

2–5 Spieler  
Alter: 11+

SCHACHTEL 1

# Harry Potter™

**KAMPF UM HOGWARTS**  
DIE ZAUBERKUNST UND ZAUBERTRÄNKE - ERWEITERUNG

*Ein kooperatives Deck-Building-Spiel*



## ÜBERSICHT

In dieser Erweiterung zu HARRY POTTER™: KAMPF UM HOGWARTS™ kehrt ihr zurück ins Klassenzimmer.

Mit einer erweiterten Spielerzahl von bis zu fünf Helden spielt ihr als Harry, Ron, Hermine, Neville und Ginny Weasley™. Kämpft zusammen in den vier immer schwieriger werdenden Spielen.

## ZIEL DES SPIELS

Alle Helden spielen gemeinsam. Ihr gewinnt, wenn ihr es schafft, die Begegnungen für euch zu entscheiden und die Bösewichte und Kreaturen zu besiegen, bevor sie alle Orte unter ihre Kontrolle bringen.



Kombiniert diese Erweiterung mit dem Basis-Spiel Harry Potter™: Kampf um Hogwarts™. Ihr könnt mit dieser Erweiterung starten, nachdem ihr Spiel 6 gespielt habt.

Wenn ihr wollt, könnt ihr zusätzlich das gesamte Material der Monsterbox der Monster mit diesem Spiel kombinieren. Ihr könnt diese Erweiterung aber auch ohne die Monsterbox der Monster spielen. Lasst euch dann nicht davon irritieren, dass in den Spielregeln neben Bösewichten auch Kreaturen angesprochen werden.

## INHALT

Spielaufbau – Seite 2  
Spielablauf – Seite 4  
Weitere Regeln – Seite 6



## IHR BENÖTIGT FOLGENDES SPIELMATERIAL:

**NEU!**



**10 Zaubertafeln**  
Wählt eine davon aus und legt sie über eure Heldentafel (siehe Seite 6).



**10 Einfluss-Marker**



**1 Heldentafel und Stärke-Marker**



**Schachtel 1**

## SORTIERT UND VERTEILT DIE KARTEN AUS SCHACHTEL 1 WIE FOLGT:

**3 Orte (1)**

Verwendet die Orte aus Schachtel 1. Die Orte sind beidseitig bedruckt. Je nachdem, mit wie vielen Helden ihr spielt, verwendet ihr die passende Vorder- oder Rückseite.

**5 Dunkle-Künste-Karten (2)**

Mischt die Karten zusammen mit allen Dunkle-Künste-Karten aus dem Basis-Spiel.

**3 Begegnungen (3) (siehe unten)**

Stapelt die Begegnungskarten in aufsteigender Reihenfolge mit der Vorderseite nach oben in der Mitte des Spielplans.

**NEU!**



### INFORMATIONEN AUF BEGEGNUNGSKARTEN

**1** DURCH DIE GÄNGE SCHLEICHEN (SCHACHTEL 1 von 5)

**2** BEGEGNUNG — DRACO, MARCUS, PANSY, CRABBE & GOYLE

**3** Wenn der aktive Held 3 oder mehr Gegenstände auf der Hand hat, fügt einen zum aktuellen Ort hinzu.

**4** AUFGABE  
Spielt 4 Gegenstände in einem Zug.

**5** BELOHNUNG  
Einmal im Spiel darfst du diese Karte abwerfen, damit ALLE Helden eine Karte aus ihrer Hand oder ihrem Ablagestapel verbannen dürfen.

- 1** Name
- 2** Schachtel-Zugehörigkeit und Reihenfolge
- 3** Zugehörige Bösewichte — Mischt die angegebenen Bösewichte beim Spielaufbau in den Bösewicht-Stapel.
- 4** Effekt der Begegnung
- 5** Aufgabe, die ihr erfüllen müsst, um die Begegnung abzuschließen
- 6** Belohnung, die der aktive Held bekommt, wenn er die Begegnung abgeschlossen hat

Viele Begegnungen erfordern, dass ihr bestimmte Karten ausspielt oder erwerbt, um sie abzuschließen. Wenn der aktive Spieler diese Aufgabe erfüllt, darf er die Karte am Ende seines Zugs vor sich ablegen und später im Spiel einsetzen.

