

PHANTASTISCHE  
TIERWESEN  
UND WO  
SIE ZU FINDEN SIND™

SPIELANLEITUNG

# SPIELMODUS I - AB 4 JAHREN

## ERSTE FANGVERSUCHE

### ♣ SPIELVORBEREITUNG

IN DIESEM SPIELMODUS BENÖTIGT IHR NUR DEN SPIELPLAN, DIE RESSOURCEN-PLÄTTCHEN SOWIE DIE TIERWESEN-PLÄTTCHEN UND -KARTEN.

RESSOURCEN ➤



TIERWESEN ➤



SUCHT EUCH ALLE JE EINEN CHARAKTER AUS, NEHMT EUCH DIE ENTSPRECHENDEN AUFSTELLER UND STELLT SIE AUF DAS STARTFELD. IHR KÖNNT DIE CHARAKTERKARTEN VOR EUCH LEGEN, DER TEXT DARAUF IST ABER ERST IN SPIELMODUS III WICHTIG. RÄUMT DAS ÜBRIGE MATERIAL ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL.

LEGT DIE TIERWESEN-KARTEN OFFEN NEBEN DEN SPIELPLAN. MISCHT DIE RESSOURCEN- UND TIERWESEN-PLÄTTCHEN ZUSAMMEN UND LEGT JE EIN PLÄTTCHEN VERDECKT AUF ALLE FELDER AUF DEM SPIELPLAN. DIE ÜBRIGEN PLÄTTCHEN LEGT IHR ALS VERDECKTEN VORRAT NEBEN DEM SPIELPLAN BEREIT.

### ♣ SPIELABLAUF

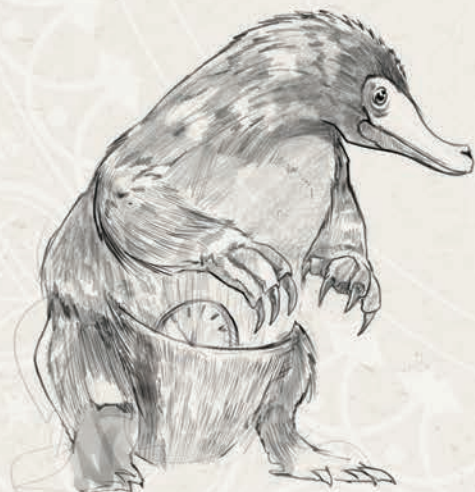
WER ZULETZT IM ZOO WAR, BEGINNT DIE PARTIE. DANN SEID IHR REIHUM IM UHRZEIGERSINN AM ZUG.

WENN DU AM ZUG BIST, WIRFST DU DEN WÜRFEL UND BEWEGST DEINEN AUFSTELLER VORWÄRTS. DU DARFST DIR DEN WEG AUSSUCHEN UND SO VIELE FELDER WEIT GEHEN, WIE DU GEWÜRFELT HAST. DU DARFST ABER AUCH SCHON FRÜHER STEHEN BLEIBEN. DECKE DAS PLÄTTCHEN AUF DIESEM FELDE AUF. IST ES EIN TIERWESEN, FÄNGST DU ES SOFORT EIN UND ERHÄLTST DIE PASSENDE TIERWESEN-KARTE. IST ES EINE RESSOURCE, LEGST DU SIE EINFACH BEISEITE. DANN LEGST DU EIN NEUES PLÄTTCHEN AUS DEM VORRAT VERDECKT AUF DEIN FELDE.

WER ZUERST 3 TIERWESEN EINGEFANGEN HAT, GEWINNT DIE PARTIE. FALLS ALLE 10 TIERWESEN EINGEFANGEN SIND, ABER NIEMAND 3 TIERWESEN HAT, GEWINNEN ALLE, DIE 2 TIERWESEN EINGEFANGEN HABEN.

