

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



RÈGLES DU JEU - RULES OF THE GAME - REGLAS DEL JUEGO
SPIELREGELN - SPELREGELS - REGOLAMENTO



WIZARDING
WORLD

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (522)

Spielregeln

DE

Spielmaterial:

90 Karten (74 Aufgabenkarten, 6 Karten „Tast-Herausforderung“, 10 plastische Karten), 6 Hogwarts-Puzzles (insgesamt 24 Teile).

Spielziel:

Ihr tretet gegeneinander an und fordert euch in 8 verschiedenen Aufgabenarten heraus, die alle Gehirnfunktionen auf die Probe stellen. Wer zuerst sein Hogwarts-Puzzle vervollständigt, gewinnt!

Spielvorbereitung:

Legt die 10 plastischen Karten auf den Tisch. Seht sie euch ungefähr 30 Sekunden lang an und befühlt sie. Legt sie danach beiseite. Mischt die Aufgabenkarten und die Karten „Tast-Herausforderung“ zusammen und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Rückseite dieser Karten zeigt jeweils die Art der Aufgabe an (Beschreibungen siehe unten).

Spielablauf:

Der oder die Jüngste von euch beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Alle schauen sich die Karte an und versuchen die Lösung zu finden. Sobald du glaubst, die Lösung gefunden zu haben, deckst du die Karte möglichst schnell mit deiner Hand ab. Gib deine Antwort und ziehe dann deine

Hand weg, damit ihr überprüfen könnt, ob sie richtig ist. Du darfst pro Runde nur eine einzige Antwort geben.

Richtige Antwort:

Nimm dir die Karte und lege sie verdeckt vor dir ab. Achtung: Du darfst nicht mehr als 4 Karten vor dir liegen haben. Wenn du eine Karte behalten möchtest, die du gerade gewonnen hast, aber bereits 4 Karten vor dir liegen, musst du sofort eine von ihnen ablegen. Sobald du **2 Karten mit derselben Rückseite** vor dir liegen hast, darfst du sie gegen ein Teil des Hogwarts-Puzzles eintauschen.

Falsche Antwort:

Hast du falsch geantwortet, legst du die Karte ab. In der folgenden Runde darfst du keine Antwort geben.

Ende der Partie:

Wer zuerst das Hogwarts-Puzzle aus vier Teilen vervollständigt hat, gewinnt die Partie.



Hinweis für Partien zu zweit: Gibst du eine falsche Antwort, wird die Karte nicht abgelegt, sondern geht an dein Gegenüber.

Die 8 Aufgabenarten:



1 - Geheimgänge

Folge den Fußspuren von Harry Potter durch die Korridore und Geheimtüren (jede führt zur zweiten, identischen Tür). Welchen Gegenstand findest du am Ende dieses Weges? (Beispiel rechts: Feder.)





2 - Jagd nach dem Goldenen Schnatz

Vier Sucher fliegen hintereinander und werden dabei aus unterschiedlichen Winkeln im selben Moment fotografiert. Welcher Sucher fliegt ganz vorne?
(Beispiel rechts: Der gelbe Sucher ist an erster Stelle, gefolgt vom roten, der grünen und dem blauen Sucher.)



3 - Einzigartiger Patronus

Welcher Patronus ist nur einmal auf der Karte zu sehen?
(Beispiel rechts: Katze.)



4 - Zauberhaftes Chaos

Sobald du die Karte mit deiner Hand versteckst, nenne alle Gegenstände, die von der am häufigsten vorkommenden Zauberfarbe umhüllt sind.
(Beispiel rechts: Die am häufigsten vorkommende Farbe ist Grün. Die gesuchten Gegenstände sind Stein, Kessel, Zauberbuch und Schal.)



5 - Zauberduell

Auf der Rückseite der Karte wird jeder Seite eine Farbe zugeordnet (Blau für links, Rot für rechts). Auf der Vorderseite zeigt die Farbe des Zauberstabs an, welchen Zeigefinger (den linken oder den rechten) du zum Zaubern verwenden sollst. Dein Zauberspruch ist „Cortexum!“. Die Farbe des Zaubers zeigt an, ob du die Person zu deiner Linken oder Rechten verzaubern sollst.
(Beispiel rechts: Rufe „Cortexum!“ und zeige mit dem linken Zeigefinger auf die Person zu deiner Rechten.)





6 - Hogwarts-Häuser

Finde den Unterschied in einem der drei Wappen auf dieser Karte.
(Beispiel rechts: Auf dem oberen Wappen fehlt der Helm.)



7 - Magischer Kreis

Merke dir die 6 magischen Symbole auf der Rückseite der Karte. Welches Symbol fehlt auf der Vorderseite oder wurde hinzugefügt? (Beispiel rechts: Das pinke Q fehlt.)



8 - Tast-Herausforderung

Wer die vorherige Karte gewonnen hat, darf sich nun einer Tast-Herausforderung stellen. Dazu wählen die anderen eine der 10 plastischen Karten und legen sie verdeckt vor dir ab. Du hast nun 10 Sekunden Zeit, um den Gegenstand oder die Textur zu ertasten. Du darfst nur eine einzige Antwort geben.
(Beispiel rechts: Besen.)



Ist die Antwort richtig, erhältst du sofort ein Teil für dein Hogwarts-Puzzle. Die plastische Karte wird wieder zu den anderen zurückgelegt. Ist die Antwort falsch, wird die Partie einfach wie gewohnt mit der nächsten Karte fortgesetzt.

Hinweise:

-  Falls sich jemand bei der Beantwortung der Karte vor einer Tast-Herausforderung geirrt hat, wird die Karte „Tast-Herausforderung“ nicht gespielt.
-  Wenn zwei Karten „Tast-Herausforderung“ direkt aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der Stapel neu gemischt.
-  Die 10 plastischen Karten sind: Pokal – Eule – Besen – Drache – Bücher – Zauberspruch – Feder – Truhe – Kessel – Schlange.

