



Spielmaterial

- 78 Spielkarten (6x Joker, alle anderen Karten jeweils 8x)
- 17 „Zauberer und Hexen“-Figuren (4 Figuren pro Farbe und 1 schwarze Figur)
- 1 Spielplan

Spielziel

Jeweils zwei sich gegenüber sitzende Personen spielen zusammen und bilden ein Team.

Ihr versucht alle, die eigenen 3 Figuren vom jeweiligen Schlafsaal in die Große Halle zu bringen. Bewegen könnt ihr eure Figuren, indem ihr Handkarten ausspielt. Ihr könnt nur im Team gewinnen. Ein Einzelsieg ist nicht möglich.

Hast du alle deine Figuren in der Großen Halle versammelt, hilfst du deinem Teammitglied dessen Figuren ebenfalls in die Große Halle zu bringen. Habt ihr alle 6 Figuren eures Teams in der Großen Halle, gewinnt ihr gemeinsam.

Bei 2 und 3 Personen spielt ihr mit jeweils 4 Figuren, es gelten außerdem weitere Sonderregeln, siehe dazu den Kasten „Ein Spiel mit 2 und 3 Personen“.

Spielvorbereitung für 4 Personen

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Wählt jeweils ein Haus (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw oder Slytherin), nehmt euch die **3 Figuren** der passenden Farbe und stellt sie auf die dafür vorgesehenen Felder in den Schlafsälen. Stellt den Hausmeister (schwarze Figur) in die Große Halle in der Mitte des Spielplans.



Große Halle

Schlafsaal

Startfeld

Ihr bildet nun jeweils ein Team mit dem Haus, das euch gegenüber sitzt. Wer zuletzt einen Zauberspruch aufgesagt hat, beginnt. Du mischst die Karten gründlich und teilst an alle Spielenden jeweils **6 Karten** aus. Anschließend gibst du den Kartenstapel, für die nächste Runde, an die Person links neben dir weiter.

Spielablauf

Nach dem Austeilen der Karten tauschen vor Beginn der Runde die Teammitglieder gegenseitig je eine Karte verdeckt aus. Diese darf erst angesehen werden, wenn die eigene Karte verdeckt zum Teammitglied geschoben wurde. Dieses Tauschen solltet ihr nutzen, um einander zu helfen. Wenn z. B. dein Teammitglied keine Figuren auf dem Laufweg hat, kannst du ihr oder ihm mit einer Start- oder Joker-Karte auf das Startfeld helfen.

Achtung: Ihr dürft im Team untereinander nicht über Spielzüge oder Handkarten sprechen!

Wer den Kartenstapel vor sich liegen hat, beginnt das Spiel. Du hast den Kartenstapel vor dir, deswegen spielst du eine Handkarte offen neben den Spielplan aus und bewegst eine eigene Figur entsprechend Felder weiter. Du ziehst **keine Karte** nach! Anschließend ist die im Uhrzeigersinn nächste Person am Zug usw.

Kannst du nicht starten oder keine deiner Figuren bewegen, scheidest du aus der aktuellen Runde aus. Deine Karten verfallen und du legst sie neben dem Spielplan ab. Eine Runde ist zu Ende, wenn alle ihre Handkarten ausgespielt oder abgelegt haben.

Wer den Kartenstapel vor sich liegen hat, verteilt für die zweite Runde **5 Karten** an alle Mitspielenden und gibt den Kartenstapel anschließend an die Person links von sich weiter, welche die neue Runde beginnt. So wechseln das Kartenausteilen und der Rundenbeginn von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn weiter. Auch die Kartenanzahl ändert sich von Runde zu Runde.

In der dritten Runde werden also 4 Handkarten ausgeteilt. In den folgenden Runden werden 3 Handkarten, dann 2 Handkarten ausgeteilt. Danach beginnt es wieder mit 6 Handkarten, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, usw. Sollte der Kartenstapel zum Austeilen nicht mehr reichen, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Kartenstapel verwendet.

Denkt aber daran: Unabhängig von der Kartenanzahl wird nach jedem Austeilen zunächst eine Karte verdeckt mit dem jeweiligen Teammitglied getauscht.

Startfeld

Um starten zu können (oder wenn sich alle deine Figuren im Schlafsaal und der Großen Halle aufhalten) musst du eine Figur aus dem Schlafsaal auf das Startfeld ziehen. Dazu musst du eine Startkarte oder eine Joker-Karte aus der Hand ausspielen.



Solange eine Figur auf dem gleichfarbigen Startfeld steht – unabhängig ob sie durch Heraustreten aus dem Schlafsaal oder durch Umrunden der Strecke auf das Startfeld gezogen wurde – ist diese Figur geschützt und kann nicht zurückgeschickt, getauscht oder überholt werden. Auf dem gleichfarbigen Startfeld blockiert die Figur andere aber auch eigene Figuren.

Bewegen und Zurückschicken

Du darfst deine Figuren durch das Ausspielen von Handkarten bewegen. Spielst du z.B. eine 5, darfst du eine deiner Spielfiguren um 5 Felder im Uhrzeigersinn weiterbewegen.