### ♣ APPARIEREN

BIST DU AUF EINEM FELDE MIT EINEM BLAUEN KREIS (4, 13, 16 ODER 29) ODER ZIEHST DARAUF, KANNST DU ZU EINEM BELIEBIGEN ANDEREN DIESER FELDER APPARIEREN. DIESE AKTION ZÄHLT WIE EIN NORMALER SCHRITT VON FELDE ZU FELDE.



# SPIELMODUS II - AB 7 JAHREN

## MAGIZOOLOGIE-AUSBILDUNG

### 🎲 SPIELVORBEREITUNG

IN DIESEM SPIELMODUS BENÖTIGT IHR WEDER DIE SALEMER-PLÄTTCHEN NOCH DIE ORTS-, DIE CHARAKTER- UND DIE SECOND-SALEMERS-KARTEN. RÄUMT SIE ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL.

SUCHT EUCH ALLE JE EINEN CHARAKTER AUS, NEHMT EUCH DIE ENTSPRECHENDEN AUFSTELLER UND STELLT SIE AUF DAS STARTFELD. IHR KÖNNT DIE CHARAKTERKARTEN VOR EUCH LEGEN, DER TEXT DARAUF IST ABER ERST IN SPIELMODUS III WICHTIG.

LEGT DIE TIERWESEN-KARTEN OFFEN NEBEN DEN SPIELPLAN. DARAUF SEHT IHR, WIE VIELE RESSOURCEN IHR BENÖTIGT, UM DAS JEWEILIGE TIERWESEN EINZUFANGEN.

MISCHT DIE RESSOURCEN- UND TIERWESEN-PLÄTTCHEN ZUSAMMEN UND LEGT JE EIN PLÄTTCHEN VERDECKT AUF ALLE FELDER AUF DEM SPIELPLAN. DIE ÜBRIGEN PLÄTTCHEN LEGT IHR ALS VERDECKTEN VORRAT NEBEN DEM SPIELPLAN BEREIT.

### 🎲 ZIEL DES SPIELS

ERKUNDE DIE VERSCHIEDENEN ORTE IN DER STADT UND FINDE DIE NÖTIGEN RESSOURCEN, UM DIE PHANTASTISCHEN TIERWESEN SCHNELLER ALS DIE ANDEREN EINZUFANGEN. WER ZUERST 2 TIERWESEN EINGEFANGEN HAT, GEWINNT DIE PARTIE.

### 🎲 SPIELABLAUF

WER ZULETZT IM ZOO WAR, BEGINNT DIE PARTIE. DANN SEID IHR REIHUM IM UHRZEIGERSINN AM ZUG.

WENN DU AM ZUG BIST, WIRFST DU DEN WÜRFEL UND BEWEGST DEINEN AUFSTELLER VORWÄRTS. DU DARFST DIR DEN WEG AUSSUCHEN UND SO VIELE FELDER WEIT GEHEN, WIE DU GEWÜRFELT HAST. DU DARFST ABER AUCH SCHON FRÜHER STEHEN BLEIBEN. DECKE DAS PLÄTTCHEN AUF DIESEM FELDE AUF:

- IST ES EIN TIERWESEN, DARFST DU ES EINFANGEN, WENN DU DIE NÖTIGEN RESSOURCEN DAFÜR GESAMMELT HAST. HAST DU GERADE NICHT DIE NÖTIGEN RESSOURCEN, LÄSST DU DAS PLÄTTCHEN EINFACH OFFEN AUF DEM ORT LIEGEN. UM DEN DONNERVOGEL EINZUFANGEN, BRAUCHST DU BEISPIELSWEISE:



2X

3X

3X

2X

WENN DU EIN TIERWESEN EINFÄNGST, LEGST DU DIE RESSOURCEN, DIE DU DAFÜR VERWENDET HAST, VERDECKT ZURÜCK IN DEN VORRAT, MISCHST IHN UND LEGST EIN NEUES PLÄTTCHEN AUS DEM VORRAT VERDECKT AUF DAS FELDE.