**WICHTIG:** Du kannst die Belohnung nur einsetzen, wenn du selbst am Zug bist, auch wenn auf der Karte „Einmal im Spiel ...“ steht.

**3 Bösewichte (4)**

Mischt die Bösewichte aus Schachtel 1 zusammen mit Draco Malfoy, Crabbe & Goyle, Lucius Malfoy, Dolores Umbridge und 4 weiteren, zufällig gezogenen Bösewichten (oder Kreaturen) aus dem Basis-Spiel (und der Erweiterung). Legt LORD VOLDEMORT™ aus Spiel 5 des Basis-Spiels mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel. Deckt dann die obersten 3 Karten auf.





## 29 HOGWARTS™-Karten\* (5)



Mischt die neuen HOGWARTS™-Karten zusammen mit allen anderen HOGWARTS™-Karten aus dem Basis-Spiel. Legt sie auf den Spielplan und deckt 6 Karten auf. Doppelte Karten legt ihr übereinander, um zu vermeiden, dass zu viele Plätze in der Auslage durch dieselben Karten belegt sind.

\* 4 der in dieser Schachtel enthaltenen HOGWARTS™-Karten sind Verbündete für die Helden Harry, Ron, Hermine und Neville. Verwendet nur die HOGWARTS™-Karten der Helden, die von keinem Spieler gespielt werden.

## 1 Helden-Karte und 1 Patronus-Karte für Ginny (6)



Legt eure Helden-Karte und euren Patronus **oder** eine Schwerpunkt-Karte über eure Zaubertafel. In dieser Schachtel ist ein Patronus für Ginny enthalten. Falls ihr die Monsterbox der Monster nicht habt oder ohne sie spielen wollt, legt ihr Ginneys Patronus zurück in die Schachtel und wählt stattdessen eine Schwerpunkt-Karte aus dem Basis-Spiel aus.



## 10 Helden-Startkarten für Ginny Weasley™ (7)

**WICHTIG:** Wenn ihr mit Ginny spielt, müsst ihr die Verbündeten-Karte, die Ginny zeigt, aus den HOGWARTS™-Karten aussortieren.





## SPIELABLAUF

Sofern hier nichts Anderes erwähnt wird, spielt ihr das Spiel nach den bekannten Regeln des Basis-Spiels.

Jeder Zug besteht aus 4 Schritten.

### SCHRITT 1: DUNKLE-KÜNSTE-KARTEN AUFDECKEN UND BEGEGNUNG ANSCHAUEN; DIE EREIGNISSE UND EFFEKTE AUSFÜHREN

Jede Begegnung hat einen Effekt auf den Spielverlauf, der von bestimmten Ereignissen ausgelöst wird. Führt zuerst die Ereignisse der Dunkle-Künste-Karten aus und schaut anschließend, welchen Effekt die Begegnungskarte hat.

**Nachbarn:** Die Effekte der Dunklen Künste in diesem Spiel beziehen sich oft auf „Nachbarn“ des aktiven Helden. „Nachbarn“ sind die Spieler rechts und links von dir. Wenn ihr nur zu zweit spielt, zählt der andere Held als ein Nachbar.

### SCHRITT 2: FÄHIGKEITEN DER BÖSEWICHTE AUSFÜHREN

### SCHRITT 3: HOGWARTS™-KARTEN AUSSPIELEN UND HELDEN-AKTIONEN AUSFÜHREN

- **Setzt eure neue Zauber-Fähigkeit ein**



Zauber sind eng mit der Gesundheit eines Helden verbunden. Je niedriger die Gesundheit ist, desto besser ist normalerweise der Effekt eines Zaubers. Ein Zauber kann nur einmal während deines Zugs ausgelöst werden, auch dann, wenn du im Lauf des Zugs Gesundheit verlierst oder bekommst. Bevor ihr eure Karten ausspielt, solltet ihr deshalb immer überlegen, ob ihr zusätzlich Gesundheit benötigt oder Karten abwerfen wollt, um den gewünschten Effekt eines Zaubers auszulösen.

