHERGEHEN

• Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er mit beiden Würfeln und bewegt sein Hutspielteil wie folgt im Uhrzeigersinn auf dem Weg, der durch die Winkelgasse führt:

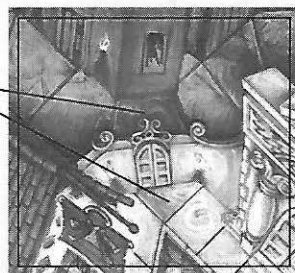
• Würfelt er mit beiden Würfeln Zahlen, muss er seinen Hut um die gewürfelte Anzahl auf den Feldern vorwärts bewegen.

• Würfelt er einen Wirbel und eine Zahl, muss er sein Spielteil um die gewürfelte Zahl vorwärts bewegen und dann eine Winkelgassenkarte ziehen.

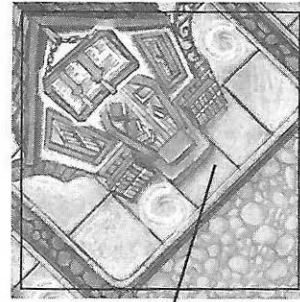
• Würfelt er zwei Wirbel, wird er in die Nokturngasse verbannt. Er muss seinen Hut sofort auf das nächste vor ihm liegende Torfeld legen, die Nokturngasse betreten und seine Runde so beenden. (Siehe "Die Nokturngasse betreten" unten).



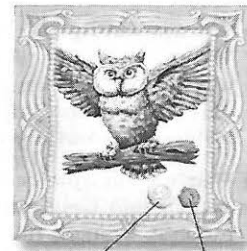
Nokturngassen-Torfeld



- Zwei Hüte dürfen nicht auf demselben Feld stehen. Landet ein Spieler auf einem schon besetzten Feld, muss er sich auf das nächste freie Feld stellen.
- Landet ein Spieler auf einem Eingangsfeld oder geht über dieses hinweg, darf er den jeweiligen Laden betreten und ein Kofferteil kaufen: er muss seinen Hut dann auf das Dach des Ladens stellen. Anmerkung: ein Spieler muss einen Laden nicht betreten, wenn er es nicht braucht, da er das entsprechende Teil schon hat.
- In einem Laden darf sich jede beliebige Anzahl Spieler gleichzeitig aufhalten.
- Landet ein Spieler mit der genauen Augenzahl auf einem Kartenfeld – einem Feld mit einem magischen Wirbel -, muss er eine Winkelgassenkarte ziehen. Hatte er einen Wirbel gewürfelt UND landet mit der genauen Augenzahl, die er mit dem anderen Würfel gewürfelt hatte, auf dem magischen Wirbel, muss er ZWEI Karten ziehen und sie in der Reihenfolge spielen, in der er sie aufgenommen hat.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler auf den Stufen vor der Zaubererbank Gringotts landet bzw. an ihnen vorübergeht, gibt ihm der Kobold 1 goldfarbenen Galleone, 1 silberfarbenen Sichel und 1 bronzefarbenen Knut. Er kann die Zaubererbank nicht betreten.



Eingangsfeld



1 Sichel und 1 Knut

EIN KOFFERTEIL KAUFEN

Befindet sich ein Spieler in einem Laden, kann er ein Kofferteil kaufen.

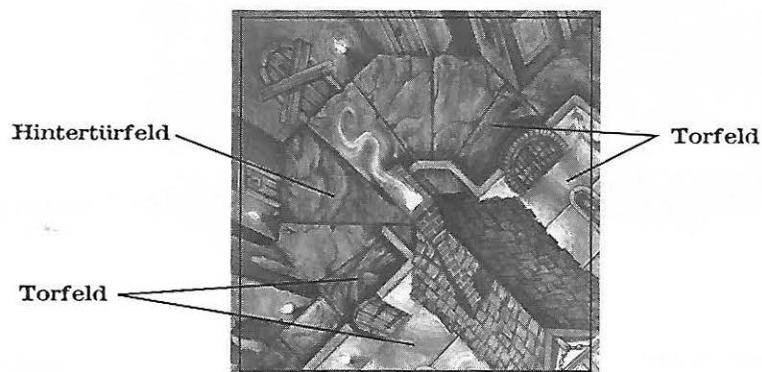
- Er muss der Zaubererbank Gringotts die **GENAUE** Anzahl Münzen zahlen, die auf dem Kofferteil abgebildet ist und das Teil dann auf seine Kofferkarte stellen.