- IST ES EINE RESSOURCE, SAMMELST DU SIE EIN UND LEGST SIE VOR DIR AB. DANN LEGST DU EIN NEUES PLÄTTCHEN AUS DEM VORRAT VERDECKT AUF DEIN FELDE.

### 🎲 VARIANTE MIT ZAUBERKARTEN

IHR BEGINNT DIE PARTIE MIT JE 2 ZAUBERKARTEN AUF DER HAND. IMMER ZU BEGINN DEINES ZUGS ZIEHST DU EINE WEITERE ZAUBERKARTE. DU KANNST PRO ZUG BIS ZU 3 ZAUBERKARTEN AUSSPIELEN.

# SPIELMODUS III - AB 12 JAHREN

## GEHOBENE MAGIZOOLOGIE

### 🎯 ZIEL DES SPIELS

IN NEW YORK CITY VERSTECKEN SICH ZAHLREICHE TIERWESEN. IHR MÜSST ZUSAMMENARBEITEN, UM DIE VERSCHIEDENEN ORTE ZU ERKUNDEN UND DIE TIERWESEN WIEDER EINZUFANGEN, BEVOR EUCH DIE ANHÄNGER DER SECOND SALEMERS ERWISCHEN.

IN DIESEM SPIELMODUS SPIELT IHR MITEINANDER UND HABT EIN GEMEINSAMES ZIEL: WENN IHR ZU ZWEIT SPIELT, MÜSST IHR 2 TIERWESEN EINFANGEN, WENN IHR ZU DRITT SPIELT, MÜSST IHR 3 TIERWESEN EINFANGEN, UND WENN IHR ZU VIERT, FÜNFT ODER SECHST SPIELT, MÜSST IHR 4 TIERWESEN EINFANGEN.

### 🎯 SPIELVORBEREITUNG

1. SUCHT EUCH ALLE JE EINEN CHARAKTER AUS, NEHMT EUCH DIE ENTSPRECHENDEN CHARAKTERKARTEN UND STELLT DIE PASSENDEN AUFSTELLER AUF DAS STARTFELD.



MISCHT DIE SECOND-SALEMERS-KARTEN UND LEGT SIE ALS VERDECKTEN STAPEL NEBEN DIE SALEM-LEISTE.



MISCHT DIE ORTSKARTEN UND LEGT SIE ALS VERDECKTEN ORTSSTAPEL AUF DAS ORTE-FELD.



MISCHT DIE EREIGNISKARTEN UND LEGT SIE ALS VERDECKTEN STAPEL NEBEN DEN SPIELPLAN.



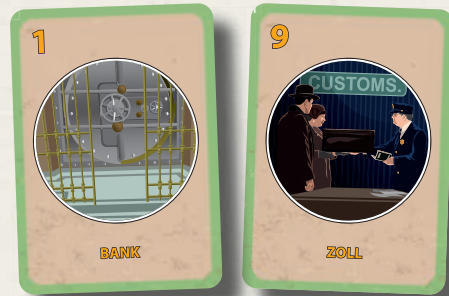
2. MISCHT DIE TIERWESEN-KARTEN UND DECKT 2 DAVON AUF, WENN IHR ZU ZWEIT SPIELT, 3, WENN IHR ZU DRITT SPIELT, ODER 4, WENN IHR ZU VIERT, FÜNFT ODER SECHST SPIELT. SUCHT DIE ENTSPRECHENDEN TIERWESEN-PLÄTTCHEN HERAUS. DECKT GENAUSO VIELE ORTSKARTEN AUF UND VERTEILT DIE TIERWESEN-PLÄTTCHEN ZUFÄLLIG AUF DIESE ORTEN.

BEISPIEL:

IHR HABT DEN NIFFLER UND DEN DEMIGUISE AUFGEDECKT ...



... UND DIE BANK UND DEN ZOLL ALS ORTE.



LEGT DIE PLÄTTCHEN VOM NIFFLER UND VOM DEMIGUISE AUF DIE FELDER 1 UND 9 DES SPIELPLANS.