- **Karten ausspielen, um Ressourcen zu bekommen und Effekte auszulösen**

**Karten verbannen:** Auf manchen Karten werdet ihr auf den Begriff „Verbannten“ stoßen. Wenn ein Held eine Karte aus seiner Hand oder von seinem Deck verbannt, legt er sie auf das Feld „Ablagestapel“ in der Mitte des Spielplans. Diese Karte ist für den weiteren Verlauf aus dem Spiel verbannt.

**WICHTIG:** Karten können entweder ausgespielt und ihr Effekt ausgelöst **oder** verbannt werden. Es ist nicht möglich, zuerst den Effekt auszulösen und die Karte anschließend zu verbannen.

- **⚡ und/oder ⚫-Marker bei den Bösewichten oder (bösen) Kreaturen ablegen**

Nicht alle Bösewichte können mit ⚡ besiegt werden.

Manche von ihnen müsst ihr mit ⚫ bestechen.

Anders als beim Einsatz von ⚡ könnt ihr in jedem Zug nur 1 ⚫-Marker pro Bösewicht oder Kreatur ablegen.

**Beispiel:** Um Cornelius Fudge zu besiegen, benötigt ihr also mindestens 7 Züge.



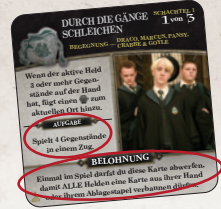


- **Setzt ein, um Karten zu erwerben**  
Ihr könnt keine von einem Bösewicht oder einer Kreatur nehmen, um HOGWARTS™-Karten zu erwerben.



#### SCHRITT 4: BEENDE DEINEN SPIELZUG

- **Eine Begegnung abschließen**  
Bevor ihr am Ende eines Zugs eure Karten auf den Ablagestapel legt, müsst ihr zuerst überprüfen, ob ihr eine Begegnung erfolgreich abgeschlossen habt. Ist das der Fall, darf sich der aktive Held die Karte nehmen und die Belohnung einsetzen, wenn er wieder an der Reihe ist.



#### LORD VOLDEMORT™

Wie in den bisherigen Spielen dürft ihr bei Lord Voldemort nicht sofort ablegen, wenn er erscheint. Erst wenn ihr ALLE Begegnungen abgeschlossen und ALLE Bösewichte und Kreaturen besiegt habt, könnt ihr bei Lord Voldemort ablegen.



### ENDE DES SPIELS

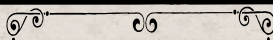
Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

**DIE BEGEGNUNGEN SIND ABGESCHLOSSEN UND ALLE BÖSEWICHTE UND KREATUREN WURDEN BESIEGT!**

Glückwunsch! Professor Flitwick ist sehr zufrieden mit eurer Leistung in Zauberkunst. Ihr könnt nun Schachtel 2 öffnen und euch die darin enthaltenen Regeln durchlesen.

**BÖSEWICHTE UND KREATUREN KONTROLLIEREN ALLE MAGISCHEN ORTE!**

Erinnert euch daran: Ihr müsst wutschen und wedeln! Ihr seid leider noch nicht bereit für Schachtel 2. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn auf und versucht es noch einmal.





## HELDEN UND VERBÜNDETE

Für jeden der Helden gibt es nun auch eine Verbündeten-Karte. Sortiert die Verbündeten-Karten der Helden, mit denen ihr spielt, zu Beginn des Spiels aus den HOGWARTS™-Karten aus. Die übrigen werden zusammen mit den anderen HOGWARTS™-Karten gemischt.



## PATRONUS

In dieser Erweiterung ist eine Patronus-Karte für Ginny enthalten. Wenn ihr Box 3 der Monsterbox der Monster kennt, wisst ihr bereits, wie ihr diese Karte verwenden könnt. Patronus-Karten gehören immer zu einem bestimmten Helden und ersetzen die Schwerpunkt-Karte für diesen Helden. Ein Held kann also entweder einen Patronus oder einen Schwerpunkt haben. Spielt ihr ohne die Monsterbox der Monster, legt ihr Ginneys Patronus zurück in die Schachtel.