Möchte der Spieler beispielsweise diese Eule kaufen, so zeigen ihm die Symbole, dass er einen Sichel und einen Knut dafür bezahlen muss. Er kann z.B. nicht zwei Galleonen benutzen und dafür Wechselgeld erwarten.

- Hat ein Spieler nicht die richtigen Münzen, muss er so lange warten, bis er mehr Münzen gesammelt hat, um bezahlen zu können.
- Ist der Laden ausverkauft, muss der Spieler warten, bis das gewünschte Teil wieder verfügbar ist oder eine Zauberspruchkarte benutzen, um einem anderen Spieler ein Teil wegnehmen zu können (siehe unten).
- Ein Spieler darf nicht zwei gleiche Kofferteile kaufen.
- Hat ein Spieler ein Kofferteil gekauft, ist seine Runde beendet. Ist er das nächste Mal an der Reihe, darf er den Laden verlassen und den Weg weitergehen. Das Eingangsfeld zählt als ein Feld. Würfelt ein Spieler zwei Wirbel, wenn er in einem Laden steht, wird er in die Nokturngasse verbannt: er muss den Laden zur Hintertür verlassen und seine Runde so auf dem lila Hintertürfeld beenden.

DIE WINKELGASSE

Eine Mauer um die Winkelgasse schützt diese vor der Nokturngasse.



DIE WINKELGASSE BETRETEN

- Wie schon gesagt: Würfelt ein Spieler zwei Wirbel, wird er in die Nokturngasse verbannt. Er muss dann zum nächstliegenden Torfeld gehen und seinen Hut auf die Nokturngassenseite des Tors stellen und seine Runde so beenden.
- Dasselbe gilt, wenn ein Spieler eine Karte zieht, die ihn in die Nokturngasse verbannt.
- Manchmal kann sich ein Spieler aussuchen, die Nokturngasse zu betreten, wenn der Eingang eines Ladens beispielsweise durch eine Zauberspruchkarte geschlossen wurde (siehe unten). Um ein Kofferteil aus diesem Laden zu kaufen, muss ein Spieler den Laden über die Nokturngasse durch die Hintertür betreten. Um dies tun zu können, muss ein Spieler zunächst auf einem Torfeld in der Winkelgasse landen, bzw. über dieses hinweg gehen, und dann seinen Hut auf die Nokturngassenseite des Tors stellen und seine Runde so beenden. Ist er das nächste Mal an der Reihe, darf er weitergehen.
- Die Spieler dürfen niemals durch die Hintertür eines Ladens in die Nokturngasse treten (es sei denn, sie würfeln zwei Wirbel, wenn sie in einem Laden stehen, wie schon oben beschrieben).

SICH IN DER NOKTURNGASSE BEWEGEN

- Die Spieler müssen im Uhrzeigersinn gehen und dürfen sich die Felder nicht mit anderen Spielern teilen, sondern müssen sich auf das nächste freie Feld stellen.
- Geht ein Spieler an der Hintertür eines Ladens vorbei, darf er weder eintreten noch ein Kofferteil kaufen; es sei denn, der Laden hat das Geschlossen-Schild vor der Eingangstür liegen (siehe unten).
- Geht ein Spieler an der Zaubererbank Gringotts vorbei, bekommt er kein Zaubergeld ausgehändigt.
- Würfelt der Spieler einen Wirbel, darf er keine Karte ziehen.
- Der Spieler darf keine seiner Karten, die er auf der Hand hat, ausspielen, außer der *Verlasse die Nokturngasse*-Zauberspruchkarte.

DIE NOKTURNGASSE VERLASSEN

- Um die Nokturngasse zu verlassen, muss ein Spieler einen Pasch (die gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) oder zwei Wirbel würfeln. In diesem Fall muss er zum nächstliegenden Torfeld oder Hintertürfeld vorgehen und seinen Hut auf die Winkelgassenseite bzw. Ladenseite stellen und seine Runde so beenden.
Anmerkung: Betritt ein Spieler einen Laden durch die Hintertür, darf er in dem Laden ein Kofferteil kaufen, falls der Laden ein Teil hat.
- Landet ein Spieler mit der genauen Augenzahl auf einem Torfeld oder einem Hintertürfeld, darf er seinen Hut ebenfalls auf die Winkelgassenseite bzw. Ladenseite stellen und seine Runde so beenden.
- Hat der Spieler eine *Verlasse die Nokturngasse*-Zauberspruchkarte auf der Hand, darf er sie ausspielen und die Nokturngasse am Hintertürfeld bzw. Torfeld, das am nächsten vor ihm liegt, verlassen.
- Geht ein Spieler einmal um die ganze Nokturngasse herum, kommt er an ein Ausgangstor. Ist er dort angekommen - egal, ob mit der genauen Augenzahl oder nicht -, darf er seinen Hut auf die Winkelgassenseite stellen und seine Runde so beenden.

