

# OVERZICHT

## I. EERSTE SPELVARIANT : EEN JAAR OP ZWEINSTEIN

1. DOEL VAN HET SPEL.....	P.3
2. KIES DE SPEELDUUR EN SPELVARIANT .....	P.3
3. 4 MANIEREN OM PUNTEN TE VERDIENEN .....	P.3
4. VELDEN OP HET BORD.....	P.4-5

## II. SPELVERLOOP

1. VOORBEREIDING .....	P.6
2. DE PERSONAGEKAART .....	P.6
3. SPELRONDE.....	P.7
4. DE GULDEN REGEL TIJDENS EEN VERPLAATSING .....	P.7
5. VOORWERPFICHES.....	P.7

## III. PUNTEN EN DE AFDELINGSBEKER WINNEN IN ELKE VARIANT

1. OPDRACHTEN UITVOEREN .....	P.8
A. VARIANT 'BEGINNENDE TOVENAAR'	
B. VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR'	
C. VARIANT 'TEAMS'	
D. VARIANT 'SOLO'	
2. SLAGEN VOOR EXAMENS.....	P.9
3. DE ACTIEKAARTEN.....	P.9
4. EEN ZWERKBALWEDSTRIJD WINNEN .....	P.9
5. ANDERE KAARTEN .....	P.10
A. DE TOVERDRANKKAARTEN	
B. DE SPREUKKAARTEN	
C. DE DUELKAARTEN	
D. DE GEBEURTENISKAARTEN	

## IV. DE GEVECHTEN EN DUELS

1. GEVECHTEN TEGEN ANDERE SPELERS.....	P.10
A. VARIANT 'BEGINNENDE TOVENAAR'	
B. VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR'	
C. VARIANT 'TEAMS' OF 'SOLO'	
2. GEVECHT TEGEN DE DOODDOENERS .....	P.10
3. GEVECHT TEGE DUELKAARTEN.....	P.10
4. GEVECHT OM EEN OPDRACHT TE VERVULLEN .....	P.11
A. VARIANT 'BEGINNENDE TOVENAAR'	
B. VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR'	
C. VARIANT 'TEAMS' OF 'SOLO'	
D. VOORBEELD VAN EEN GEVECHT OM EEN OPDRACHT TE VERVULLEN	

## V. ZWERKBALWEDSTRIJD

1. DOEL VAN HET SPEL.....	P.12
2. DE WEDSTRIJD VOORBEREIDEN .....	P.12
3. SPELVERLOOP.....	P.12
A. RONDE 1 : SCOOR 2 DOELPUNTEN.....	P.12
B. RONDE 2 : DE RACE OM DE GOUDEN SNAAI.....	P.13
4. VOORBEELD VAN EEN ZWERKBALWEDSTRIJD .....	P.13

## VI. VARIANT : TERUGKEER VAN VOLDEMORT

1. VOORBEREIDING .....	P.14
2. DOEL VAN HET SPEL.....	P.14
3. BEGIN VAN HET SPEL .....	P.14
4. EINDE VAN HET SPEL .....	P.15
5. DE GEVECHTEN .....	P.15
A. AANVAL	
B. VERDEDIGING	
C. DE GULDEN REGELS IN DE VARIANT : TERUGKEER VAN VOLDEMORT	
D. VOORBEELD VAN EEN GEVECHT IN DE VARIANT : TERUGKEER VAN VOLDEMORT	



# I. EESTE SPELVARIANT : EEN JAAR OP ZWEINSTEIN

## 1. DOEL VAN HET SPEL

De studenten van Griffioendor, Ravenklauw, Huffelpuf en Zwadderich zullen strijden om de Afdelingsbeker. Aan het einde van het schooljaar wint het huis met de meeste punten. Je kan punten winnen door:

- 1- Opdrachten te vervullen
- 2- Te slagen voor examens
- 3- Zwerkbal te spelen
- 4- Actiekaarten te verzamelen

