

# Harry Potter

## KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 7

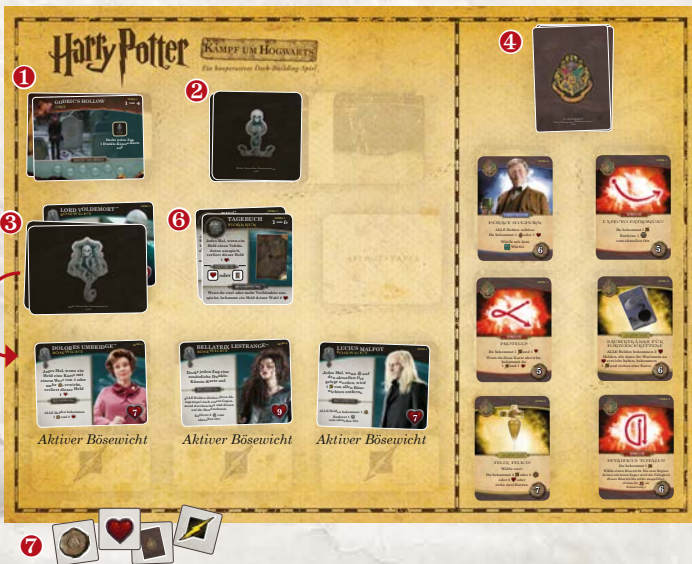
### ZIEL DES SPIELS

Zerstört alle Horkruxe, besiegt alle Bösewichte und LORD VOLDEMORT™, bevor Sie die Macht über alle Orte erlangen.

MATERIAL UND AUFBAU

- 4 Ortskarten (1)**  
Benutzt nur die Ortskarten aus SPIEL 7. Stapelt sie in der angegebenen Reihenfolge.
- 4 Dunkle-Künste-Karten (2)**  
Mischt alle Dunklen-Künste-Karten zusammen.
- 1 LORD-VOLDEMORT™-Karte (3)**  
Sie ersetzt die LORD-VOLDEMORT™-Karte aus SPIEL 6. Legt diese Karte OFFEN unter den Bösewicht-Stapel.
- 1 HOGWARTS™-Karte (4)**  
Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.
- 4 Experten Helden-Karten (5)**  
Diese ersetzen die Heldenkarten aus SPIEL 3. Legt sie über die Heldentafeln.
- 6 Horkrux-Karten (6)**  
Stapelt sie in der angegebenen Reihenfolge in der Mitte des Spielplans (siehe unten und umseitig)
- 6 Horkrux-Plättchen (7)**  
Löst die Plättchen vorsichtig aus und entsorgt den Rahmen. Legt die Plättchen neben den Spielplan.

Legt die Karten wie unten gezeigt auf den Spielplan.



### INFORMATIONEN DER HORKRUX-KARTEN

- 1** Horkrux-Name
- 2** SPIEL-Zugehörigkeit & Reihenfolge
- 3** Horkrux-Effekt
- 4** Zerstörung - Die Würfelergebnisse, die ihr benötigt, um den Horkrux zu zerstören.
- 5** Belohnung - Eine Zusatzfähigkeit, die der Held bekommt, der den Horkrux zerstört.



Bevor ihr Lord Voldemort angreifen und ⚡ bei ihm ablegen könnt, müsst ihr zusätzlich zum Sieg über die Bösewichte noch alle 6 Horkruxe zerstören. Ihr könnt jederzeit während des Spiels versuchen, einen Horkrux zu zerstören. Ihr müsst nicht darauf warten, dass Lord Voldemort erscheint, bevor ihr anfangt sie zu zerstören.

### VORBEREITUNG

Ersetzt eure Heldenkarte aus SPIEL 3 mit der neuen, mächtigeren Expertenversion eures Helden. Denkt daran, ihr fangt trotzdem nur mit den 10 Karten eures Startdecks an. Niemand hat gesagt, dass es einfach werden würde.





## SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie in den vorherigen Spielen.

**SCHRITT 1:** Dunkle-Künste-Karten aufdecken und deren Ereignisse ausführen.

**SCHRITT 2:** Fähigkeiten der Bösewichte und des Horkruxes ausführen.

Jeder Horkrux hat einen anderen Effekt auf das Spiel, der ausgelöst wird, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Viele dieser Effekte werden während Schritt 3 ausgelöst.

**SCHRITT 3:** HOGWARTS™-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen.

Der Ablauf bleibt gleich, es kommt nur die Option dazu, einen Horkrux zu zerstören. Bevor ihr ⚡ bei Lord Voldemort ablegen könnt, müsst ihr alle anderen Bösewichte besiegt und die 6 Horkruxe zerstört haben.

### HORKRUX ZERSTÖREN



Um einen Horkrux zu zerstören, müsst ihr zuvor Karten erwerben und ausspielen, die es euch ermöglichen Haus-Würfel zu werfen. Die ersten Horkruxe werden schon von einem einzigen Symbol zerstört; später benötigt ihr dann eine Kombination bestimmter Symbole. Benutzt die vier Horkrux-Marker als Erinnerung welche Symbole bereits gewürfelt wurden. Wenn ein Würfelwurf benutzt wird, um einen Horkrux zu zerstören, dürfen die Helden den eigentlichen Effekt des Symbols nicht nutzen.



Sobald alle Symbole geworfen wurden, die benötigt werden, um den Horkrux zu zerstören, bekommt der aktive Held die Karte. Dadurch bekommt er eine Fähigkeit, die er für den Rest des Spiels nutzen kann (auch im gleichen Zug, in dem er die Karte erhalten hat).

Hinweis: Horkrux-Karten sind offen aufeinander gestapelt. Sobald ein Horkrux zerstört wurde, wird der nächste sofort aktiviert.



**Beispiel:** Das Tagebuch ist der aktive Horkrux. Du spielst PROFESSOR MCGONAGALL™ und verlierst durch den Effekt des Horkruxes auf den Verbündeten 1 ♥. Du würfelst mit dem GRYFFINDOR™-Würfel eine 1 und entscheidest dich dafür, diesen Wurf einzusetzen, um das Tagebuch zu zerstören (anstelle dass alle Helden eine Karte ziehen). Du erhältst die Horkrux-Karte. Wenn du nun zwei oder mehr Verbündete in deinem Zug spielst, erhält irgendein Spieler 2 ♥.

Der Ring wird nun sofort der aktive Horkrux. Wenn ihr nun zwei oder mehr ⚡ bei einen Bösewicht ablegt, verliert der aktive Held 2 ♥.

**SCHRITT 4:** Beende deinen Spielzug.

## ENDE DES SPIELS

Die Horkruxe sind zerstört und **ALLE** Bösewichte wurden besiegt – die Helden gewinnen!

Feiert! Ihr habt Lord Voldemort besiegt und die Sicherheit der Zaubererwelt bewahrt.

Wenn ihr **SPIEL 1** mit einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen wollt, dann stapelt **ALLE** Lord-Voldemort™-Karten (in der Reihenfolge **SPIEL 5, 6 & 7**) offen unter den Bösewicht-Stapel.

Um die Schwierigkeitsstufe eines Spiels zu erhöhen, beginnt mit 1 oder 2 ⚡ auf dem ersten Ort oder legt immer 1 ⚡ auf jeden Ort, wenn er neu aufgedeckt wird.

Die Bösewichte haben die Kontrolle über **ALLE** Orte erlangt – die Helden verlieren!

Lord Voldemort hat Hogwarts eingenommen und die Zaubererwelt erobert. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!

Für eine einfachere Variante des finalen Spiels, könnt ihr auch die Horkrux-Karten weglassen. Packt sie wieder zurück in die Schachtel. Lord Voldemort darf trotzdem erst ⚡ erhalten, wenn alle anderen Bösewichte besiegt sind.

ENTWORFEN UND ENTWICKELT VON:

**USAopoly**

ERFUNDEN VON:

**FORREST-PRUZAN  
CREATIVE**

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

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of © and ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. (s16)

Manufactured by USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010.

MADE IN CHINA.

KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de