3. DECKT DANN 10 ORTSKARTEN AUF, WENN IHR ZU ZWEIT ODER ZU DRITT SPIELT, ODER 12 ORTSKARTEN, WENN IHR ZU VIERT, FÜNFT ODER SECHST SPIELT. LEGT AUF JEDEN DIESER ORTE EIN SALEMER-PLÄTTCHEN. MISCHT DANN ALLE AUFGEDECKTEN ORTSKARTEN UND LEGT SIE VERDECKT ZURÜCK UNTER DEN ORTSSTAPEL.

BEISPIEL:

IHR HABT DIE ORTSKARTEN MIT DIESEN ZAHLEN AUFGEDECKT:  
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 UND 10.



LEGT DIE SALEMER-PLÄTTCHEN AUF DIE ORTE 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 UND 10 DES SPIELPLANS.



4. DECKT DIE OBERSTEN 5 KARTEN DES ORTSSTAPELS AUF UND LEGT SIE VON LINKS NACH RECHTS OFFEN AUF DIE FARBFELDER DER ORTSLEISTE (BUNT, BLAU, GRÜN, GELB, ROT).



## ☰ SPIELABLAUF

WER ZULETZT IM ZOO WAR, BEGINNT DIE PARTIE. DANN SEID IHR REIHUM IM UHRZEIGERSINN AM ZUG.

JEDER CHARAKTER DARF IN SEINEM ZUG EINE BESTIMMTE ANZAHL AN AKTIONEN AUSFÜHREN, AUCH MHRFACH DIESELBE. (DIE ANZAHL FINDEST DU IN DER OBEREN RECHTEN ECKE DEINER CHARAKTERKARTE.) DIESE AKTIONEN GIBT ES:

### A) BEWEGEN:

BEWEGE DICH VON DEINEM FELD ZUM NÄCHSTEN FELD. JEDE BEWEGUNG KOSTET EINE AKTION, WENN DU DICH ALSO 4 FELDER WEIT BEWEGEN MÖCHTEST, KOSTET DAS 4 AKTIONEN. WENN DU AUF EINEM FELD MIT EINEM BLAUEN KREIS STEHST (4, 13, 16 ODER 29), DARFST DU FÜR EINE AKTION ZU EINEM ANDEREN DIESER FELDER APPARIEREN.

### B) SALEMER BEKÄMPFEN:

SOBALD DU DICH ÜBER ODER AUF EIN FELD MIT EINEM SALEMER-PLÄTTCHEN BEWEGST, MUSST DU SOFORT DARAUF STEHEN BLEIBEN UND ES BEKÄMPFEN, SONST DARFST DU DICH NICHT WEITERBEWEGEN. DAFÜR MUSST DU EINEN WÜRFEL WERFEN (DAS KOSTET EINE AKTION). WIRFST DU EINE 3, 4, 5 ODER 6, BESIEGST DU DEN SALEMER. DU MUSST DANN EINE EREIGNISKARTE VOM STAPEL AUFDECKEN, IHREN EFFEKT SOFORT ANWENDEN UND SIE DANN VERDECKT ZURÜCK UNTER DEN STAPEL LEGEN. FALLS DU ES NICHT SCHAFFST, DEN SALEMER ZU BESIEGEN, MUSST DU ES MIT EINER WEITEREN AKTION ERNEUT VERSUCHEN (EVTL. ALS ERSTE AKTION IN DEINEM NÄCHSTEN ZUG). BEGINNT DEIN ZUG AUF EINEM FELD MIT EINEM SALEMER-PLÄTTCHEN, MUSST DU ES EBENFALLS BEKÄMPFEN.