Kruip in de huid van je favoriete personage en herbeleef de saga. **DE EERSTE 10 OPDRACHTEN STEMMEN OVEREEN MET DE AVONTUREN VAN HARRY POTTER IN DE EERSTE DRIE BOEKEN EN FILMS. DE VOLGENDE 10 HELPEN JE DE VIERDE EN VIJFDE BOEKEN EN FILMS TE HERBELEVEN. DE LAATSTE 10 BEHANDELEN GEBEURTENISSEN UIT DE LAATSTE TWEE BOEKEN EN DRIE FILMS.**

## 2. KIES DE SPEELDUUR EN SPELVARIANT



### BEPAAAL DE DUUR VAN HET SPEL

**SNEL SPEL**  
(30 MINUTEN)

**KLASSIEK SPEL**  
(45/60 MINUTEN)

**LANG SPEL**  
(+ 60 MINUTEN)

Het spel is afgelopen als een speler minstens 1 Opdracht heeft vervuld en meer dan 210 punten heeft.

Het spel is afgelopen als een speler minstens 2 Opdrachten heeft vervuld en meer dan 260 punten heeft.

Het spel is afgelopen als een speler minstens 3 Opdrachten heeft vervuld en meer dan 320 punten heeft.



### BEPAAAL DE SPELVARIANT

**BEGINNENDE TOVENAAR**

**ERVAREN TOVENAAR OF TEAMS**

**SOLO**

Zie pagina's 8 en 9

Zie pagina's 8 en 9

Zie pagina's 8 en 9



## 3. 4 MANIEREN OM PUNTEN TE VERDIENEN

Tijdens het schooljaar zijn er 4 manieren om punten te verdienen:

1- Opdrachten vervullen: Aan het begin van het spel ontvang je 5 Opdrachtkaarten. Hierop staan de punten die je kunt verdienen als je ze vervult (tussen 40 en 300 punten, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad). *Hou je Opdrachten geheim voor de andere spelers.*

Om een opdracht tot een goed einde te brengen, moet je het gevecht winnen dat bij de opdracht hoort. Dit doe je door naar de locatie op de kaart te gaan met 1 of meer Voorwerpfiches, die je zal vinden als je in en rond Zweinstein op verkenning gaat.

Spreuk- en Toverdrankkaarten helpen je tijdens een gevecht, maar let op voor de Gebeurteniskaarten!

Speel je de variant "Ervaren Tovenaar", dan moet je de Spreuk- en Toverdrankkaarten en de Voorwerpfiches op je Opdrachtkaarten bemachtigen.

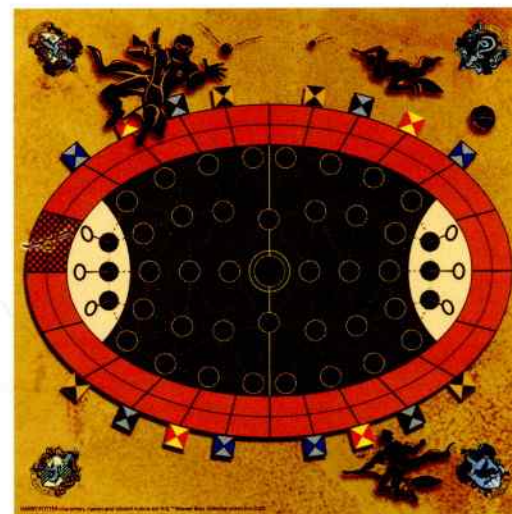
2- Slagen voor examens: breng het juiste boek naar een van de 6 klaslokalen om te slagen voor examens, en verdien tussen 5 en 20 punten voor de Afdelingsbeker.



3- Actiekaarten verzamelen: hierop staan verrassingen, waarmee je punten verdient of verliest. Hier kun je ook Brandstof vinden, dat je nodig hebt om toegang te krijgen tot Bord 2.



4- Zwerkbal spelen: doe mee aan wedstrijdje Zwerkbal om punten te scoren voor de Afdelingsbeker. Voor elke gewonnen wedstrijd verdien je 40 punten.





#### 4. VELDEN OP HET BORD

Het Centrale bord weergeeft **Zweinstein** zoals afgebeeld op de Sluipwegwijzer. Bord 1 weergeeft de **Wegisweg**, Bord 2 verschillende andere **onvergetelijke plekken** van de saga.