## VERBANNEN



Manchmal dürft ihr als Belohnung dafür, dass ihr einen Bösewicht besiegt oder eine entsprechende HOGWARTS™-Karte ausgespielt habt, eine Karte verbannen. Das Verbannen ist eine Option: Man kann eine Karte verbannen, muss aber nicht. Dabei ist es egal, ob euch die Option offensteht, weil ihr einen Bösewicht besiegt oder eine entsprechende Karte ausgespielt habt.

**Ausnahme:** Die einzige Ausnahme ist Cornelius Fudge. Wenn seine Fähigkeit ausgelöst wird, **müssen** ALLE Helden die oberste Karte ihres Nachziehstapels verbannen.

## ZAUBER-FÄHIGKEIT

Die meisten Zauber werden durch ein bestimmtes Ereignis ausgelöst, das den Helden erlaubt, den Zauber-Effekt anzuwenden.





Sobald der Zauber ausgelöst wurde, kann ein Held entscheiden, ob und wann er die Fähigkeit einsetzen möchte. Einen Zauber zu verwenden ist optional.

**WICHTIG:** Da eine Zauber-Fähigkeit an die Gesundheit eines Helden gekoppelt ist, ist es wichtig, dass ihr ansagt, welche Fähigkeit ihr einsetzt.



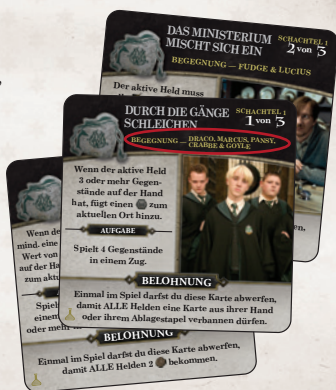
**Beispiel:** Wenn du einen Gegenstand ausgespielt hast, kannst du ab dann den Effekt des Aufrufe-Zaubers einsetzen, und zwar jedes Mal, wenn du einen Verbündeten ausspielst. Wenn deine Gesundheit zwischen 3 und 1 liegt, kannst du für jeden Verbündeten, den du ausspielst, einen Helden deiner Wahl um 2 ♥ heilen. **Achtung!** Wenn du dich selbst heilst und deine Gesundheit auf über 3 steigt, kannst du den Effekt nicht mehr ändern, also beispielsweise ab jetzt für jeden Verbündeten 1 [gold coin icon] bekommen. Der ausgelöste Effekt eines Zaubers bleibt für den gesamten Zug gleich. Du kannst den Effekt eines Zaubers erst in deinem nächsten Zug ändern.

## BEGEGNUNGEN

Immer, wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt, sucht ihr zuerst die Bösewichte aus, die oben auf den entsprechenden Begegnungskarten stehen.

Mischt dann alle übrigen Bösewichte (und Kreaturen) aus dem Basis-Spiel und der Erweiterung zusammen und zieht aus diesem Stapel so viele Karten nach, dass ihr 11 Karten habt. Wählt dann noch eine LORD-VOLDEMORT™-Karte aus, die ihr mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel legt. Ihr habt also insgesamt 12 Bösewichte (und Kreaturen), die ihr besiegen müsst.

In den späteren Spielen werdet ihr euch auch manchmal mehr als 12 Bösewichten stellen müssen. Nehmt dafür dann so viele Bösewichte/ Kreaturen wie in der jeweiligen Anleitung angegeben.







Die hier abgebildete Karte „Wichel“ dient nur der Veranschaulichung. Sie ist Teil der Monsterbox der Monster und nicht in dieser Erweiterung enthalten.

## BÖSEWICHTE UND KREATUREN

In der Monsterbox der Monster gibt es neben den Bösewichten auch Kreaturen und böse Kreaturen. Den Hinweis, ob es sich um einen Bösewicht oder eine Kreatur handelt, findet ihr auf den Karten unterhalb des Namens. Die Bezeichnung hat Auswirkungen auf die Fähigkeiten mancher Karten. Steht auf einer Karte wie beispielsweise Harrys Feuerblitz, dass man 1 ⚡ bekommt, wenn man einen Bösewicht besiegt, erhält man diese Belohnung nicht, wenn man eine Kreatur besiegt.

