

Nehmt es allein mit Voldemort auf, mit den Solo-Regeln von Harry Potter™ Kampf um Hogwarts!

Spielaufbau

Wähle deinen Helden aus. Zusätzlich zu deinen Startkarten darfst du dir insgesamt zwei Gegenstände von den Startkarten der anderen Helden aussuchen. Mische diese Karten zusammen mit deinen 10 Startkarten. Du hast nun also ein Startdeck von 12 Karten mit denen du das Spiel beginnst.

Lege 2 Macht-des-Bösen-Marker auf den ersten Ort. Jedes Mal, wenn die Bösewichte einen Ort unter ihre Kontrolle gebracht haben und ein neuer Ort erscheint, legst du einen Macht-des-Bösen-Marker auf den neuen Ort. Du kannst diese Marker nicht entfernen! Sie dienen dazu, die Anzahl der Ablagefelder zu reduzieren.

Entferne alle Imperio!-Karten aus den Dunkle-Künste-Karten.

Mische den Bösewicht-Stapel und ziehe 4 Karten. Wähle einen davon aus, der Lord Voldemort™ beschützt, und lege ihn (mit der Vorderseite nach unten) **auf** die offen ausliegende Voldemort-Karte am Ende des Stapels. Lege die anderen 3 Karten offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Lege den Rest als verdeckten Stapel auf Lord Voldemort und seinen Beschützer.

Suche alle 6 Reparo!-Karten aus den Hogwarts-Karten und lege 3 davon gestapelt auf eines der Felder bei den Hogwarts-Karten. Die anderen 3 kommen zurück in die Schachtel.

Wichtig: Wenn du zusätzlich mit der Monsterbox der Monster Erweiterung spielst, musst du auch noch die 6 Tergeo!-Karten aus den Hogwarts-Karten heraussuchen. Mische 2 Tergeo!-Karten mit den 3 Reparo!-Karten und lege die 5 Karten gestapelt auf eines der Felder der Hogwarts-Karten auf den Spielplan. Die anderen Reparo!- und Tergeo!-Karten kommen zurück in die Schachtel.

Zusätzliche Regeln für das Spiel allein

Gespielt wird nach den bestehenden Regeln. Wenn es eine Abweichung gibt, findest du sie im folgenden Text:

Ein Spielzug besteht aus folgenden Schritten:

Schritt 1: Dunkle-Künste-Karten aufdecken und Begegnungen oder Horkruxe auslösen

Wenn sich eine Karte auf einen anderen oder den vorherigen oder folgenden Spieler bezieht, musst du die Effekte immer auf dich anwenden. Allerdings bist du nicht dein „benachbarter Spieler“. Karten, die sich auf den benachbarten Spieler beziehen, haben keinen zusätzlichen Effekt auf dich. Sie können dir nur einmal Schaden zufügen. Wenn du einen Würfel für die Dunklen Künste würfeln musst, würfelst du zweimal. Dann wendest du das Ergebnis von jedem Wurf einmal auf dich an. Wenn keine Karten mehr auf dem Dunkle-Künste-Stapel liegen, musst du den Stapel mischen und als neuen Stapel auslegen. Dann musst du einen Marker auf den aktuellen Ort legen.

Schritt 2: Fähigkeiten der Bösewichte und Kreaturen auslösen

Wenn ein Bösewicht oder Kreatur-Karte dich dazu auffordert, einen Würfel zu würfeln, würfelst du nur einmal.

Schritt 3: Hogwarts-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen

Hogwarts-Karten, deren Effekt sich auf „ALLE HELDEN“ beziehen, kosten einen Einfluss-Marker weniger, außer:

- der Effekt wird nur dann ausgelöst, wenn du die Karte abwirfst
- wenn es sich um eine Karte handelt, bei denen du einen Würfel werfen darfst. In diesem Fall kostet die Karte die angezeigte Anzahl an Einfluss-Markern.

Jedes Mal, wenn du mit einem Hauswürfel würfelst, bekommst du die doppelte Belohnung. Dies gilt ausschließlich für die Hauswürfel. Der Effekt wird nicht verdoppelt, wenn du mit dem Kreaturen-Würfel würfelst.

Schritt 4: Ende des Spielzugs

Am Ende des Spielzugs kannst du eine bestimmte Anzahl Einfluss-Marker behalten. Schau dazu, die ausliegenden Hogwarts-Karten an. Zieh dann einen Punkt von der Karte mit den niedrigsten Wert ab. So viele Marker darfst du auf deiner Heldentafel behalten. Beispiel: Nachdem du den Schokofrosch erworben hast, ist die Karte mit dem niedrigsten Wert Reparo! Mit einem Wert von 3 Einfluss. Du darfst also bis zu 2 Einfluss-Marker auf deiner Heldentafel liegen lassen, um sie im nächsten Zug zu verwenden. Alle anderen Marker musst du in den Vorrat zurücklegen. Wenn du zu Beginn des nächsten Zugs betäubt wirst, musst du nach wie vor alle Marker (auch die gesparten) abgeben.

Ende des Spiels

Du gewinnst, wenn du Lord Voldemort besiegt hast, bevor er alle Orte unter seine Kontrolle bringen konnte.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL
WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros.
Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s20)