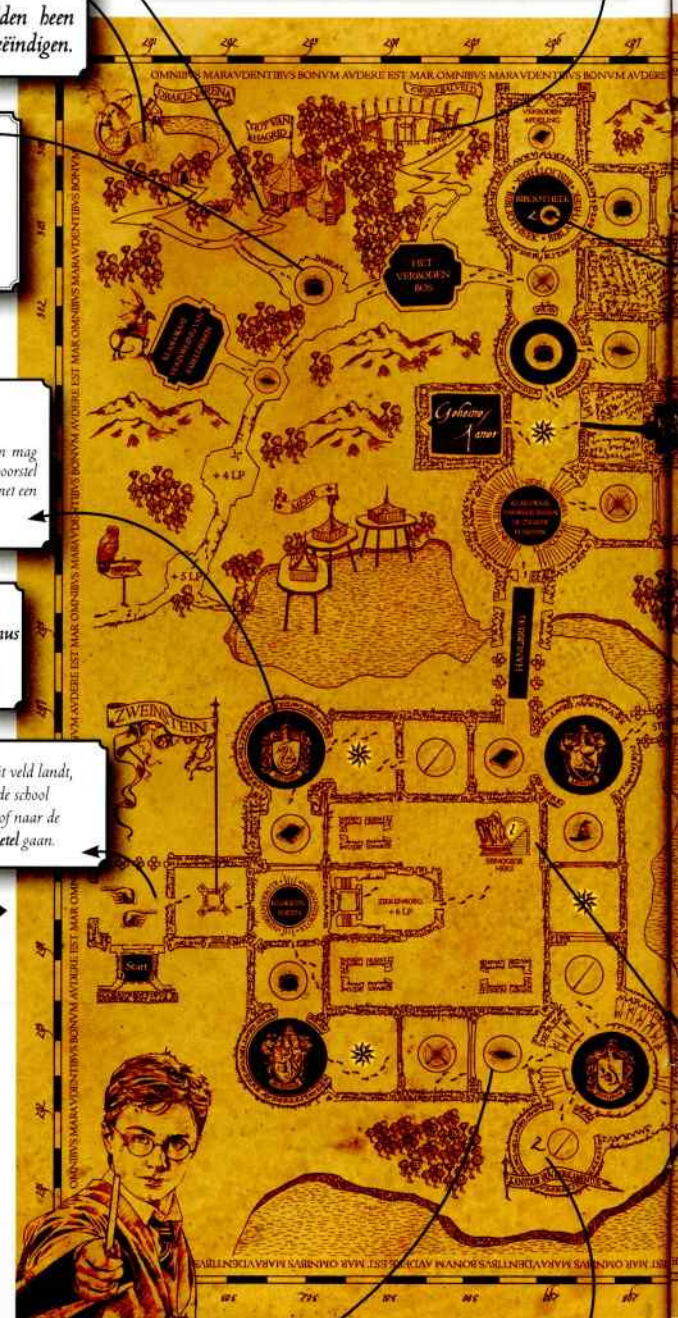
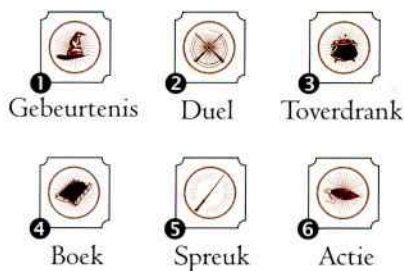
#### De 30 Voorwerpfiches voorbereiden:

- Leg aan het begin van het spel de 30 Voorwerpfiches willekeurig neer op de velden van het bord met een rozet: ✨

- Leg 18 Voorwerpfiches op het Centrale Bord, 3 op Bord 1 en 9 op Bord 2.

Deze voorwerpen zijn van essentieel belang om opdrachten te volbrengen.

- Elk veld op het bord vertoont een pictogram. Als je op zo'n veld eindigt, dan trek je een kaart met het overeenkomstige pictogram.