Du darfst beim Bewegen eigene und fremde Figuren überspringen (Ausnahme: siehe Startfeld), wobei du das übersprungene Feld mitzählst.

Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Ziehst du mit deiner Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, so schickst du diese Figur (auch eigene) zurück. Du stellst die Figur wieder in den jeweiligen Schlafsaal.

Spielst du eine **7** und **überholst** mit deiner Figur andere Figuren – egal ob aufgeteilt oder nicht – musst du diese Figuren in den jeweiligen Schlafsaal zurückschicken (siehe auch Sonderkarte 7 in der Übersicht).

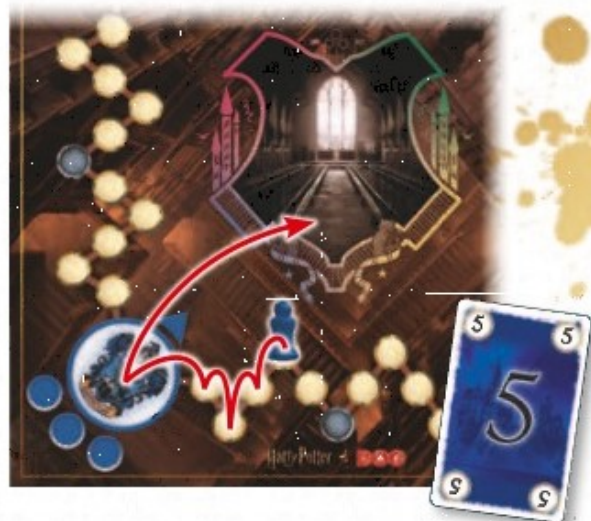
Zugzwang

Du musst jede Karte (auch die 7) komplett ausführen. Es ist nicht möglich, Punkte verfallen zu lassen. Es kann also auch passieren, dass du z.B. mit 2 Schritten die Große Halle erreichen würdest, aber nur noch höhere Karten auf der Hand hast und somit am Ziel vorbeigehst. Du musst mit der Figur dann eine weitere Runde drehen.

Ziel – Die Große Halle

Im Ziel sind die Figuren sicher. Du darfst die Große Halle nur vorwärts über das Startfeld betreten. Allerdings darf das **nicht** direkt vom Startfeld aus geschehen, auch dann nicht, wenn die Figur bereits eine Runde gelaufen ist.

Die Figur wird mit einer 5 direkt ins Ziel gezogen.



Der Hausmeister

Sobald die erste Figur in der Großen Halle angekommen ist, kommt der Hausmeister (schwarze Figur) ins Spiel. Wer die erste Figur ins Spiel gezogen hat, nimmt die Hausmeisterfigur und setzt sie auf das **dunkle Feld** links vom eigenen Schlafsaal.



Der Hausmeister ist eine Sonderfigur und darf von **allen** bewegt werden. Wenn du am Zug bist, spielst du wie gewohnt eine Handkarte aus, anstatt aber eine eigene Figur zu bewegen, bewegst du den Hausmeister entsprechend viele Felder weiter.



Achtung: Der Hausmeister bewegt sich **gegen den Uhrzeigersinn**, also nach rechts (Sonderkarte 4: Nur mit der 4 kann der Hausmeister auch im Uhrzeigersinn weiterziehen.)

Der Hausmeister schickt Figuren wieder zurück in ihre Schlafsäle, wenn er auf ein Feld zieht, auf dem sich bereits eine Figur befindet. Diese Figur muss sich also erneut auf den Weg machen. Zieht eine Figur auf das Feld, auf dem sich der Hausmeister befindet, wird diese ebenfalls zurück in ihren Schlafsaal geschickt.

Steht der Hausmeister auf einem Startfeld, ist dieses Feld blockiert. Der Hausmeister muss erst wegbewegt werden, sodass eine Figur auf das Startfeld gezogen werden kann.



Beispiel: Lilli (blau) hat die erste Figur in die Große Halle gezogen. Sie nimmt nun die schwarze Hausmeisterfigur und stellt sie auf das dunkle Feld links neben Ravenclaw. Der Hausmeister darf ab sofort von allen bewegt werden.

Karten mit blauem Hintergrund

Bei allen Karten mit einem blauen Hintergrund bewegst du eine deiner Figuren oder den Hausmeister entsprechend der Zahl vorwärts.

Karten mit rotem Hintergrund und ihre Sonderfunktionen

Alle Karten mit einem roten Hintergrund sind Sonderkarten. Ihre Funktionen findet ihr auf der letzten Seite dieser Anleitung. Ihr könnt euch diese Übersicht während des Spiels bereit legen, um gegebenenfalls Funktionen nachzulesen.

Teamspiel

Hast du bereits alle deine Figuren in der Großen Halle versammelt, hilfst du deinem Teammitglied und darfst auch dessen Figuren bewegen. Ihr versucht dann also zusammen, die letzten Figuren in die Große Halle zu bewegen. Auch in der Endphase gilt, dass ihr euch nicht über Spielzüge oder Handkarten austauschen dürft.