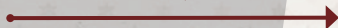
**ACHTUNG! Eine Böse Kreatur gilt sowohl als Bösewicht als auch als Kreatur!**

## HOGWARTS™-KARTEN

Diese Regel ist optional: Jeder Held kann einmal im Spiel darauf verzichten, HOGWARTS™-Karten zu erwerben, um ALLE ausliegenden Karten unter den HOGWARTS™-Kartenstapel zu legen und 6 neue Karten aufzudecken. Dies kann hilfreich sein, wenn ihr bei einer Begegnung nicht vorankommt oder alle ausliegenden Karten zu teuer sind.

Ausgetauschte HOGWARTS™-Karten mischt ihr und legt sie anschließend wieder unter den Stapel.

**IHR KÖNNT DIE REGELN AUS  
SCHACHTEL 2 BIS 4 AM ENDE DIESER  
ANLEITUNG AUFBEWAHREN.**





ENTDECKT NOCH WEITERE  
KOSMOS SPIELE IN DER WELT  
VON HARRY POTTER™

# Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

DER BESTSELLER  
JETZT AUCH  
ALS DUELL FÜR  
2 SPIELER



Die dunklen Mächte werden immer stärker! Macht euch bereit und übt euch in Duellen mit anderen Hexen und Zauberern. Um eure Verteidigungskünste zu verbessern, meistert ihr die schwierigsten Zaubersprüche, sammelt Gegenstände und findet Verbündete – wem es gelingt, seinen Gegner drei Mal zu betäuben, gewinnt das magische Duell!

Harry Potter™: Verteidigung gegen die dunklen Künste  
Für 2 Spieler ab 11 Jahren  
Artikel-Nummer: 680732



# KÄMPFT GEGEN LORD VOLDEMORT™ IM KOOPERATIVEN WÜRFELSPIEL



Auf Harry Potter™ und seine Freunde wartet eine schwierige Mission. Ihr müsst die Zaubererwelt gegen Lord Voldemort™ und die Todesser™ verteidigen. Mit Hilfe von Dumbledores™ Armee, dem Orden des Phönix™ und Lehrern und Schülern aus Hogwarts™ kann es euch gelingen. Doch er, dessen Namen nicht genannt werden darf, hat seine Finger schon nach Hogsmeade™ und dem Zaubereiministerium ausgestreckt. Werdet ihr es gemeinsam schaffen, den Dunklen Lord zu besiegen?

Harry Potter™: Death Eaters™ Rising – Der Aufstieg der Todesser  
Für 2–4 Spieler ab 11 Jahren  
Artikel-Nummer: 680756



Characters, names and related indicia are © &™ Warner Bros. Entertainment, Inc.  
WB Shield: © &™ WBEI, Publishing Rights © JKR (s20)



**Hier kannst du die Regeln für Schachtel 2  
aufbewahren.**

**Hier kannst du die Regeln für Schachtel 3  
aufbewahren.**

**Hier kannst du die Regeln für Schachtel 4  
aufbewahren.**



## INHALT

161 Karten (38 kleine, 96 mittlere, 27 große), 4 Spielschachteln, 1 Heldentafel,  
1 Spielplan, 3 kleine Spielpläne, 43 Plättchen (30 Zutaten, 10 Einfluss, 3 weitere),  
10 Zaubertafeln, 2 Sortierkarten, 4 Spielregeln

DESIGNED & DEVELOPED BY:

usaopoly



INVENTED BY:



USAopoly is a trademark of USAopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative.

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.

WB SHIELD: © & ™ WB/EI Publishing Rights © JKR. (s20)

Designed and manufactured by USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **MADE IN CHINA.**

2021 KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2192-199, info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr. 680800

Übersetzung und Redaktion: Julia Coschurba und Alexandra Kunz