Hut van Hagrid  
Trek 1 Toverdrankkaart en 1 Spreukkaart

Zwerkbalveld  
als je hier belandt, eindigt je verplaatsing. Daag een speler naar keuze uit. Als je een Viavia-fiche hebt mag je dit gebruiken om naar het kerkhof van Havermouth te gaan en indien mogelijk je opdracht te vervullen. Aan het einde van je beurt kom je terug naar het Zwerkbalveld en leg je het fiche af.

Opdrachtlocatie  
Als je over een van deze velden heen beweegt, moet je je verplaatsing beëindigen.

3  
Trek een Toverdrankkaart.  
(bewaren)

Leerlingenkamers  
Als je op een van deze velden landt, dan mag je een kaart naar keuze trekken, of een voorstel doen om een van je Voorwerpen te ruilen met een Voorwerp van een andere speler.

Het kost drie verplaatsingen om van Zacharinus naar de Zwijnskop te gaan.

Als je op dit veld landt, kan je de school betreden of naar de Lekke Kettel gaan.

Trek 2 Boekkaarten.  
(bewaren)

De doorgang tussen het Ministerie van Toverkunst en de Hal der Profetiën.  
(dit kost geen verplaatsing)

Vanuit dit veld kun je naar het veld met de Goudgriep Toveraarsbank.  
(dit kost geen verplaatsing)

5  
Trek een Spreukkaart.  
(bewaar)

Om van de Lekke Kettel naar de Goudgriep Toveraarsbank te gaan, moet je 4 verplaatsingen doen, 3 extra voor Odius & Oorlof of Ollivander.

6  
Trek een Actiekaart en voer hiervan onmiddellijk de effecten uit.

Kantoor van Perkamentus:  
Trek 2 Spreukkaarten.



  
Trek een **Gebeurteniskaart** en voer hem onmiddellijk uit. De effecten ervan treffen alle spelers.

  
Trek een **Boekkaart**.  
(bewaren)

  
**Geheime Doorgang onder de Beukwilg die leidt naar het Krijtsende Kot.** (vanuit dit veld zijn er geen bijkomstige verplaatsingen vereist)

  
Trek een **Duelkaart** en vecht met het personage op de kaart. Als je wint, ontvang je een **Spreuk-, Toverdrank- en Boekkaart**. card if victorious.  
Als je slechts 1 LP over hebt, verlies je het gevecht en moet je 3 handkaarten naar keuze afleggen. Als je minder dan 3 kaarten hebt, moet je ze allemaal afleggen.

**LP-velden**  
als je op een van deze velden landt, ontvang je het aangegeven aantal LP.

  
**Geheime Doorgang in de de Kamer van Hoge Nood, die leidt naar de Zwijskop.** (vanuit dit veld zijn er geen bijkomstige verplaatsingen vereist.)  
(Both directions)

Trek 2 Boekkaarten.

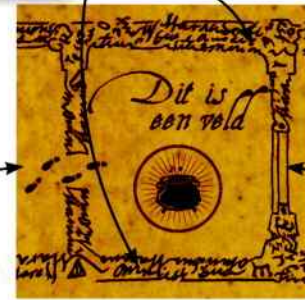
**De Klaslokalen**  
- Als je landt op de klaslokalen Spreuken, Transfiguratie, of Verweer Tegen de Zwarte Kunsten, trek dan een **Spreukkaart**.  
- Als je landt op de klaslokalen Toverdranken, Kruidenkunde of Verzorging van Fabeldieren, trek dan 2 Toverdrankkaarten.  
- Als je al 1 of meer Boekkaarten hebt, mag je stoppen op het bijbehorende klaslokaal om punten voor de Afdelingsbeker te verdienen en ook de kaart te trekken die aangegeven is voor die klas (Spreuk of Toverdrank).