Um die letzte Figur eines Teams in die Große Halle zu bringen, müsst ihr nicht alle Karten aufbrauchen. Die zuletzt verwendete Karte muss aber komplett ausgeführt werden, das heißt, wie gewohnt dürfen auch hier keine Punkte verfallen. Es kann also vorkommen, dass die letzte Figur mehrere Runden drehen muss, bis sie die Große Halle erreicht.

Spielende

Das Team, das es als erstes geschafft hat, alle 6 Figuren in der Großen Halle zu versammeln, gewinnt die begehrte Belohnung und somit das Spiel.

Ein Spiel mit 2 und 3 Personen

Zu den oben beschriebenen Regeln gibt es folgende Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Ihr spielt jeweils mit 4 Figuren, wobei ihr 3 Figuren in euren Schlafsaal stellt und eine Figur sofort auf das Startfeld.
- Kannst du mit keiner deiner Handkarten eine Figur ziehen, musst du eine deiner Karten abwerfen und darfst eine neue Karte vom Stapel nachziehen. Kannst du auch mit dieser Karte keine Figur ziehen, musst du eine Handkarte, ohne zu ziehen, abwerfen. Somit haben alle Spielenden wieder gleich viele Karten.
- Kartentausch: Zu Beginn der Runde gebt ihr alle verdeckt jeweils eine Karte eurer Wahl an die Person links neben euch weiter.
- Ihr bildet keine Teams. Gewonnen hat, wer zuerst seine 3 eigenen Figuren in die Große Halle gebracht hat.

Sonderkarten



Mit dieser Karte **musst** du eine **eigene Figur** mit einer Figur eines Mitspielenden – egal ob Teammitglied oder gegnerisches Team – **tauschen**, auch wenn das ein Nachteil sein kann.

Geschützte Figuren (Figuren auf dem gleichfarbigen Startfeld) oder Figuren, die bereits in der Großen Halle sind, dürfen nicht getauscht werden. Sind nur eigene bzw. geschützte Figuren auf dem Laufweg, legst du die Karte ohne Wirkung ab.



Mit dieser Karte darfst du die Funktion bzw. den Wert **jeder anderen Karte** (egal ob rot oder blau) ausführen. Sie ist sozusagen eine Joker-Karte.



Mit dieser Karte darfst du die 7 Punkte auf beliebig viele eigene Figuren aufteilen (z.B. darfst du mit einer Figur 5 Felder und mit einer anderen Figur noch 2 Felder ziehen).



Dies ist eine **Startkarte**, mit der du eine Figur vom Schlafsaal auf das Startfeld setzen darfst. **Alternativ** darfst du mit dieser Karte eine Figur um **9 Felder** vorwärts bewegen.



Dies ist eine **Startkarte**, mit der du eine Figur vom Schlafsaal auf das Startfeld setzen darfst. **Alternativ** darfst du mit dieser Karte eine Figur um 1 Feld **oder** um 8 Felder vorwärts bewegen.



Mit dieser Karte darfst du entweder 4 Felder **vorwärts oder rückwärts** ziehen. Diese Karte ist die einzige, mit der du Figuren rückwärts bewegen darfst. Du darfst deine Figur auch über das Startfeld zurückziehen.

Um Figuren in die Große Halle zu bringen, ist diese Karte besonders nützlich, da du Figuren durch das Aufteilen der Punkte genau in die Große Halle bringen kannst. Du musst die 7 Punkte komplett ausführen. Sollte dir dies nicht möglich sein, darfst du die Karte nicht ausspielen und du musst sie ggf. mit den anderen Karten abwerfen. Ausnahme: Du darfst deine letzte Figur mit einer aufgeteilten 7 in die Große Halle bringen und die restlichen Punkte mit einer Figur deines Teammitglieds ziehen.

Achtung! Alle Figuren (auch eigene), die mit der 7 **überholt** werden, werden in die jeweiligen Schlafsäle **zurückgeschickt!** Die 7 ist die einzige Karte, mit der dies möglich ist.

Zur Erinnerung: Figuren auf den gleichfarbigen Startfeldern sind geschützt und können nicht zurückgeschickt werden.



Beispiel: Markus (grün) hat folgende Handkarten: 4, 5 und eine Tauschkarte. Er kann seine Figur (A) vom Startfeld nicht wegtauschen, er spielt daher eine 4 und zieht 4 Felder rückwärts.



Luisa (gelb) ist als nächste am Zug und spielt eine 7. Diese teilt sie unter ihren Figuren auf. Zunächst zieht sie Figur B 2 Felder in die Große Halle (=Ziel). Dann zieht sie Figur C ein Feld vorwärts und schickt die blaue Figur zurück. Die restlichen 4 Felder geht sie mit Figur D und schickt unterwegs die grüne und die rote Figur zurück.



Illustration: wollinsky



WIZARDING WORLD and all related trademarks, characters, names, and indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. Publishing Rights © JKR. (s23)

Redaktion: Jasmin Weigand
Grafik: Wollinsky & Partner

® DOG, registered trademark, Schmidt Spiele

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 49423

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