### C) RESSOURCEN SAMMELN (FARBIGE PLÄTTCHEN):

BEFINDEST DU DICH AUF EINEM ORT AUF DEM SPIELPLAN, DESSEN KARTE OFFEN AUF DER ORTSLEISTE LIEGT, DARFST DU DIR EIN RESSOURCEN-PLÄTTCHEN IN DER FARBE DES ORTSFELDES NEHMEN, AUF DEM DIE KARTE LIEGT. LEGE DANN DIE ORTSKARTE VERDECKT ZURÜCK UNTER DEN STAPEL. (DECKE NOCH KEINE NEUE ORTSKARTE AUF, DAS FELD BLEIBT BIS ZUM ENDE DER RÜNDE LEER.) IMMER WENN DU EINE RESSOURCE SAMMELST, MUSST DU EINE EREIGNISKARTE VOM STAPEL AUFDECKEN, IHREN EFFEKT SOFORT ANWENDEN UND SIE DANN VERDECKT ZURÜCK UNTER DEN STAPEL LEGEN.

**WICHTIG:** NACHDEM DU EINE EREIGNISKARTE ANGEWENDET HAST, LEGE SIE VERDECKT ZURÜCK UNTER DEN STAPEL.

NACHDEM DU ALLE DEINE AKTIONEN VERBRAUCHT HAST, IST DEIN ZUG VORBEI.

SOBALD IHR DIE NÖTIGEN RESSOURCEN FÜR EIN TIERWESEN GEMEINSAM GESAMMELT HABT (WIE AUF DER TIERWESEN-KARTE ANGEGEBEN), MÜSST IHR ALLE ZU DEM FELD GEHEN, AUF DEM DAS TIERWESEN LIEGT, UM ES EINFANGEN. DAS EINFANGEN KOSTET KEINE AKTION. DIE RESSOURCEN, DIE ZUM EINFANGEN VERWENDET WURDEN, WERDEN ZURÜCK IN DEN VORRAT GELEGT.

**BEISPIEL:** WENN IHR DEN DONNERVOGEL EINFANGEN WOLLT, BRAUCHT IHR **2 KOFFER (ROT)**, **3 TRÄNKE (BLAU)**, **3 DRAGOTS (GELB)** UND **2 TEEKESSEL (GRÜN)**.

NEWT SCAMANDER HAT **2 ROTE**, **2 BLAUE** UND **1 GELBE RESSOURCE** UND QUEENIE GOLDSTEIN HAT **1 BLAUE**, **2 GELBE** UND **2 GRÜNE RESSOURCEN**. SIE HABEN ALSO INSGESAMT ALLE NÖTIGEN RESSOURCEN, UM DEN DONNERVOGEL EINFANGEN. DAFÜR MÜSSEN SIE SICH BEIDE ZU DEM SPIELPLANFELD BEWEGEN, AUF DEM SICH DAS TIERWESEN BEFINDET, UND DIE RESSOURCEN ABLEGEN.



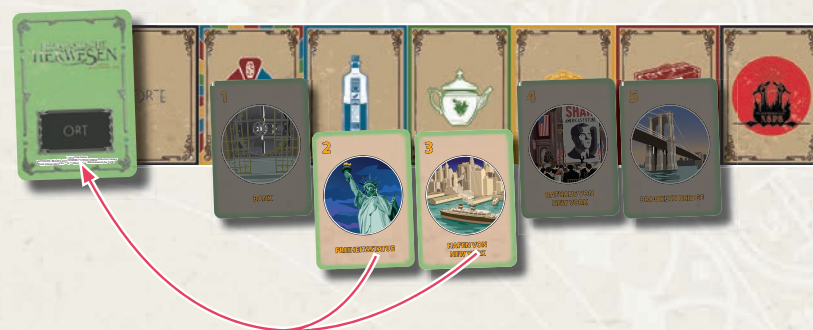
DIE BUNTE RESSOURCE IST EIN JOKER. SIE KANN ANSTELLE EINER BELIEBIGEN RESSOURCE VERWENDET WERDEN.



## ☞ ENDE EINER RUNDE: NEUE SALEMER ERSCHEINEN

NACHDEM IHR ALLE EIN MAL AM ZUG WART, ENDET DIE RUNDE UND IHR MÜSST DIE ORTSKARTEN AUF DER ORTSLEISTE AUFFÜLLEN.