**Kantoor van Sneep**  
Trek 2 Toverdrankkaarten.

  
**De Kasteeltorens**  
Er zijn 18 torens. Als je over een van deze torens heen beweegt, mag je je verplaatsing beëindigen. Je mag echter ook een **Brandstoffsche** gebruiken om naar een van de 7 locaties op Bord 2 te gaan (behalve het kerkhof).  
Ga naar de locatie van je keuze, raap de voorwerpen op die er liggen en voer indien mogelijk je opdracht uit. Aan het einde van je beurt ga je terug naar de toren waar je vandaan kwam, en leg je het Brandstoffsche af.


De muren en de velden op het bord:

Je mag niet door de binnen- en buitenmuren van het kasteel bewegen.

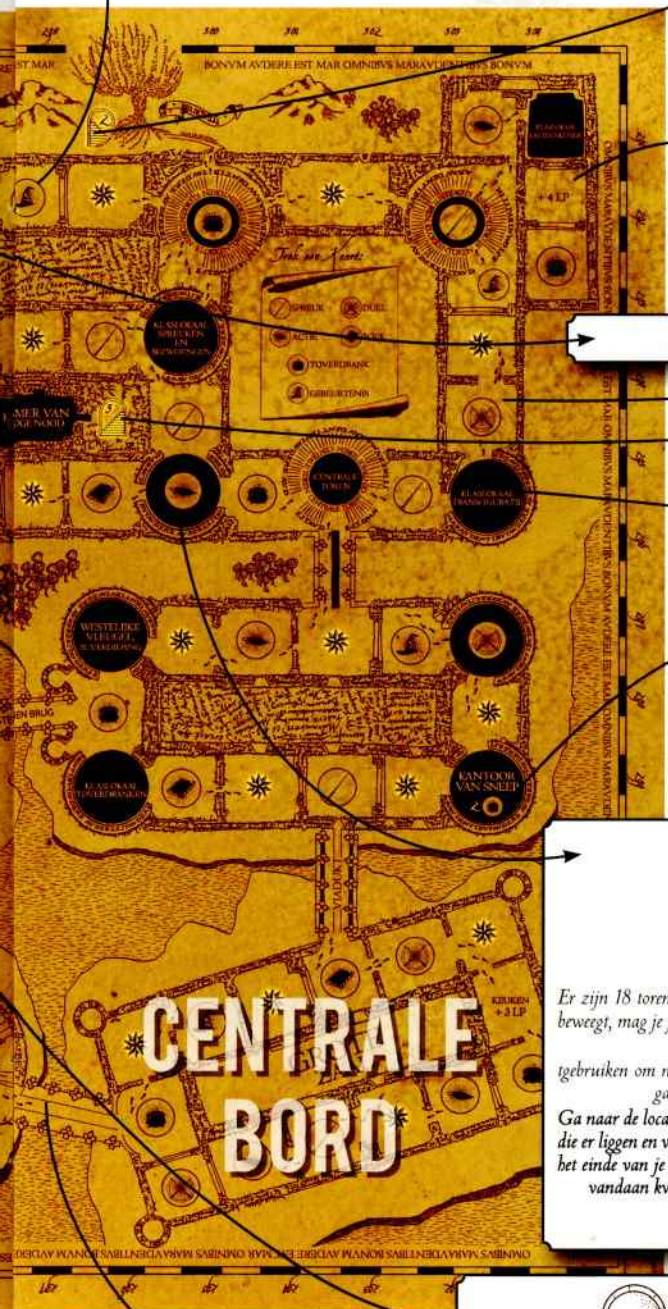


Je mag naar het volgende veld bewegen als je kleine voetafdrukken of een deur ziet.

Elk van de bruggen rondom het bord telt als 1 veld.

  
**Geheime Doorgang achter de Eenogige Heks, die leidt naar Zacharinus.** Vanuit de Ziekenboeg is een bijkomstige verplaatsing vereist. (Beide richtingen)

\* Het veld met de tekst 'Grote Zaal' is niet toegankelijk. De omringende velden maken deel uit van de Grote Zaal.





## II. SPELVERLOOP:

### 1. VOORBEREIDING

A- Bepaal de duur van het spel en de spelvariant.


B- Schud de stapels kaarten afzonderlijk en leg ze naast het bord, behalve de gevechtstapel.