DIE KARTEN

Landet ein Spieler mit der genauen Augenzahl auf einem Feld mit einem magischen Wirbel, oder würfelt er nur einen Wirbel, muss er eine Karte aufnehmen.

- Zieht er eine lila Magiekarte, muss er diese sofort ausspielen.
- Zieht er eine pergamentfarbene Zauberspruchkarte, kann er diese sofort ausspielen oder auf der Hand behalten und zu einem anderen Zeitpunkt im Spiel ausspielen.
- Ein Spieler darf am Ende seiner Runde höchstens fünf Karten auf der Hand haben. Nimmt er eine sechste Zauberspruchkarte auf, muss er diese sofort ausspielen oder eine Karte seiner Hand weglegen.
- Ein Spieler darf eine Zauberspruchkarte, die er auf der Hand hat, zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Spiel benutzen (sogar, bevor er würfelt), indem er die Anweisungen der Karte befolgt. In ein und derselben Runde darf er beliebig viele Zauberspruchkarten von seiner Hand benutzen.
- Ein Spieler darf keine Karte ausspielen, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist, es sei denn, er verteidigt sich gegen eine Karte seines Mitspielers.
- Ein Spieler kann keine *Verteidige dich gegen jede Art von Angriff*-Zauberspruchkarte benutzen, um eine Magiekarte unwirksam zu machen.
- Hat ein Spieler eine Karte ausgespielt, muss er sie verdeckt unter den Kartenstock legen.

Besondere Karten:

Schließe einen Laden deiner Wahl-Zauberspruchkarte



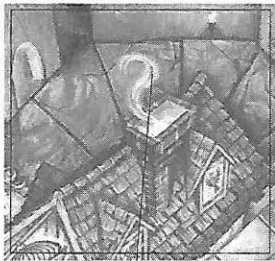
Geschlossen-Schild

Diese Zauberspruchkarte erlaubt dem Spieler einen Laden auf dem Spielbrett zu schließen – auch Gringotts oder den Tropfenden Kessel. Er legt hierzu das Geschlossen-Schild auf das Spielbrett.

Einen Laden schließen ist ein wirksames Mittel, um den Mitspielern den Weg zu versperren und sie so am Kauf von Kofferteilen oder Erhalt von Geld zu hindern.

- Spieler dürfen einen geschlossenen Laden nicht durch die Eingangstür betreten.
- Spieler dürfen Kofferteile eines geschlossenen Ladens kaufen, wenn sie sich schon in diesem befinden, indem sie ihn von der Nokturngasse her betreten, oder indem sie eine *Flohpulver*-Zauberspruchkarte benutzen. Sie dürfen dann aus dem geschlossenen Laden in die Winkelgasse treten, als sei er geöffnet.
- Ist die Zaubererbank Gringotts geschlossen, erhalten die Spieler so lange kein Geld, bis sie wieder geöffnet ist.
- Spielt ein Spieler eine weitere *Schließe einen Laden deiner Wahl*-Zauberspruchkarte aus, darf er das Geschlossen-Schild wegnehmen und vor einen anderen Laden legen. Der vorher geschlossene Laden ist nun wieder geöffnet.

Flohpulver-Zauberspruchkarte



Flohpulverschornstein

Hat ein Spieler eine *Flohpulver*-Zauberspruchkarte auf der Hand, kann er sie benutzen, um zu jedem Laden zu reisen, aus dessen Schornstein grüner Rauch kommt.

- Ein Spieler muss sich in einem Laden befinden, um die *Flohpulver*-Zauberspruchkarte benutzen zu können.
- Entscheidet sich ein Spieler die *Flohpulver*-Zauberspruchkarte zu benutzen, muss er sie aufgedeckt vor sich hin legen und ankündigen, was er glaubt zu würfeln – ungerade (Wirbel, 3, 5) oder gerade (2, 4, 6). Dann muss er mit einem Würfel würfeln.
- War die Vorhersage richtig, darf er zu jedem beliebigen Laden reisen und seinen Hut auf das Dach des Ladens stellen.
- War die Vorhersage falsch, muss er im Uhrzeigersinn um die Anzahl Flohpulverschornsteine gehen, die er gewürfelt hat, und seinen Hut auf das Dach des entsprechenden Ladens stellen. Der Flohpulverschornstein des Ladens, in dem sich der Spieler befindet, zählt nicht mit. Kommt der Spieler an der Zaubererbank Gringotts vorbei, erhält er kein Geld.
- Mit Hilfe von *Flohpulver* kann ein Spieler einen geschlossenen Laden betreten, einschließlich des Tropfenden Kessels.
- Ist ein Spieler mit Hilfe von *Flohpulver* in einen Laden gereist, darf er ein Kofferteil kaufen, bevor er die Runde beendet.