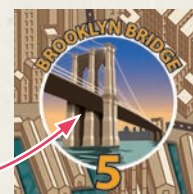
BEISPIEL: NEWT HAT IM HAFEN VON NEW YORK (3) 1 GRÜNE UND QUEENIE BEI DER FREIHEITSSTATUE (2) 1 BLAUE RESSOURCE GESAMMELT. DIE BEIDEN ORTSKARTEN (2 UND 3) WURDEN ZURÜCK UNTER DEN STAPEL GELEGT, ALSO LIEGEN AUF DEM BLAUEN UND GRÜNEN FELD KEINE KARTEN MEHR.



SCHIEBT ALLE ÜBRIGEN ORTSKARTEN SO WEIT NACH RECHTS, BIS DAS FELD DER SECOND SALEMER BEDECKT IST. DECKT DANN NEUE ORTSKARTEN VOM STAPEL AUF UND LEGT SIE AUF DIE FREIEN FELDER.

DIE HINTERSTE KARTEN, DIE NUN AUF DEM FELD DER SECOND SALEMER LIEGT, ZEIGT AN, WO IHR EIN NEUES SALEMER-PLÄTTCHEN AUF DEN SPIELPLAN LEGEN MÜSST.

IN UNSEREM BEISPIEL IST DAS KARTEN 5. IHR MÜSST ALSO EIN SALEMER-PLÄTTCHEN AUF DIE BROOKLYN BRIDGE LEGEN. NACHDEM IHR DAS PLÄTTCHEN PLATZIERT HABT, LEGT IHR DIE ORTSKARTE VERDECKT ZURÜCK UNTER DEN STAPEL.



## ☞ DIE SALEM-LEISTE

FALLS IHR EIN SALEMER-PLÄTTCHEN AUF EINEN ORT LEGEN MÜSST, AUF DEM BEREITS EIN SALEMER- ODER EIN TIERWESEN-PLÄTTCHEN LIEGT, LEGT IHR DAS SALEMER-PLÄTTCHEN STATTDDESSEN AUF DAS ERSTE FREIE FELD DER SALEM-LEISTE. SEID VORSICHTIG, IHR VERLIERT DIE PARTIE, WENN DIE SALEMERS GENUG BEWEISE FÜR DIE EXISTENZ DER ZAUBERWELT SAMMELN KÖNNEN UND SIE DEN NO-MAJS OFFENBAREN:

SPIEL ZU ZWEIT: IHR VERLIERT, SOBALD IHR DAS 7. SALEMER-PLÄTTCHEN AUF DIE LEISTE LEGT.

SPIEL ZU DRITT: IHR VERLIERT, SOBALD IHR DAS 9. SALEMER-PLÄTTCHEN AUF DIE LEISTE LEGT.

SPIEL ZU VIERT, FÜNFT ODER SECHST: IHR VERLIERT, SOBALD IHR DAS 11. SALEMER-PLÄTTCHEN AUF DIE LEISTE LEGT.

## ☞ SECOND-SALEMER-KARTEN

IMMER WENN IHR EIN ORANGES KÄSTCHEN AUF DER SALEM-LEISTE ERREICHT, MÜSST IHR EINE SECOND-SALEMER-KARTE AUFDECKEN UND IHREN EFFEKT SOFORT ANWENDEN.





**Entwicklung:** Topi Games • **Autor:** Owen Michaud

Veröffentlicht von Topi Games.

Alle Rechte vorbehalten unter exklusiver Lizenz von Topi Games,

9 rue Pasteur • 94130 Nogent-sur-Marne • Frankreich.

[www.topi-games.com](http://www.topi-games.com) • E-Mail: [contact@topi-games.com](mailto:contact@topi-games.com)

FB: [topigamesedition](https://www.facebook.com/topigamesedition)



FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM  
characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.  
WB SHIELD: TM & © WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™  
J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)