C- Iedere speler kiest een **Personagekaart** en ontvangt:

- 1 Brandstoffiche (2 in *Beginnende Tovenaars variant*)
- 1 Viaviafiche
- Het aantal levenspunten (LP), Boek-, Spreuk- en Toverdrankkaarten als aangegeven op de Personagekaart.

oodoeners kunnen niet worden gekozen: zij worden enkel gebruikt bij de variant "Terugkeer van Voldemort" (Zie pagina 10)

D- Leg aan het begin van het spel de 30 Voorwerpfiches willekeurig open neer op de velden met een roset: \*

Plaats 18 Voorwerpfiches op het Centrale Bord, 3 op Bord 1 en 9 op Bord 2. 

Deze voorwerpen zijn nodig om de missies uit te voeren.

E- De spelers leggen hun markeersteen op het Startveld square bij de hoofdingang van Zweinstein, en ontvangt 5 willekeurige Opdrachtkaarten, (of 3 Opdrachtkaarten indien meer dan 6 spelers).

### 2. DE PERSONAGEKAART

• *Verdediging tegen aanvallen: je verliest 1 LP als het resultaat op de dobbelsteen gelijk aan of hoger is dan dit cijfer.*

• *Jouw speciale eigenschap tijdens een verplaatsing.*

• *Leg hier de punten die je voor je Huis verdient.*

• *Leg hier je Levenspunten. Harry Potter start bijvoorbeeld met 7 LP.*

• *Het aantal dobbelstenen dat je mag rollen als je een rivaal aanvalt.*

• *Je speciale eigenschap tijdens een gevecht.*

• *Kaarten dat je mag trekken aan het begin van het spel*

• *Leg hier jouw verzamelde Voorwerpfiches. (max. 6.)*







Je personage zal tijdens het spel verbeteren met kaarten en levenspunten die op het bord gevonden worden.




### 3. SPELRONDE

Kies aan het begin van het spel een spelvariant: **Beginnende Tovenaar, Ervaren Tovenaar, Teams, Solo of Terugkeer van Voldemort** (Zie pagina 14).

De jongste speler mag beginnen. Hij of zij werpt 2 dobbelstenen en mag net zoveel velden verplaatsen als het resultaat van de worp, in een richting naar keuze. Land je op een veld met een Spreuk , Toverdrank , Boek  of Actie , trek je een kaart van de bijbehorende stapel.

Land je op een veld met een Gebeurtenis , trek dan een Gebeurteniskaart en voer hem meteen uit. Deze kaart treft alle spelers.

#### De andere velden op het bord:

- **Duels** : Trek een Duelkaart en vecht een duel uit met de student op de kaart. Als je wint, mag je 1 Spreuk-, 1 Toverdrank- en 1 Boekkaart trekken. Als je slechts 1 LP over hebt, verlies je het duel en moet je 3 handkaarten naar keuze afleggen. Als je minder dan 3 kaarten hebt, moet je ze allemaal afleggen.

- **Voorwerpen** : Als je over een veld met een Voorwerp beweegt, mag je het oprapen en je verplaatsing verderzetten. Je mag maximum 2 Voorwerpen per beurt oprapen. Als er geen Voorwerpen meer op een veld liggen, dan gebeurt er niets.

- **Kasteeltorens** : Als je over een veld met een Kasteeltoren beweegt, mag je hier je verplaatsing eindigen. Via deze torens kun je naar een van de locaties op Bord 2 reizen met behulp van een **Brandstoffiche**. Zodra je op een van de locaties op Bord 2 aankomt, verzamel je daar de eventuele Voorwerpfiches, voer je indien mogelijk je Opdracht uit, en keer je terug naar de toren van waaruit je vertrok. Het Kerkhof is de enige locatie op Bord 2 die je niet op deze manier kunt bereiken; je kunt hier enkel naartoe door een **Viaviafiche** te gebruiken op het Zwerkbaldveld (zie 'Kasteeltorens' op pagina 5).

- **Klaslokalen**: ga met het juiste boek naar het juiste klaslokaal en verdien de punten die op de kaart staan afgebeeld.