KOFFERTEILE ZURÜCKGEBEN

Da es in den meisten Läden weniger Kofferteile als Spieler gibt, sind manche Läden vielleicht schon ausverkauft, bevor ein Spieler sie erreicht. Es gibt zwei Wege, ein ausverkauftes Teil wieder verfügbar zu machen:

- Zieht ein Spieler eine *Bringe einen Gegenstand aus deinem Koffer in den Laden zurück, in dem du ihn gekauft hast*-Magiekarte, muss er ein Kofferteil seines Koffers in den Laden zurücklegen, in dem er es gekauft hat.
- Hat ein Spieler eine *Der Spieler vor dir verliert einen Gegenstand aus seinem Koffer, den du gebrauchen kannst. Er erscheint in deinem Koffer*-Zauberspruchkarte kann er diese Karte auf den Spieler, der sich direkt vor ihm befindet (in der Winkelgasse oder in einem Laden), anwenden. Der Spieler darf sich dann ein Kofferteil aussuchen und dieses entweder in seinen eigenen Koffer legen oder es in den entsprechenden Laden zurücklegen. Anmerkung: Diese Karte hat keine Auswirkung auf Spieler, die sich in der Nokturngasse befinden.

DAS SPIEL GEWINNEN

Hat ein Spieler seinen Koffer mit allen Kofferteilen gefüllt, muss er versuchen, so schnell wie möglich zum Tropfenden Kessel zurückzulaufen. Der erste Spieler, der den Tropfenden Kessel mit einem vollen Koffer betritt, ist der Sieger!

EIN SPIEL FÜR JÜNGERE KINDER

Diese vereinfachte Spielversion ist ideal für Kinder ab 6 Jahren geeignet. Es werden dieselben Regeln wie für das reguläre Spiel angewendet, bis auf die folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

- Die Zauberspruch- und Magiekarten sowie das Geschlossen-Schild werden beiseite gelegt.
- In jeden Laden werden so viele Kofferteile gelegt wie Spieler am Spiel teilnehmen.

SO WIRD GESPIELT

Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler bewegen sich wie oben beschrieben auf dem Spielbrett, bis auf unten stehende Änderungen:

- Die Kartenfelder sind "Würfel noch einmal"-Felder.
- Würfelt ein Spieler einen Wirbel mit einem Würfel und eine Zahl mit dem anderen Würfel, bewegt er seinen Hut um die gewürfelte Augenzahl und darf noch einmal würfeln. Anmerkung: es gibt kein Limit, bis zu dem ein Spieler noch einmal würfeln darf. Würfelt er jedoch einen Wirbel, UND landet er auf einem "Würfel noch einmal"-Feld in ein und derselben Runde, dann darf er nur einmal erneut würfeln.
- Würfelt ein Spieler zwei Wirbel, muss er zu den Stufen der Zaubererbank Gringotts gehen, sein Geld einsammeln und noch einmal würfeln. Anmerkung: wenn er nicht möchte, braucht der Spieler nicht nach Gringotts gehen.
- Zu jedem Zeitpunkt im Spiel kann das *Flohpulver* verwendet werden, um direkt von Laden zu Laden zu reisen, indem von *Flohpulverschornstein* zu *Flohpulverschornstein* gesprungen wird. Um die Flohpulverschornsteine zu benutzen müssen die Spieler:
 - Einen Laden betreten.
 - Vorhersagen, ob sie niedrig (Wirbel, 2, 3) oder hoch (4, 5, 6) würfeln werden.
 - Mit einem Würfeln würfeln.
 - Ist die Vorhersage richtig, darf der Spieler in den Laden seiner Wahl gehen. Anmerkung: er erhält kein Geld, wenn er an Gringotts vorbeikommt.
 - Ist die Vorhersage falsch, muss er dort bleiben, wo er ist. Bevor er das *Flohpulver* erneut benutzen kann, muss er einen anderen Laden betreten.
 - *Flohpulver* darf nur einmal pro Runde benutzt werden. Anmerkung: Nach Gebrauch des *Flohpulvers* ist die Runde für den Spieler beendet, auch wenn er einen Wirbel gewürfelt haben sollte.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wie im regulären Spiel gewinnt auch hier der erste Spieler, der den Tropfenden Kessel mit einem vollständig gefüllten Koffer erreicht!