- **Locatie op je Opdrachtkaart**: probeer je Opdracht uit te voeren. Speel je met de variant 'Beginnende Tovenaar', dan moet je de Voorwerpen op de Opdrachtkaart bezitten. Speel je met de variant 'Ervaren Tovenaar' of 'Teams', dan heb je ook de aangegeven Spreuken en Toverdranken nodig (zie pagina 8).

- **LP**: ontvang het aangegeven aantal LP als je je verplaatsing hier beëindigt.

#### Andere speciale velden op het bord:

1) **Leerlingenkamers**    : trek 1 kaart van een stapel naar keuze of stel aan een andere speler voor om een Voorwerp te ruilen. (de ruil kan geweigerd worden).

2) **Kantoor van Perkamentus**: trek 2 Spreukkaarten.

3) **Hut van Hagrid**: trek 1 Toverdrankkaart en 1 Spreukkaart.

4) **Kantoor van Sneep**: trek 2 Toverdrankkaarten.

5) **Bibliotheek**: trek 2 Boekkaarten.

6) **Zwerkbaldveld**: daag een speler naar keuze uit (zie pagina 4).

### 4. DE GULDEN REGEL TIJDENS EEN VERPLAATSING

Als je tijdens een verplaatsing het pad van een andere speler kruist, dan moet je stoppen en een gevecht aangaan (Zie pagina 9). Hetzelfde geldt als je een Dooddoener tegenkomt in de varianten 'Ervaren Tovenaar', 'Teams' of 'Terugkeer van Voldemort'.

Je mag tijdens eenzelfde beurt niet twee keer door hetzelfde veld bewegen. Als je op je stappen wil terugkeren, dan zul je dus moeten wachten tot je volgende beurt.

Tijdens je beurt moet je de voorwerpen op het bord verzamelen dat worden aangegeven op je Opdrachtkaart (Zie pagina 8).

Je mag je verplaatsing beëindigen in één van de volgende situaties:

1) Je mag je verplaatsing beëindigen op een bepaalde locatie als je daar een Opdracht wil uitvoeren.

2) Je mag je verplaatsing beëindigen op een van de 18 Kasteeltorens (Zie pagina 7)

3) Als je je tijdens jouw beurt verplaatst, moet je je het exacte aantal vakjes verplaatsen als aangeduid door de dobbelstenen. De enige uitzonderingen op deze regel zijn de hierboven genoemde regels.

### 5. VOORBEELD VAN EEN VERPLAATSING

Bijvoorbeeld: je speelt met Harry Potter en je pion staat op het startveld aan de hoofdingang van Hogwarts. Je werpt 2 zessen. Je mag rechtsaf het kasteel binnengaan, of linksaf naar de Wegisweg. Je kiest ervoor om 12 velden te bewegen en het kasteel te betreden. Je eerste stap is naar de twee handen, je tweede stap naar de vlag van Hogwarts en je derde stap naar de Klokkentoren. Je loopt verder naar beneden langs het veld met de Toverdrank (stap 4) en de Griffioendor Toren (stap 5). Op veld 6 raap je het Voorwerp op. Op veld 7 ga je langs het Duelveld, op 8 over het Actieveld, op 9 over de Huffelpuf Toren, en op 10 over het Spreukveld. Je raapt op veld 11 een tweede Voorwerp op en beëindigt je beurt op veld 12. Dit is een Gebeurtenisveld, dus trek je een Gebeurteniskaart. Nadat je de Gebeurtenis hebt afgehandeld, is je beurt voorbij.

#### Einde van de beurt:

Zodra je verplaatsing is beëindigd en de acties zijn uitgevoerd, rolt de speler rechts van je zijn dobbelstenen.

### 5. DE VOORWERPFICHES

#### De 30 Voorwerpfiches:

Deze Voorwerpen zijn essentieel voor de vervulling van je Opdrachten in de varianten **Beginnende Tovenaar, Ervaren Tovenaar, Solo of Teams**. Zodra je ze voor een Opdracht gebruikt hebt, leg je ze op een veld naar keuze op Bord 2.

#### De 6 Speciale Voorwerpfiches:



➔ **Zegevierer:**  
+1 Aanval tijdens een gevecht



➔ **Zwaard van Griffioendor:**  
+1 Aanval tijdens een gevecht



➔ **Steen van Wederkeer:**  
+6 LP tijdens een gevecht



➔ **Tijdverdrijver:**  
Voer een extra beurt uit.



➔ **Onzichtbaarheidsmantel:**  
Ren 5 velden weg om een gevecht te vermijden.



➔ **Scheurbek:** Go naar een veld op bord 1 of 2 en kom terug.

Deze fiches zijn voor eenmalig gebruik. Je kunt ze inzetten tijdens een opdracht of je beurt en moet ze achteraf op een van de 3 rozetten op de Wegisweg afleggen.



### III. PUNTEN EN DE AFDELINGSBEKER WINNEN IN ELKE VARIANT:

Er zijn 4 manieren om punten te winnen in jouw jaar aan Zweinstein (Opdrachtkaarten, Actiekaarten, Boekkaarten en een Zwerkbal wedstrijd winnen) Enkel de Opdrachtkaarten zijn in ieder variant verschillend.

#### 1. OPDRACHTEN UITVOEREN

Er zijn 30 verschillende Opdrachtkaarten. Deze zijn de belangrijkste manier om de Afdelingsbeker te winnen, omdat ze de meeste punten opleveren. Je kunt 40 tot 300 punten per Opdracht winnen afhankelijk van de moeilijkheid.

Je ontvangt 5 Opdrachtkaarten aan het begin van het spel, of 3 indien meer dan 6 spelers. *Laat ze niet zien aan andere spelers.*

#### A. VARIANT 'BEGINNENDE TOVENAAR'

Dit is de variant voor beginners. Om je opdracht te vervullen, moet je:

1. De Voorwerpfiches op het bord vinden, die op jouw Opdrachtkaart afgebeeld zijn. Ze liggen verspreid over Zweinstein. Verplaats jouw personage naar de vakken om ze te verzamelen.

2. Ga naar de aangegeven locatie op jouw Opdrachtkaart met de nodige Voorwerpen.

3. Win een gevecht tegen de rivaal aangeduid op jouw Opdrachtkaart.

Bijvoorbeeld, neem voor Opdracht 6 de Gevechtskaart met het cijfer 6.. Deze zijn genummerd van 1 tot 30 zoals de Opdrachtkaarten. Ieder personage op de Gevechtskaarten beschikt over een aantal LP en een Magisch Verdedigingsniveau. Ze voeren ook 1 aanval per beurt uit (zie de tekst in het midden van de kaart). Om het gevecht te winnen en het aangegeven aantal punten voor je Huis te verdienen, moet je de LP van je rivaal tot 0 reduceren en zelf minstens 1 LP overhouden.

Tijdens een gevecht op Gevechtskaart of Duelkaart, mag je tot 5 Spreuk- en Toverdrankkaarten gebruiken in totaal.

Voorbeeld Opdracht n°6 :

Je wenst Opdracht 6 uit te voeren: "Het eerste Gruzielement vernietigen: Het Dagboek van Marten Vilijn."

Om de opdracht uit te voeren moet je:

1. Verzamel de Tand van de Basilisk en het Dagboek van Marten Vilijn. (Zie ① op de kaart hiernaast)
2. Ga naar de Geheime Kamer. (Zie ② op de kaart hiernaast)
3. Win het gevecht tegen Marten Vilijn op Gevechtskaart 6. (Zie Gevecht pagina 11 en ③ op de kaart hiernaast)
4. Je wint punten voor de Afdelingsbeker indien je het gevecht gewonnen hebt. (Zie ④ op de kaart hiernaast)

#### B. VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR'

Dit is de variant voor ervaren spelers.

1. Om de Opdracht te volbrengen, moet je de Voorwerpkarten aangeduid op de Opdrachtkaart verzamelen. Daarna moet je naar de aangegeven locatie op jouw Opdrachtkaart gaan en het Gevecht winnen om punten te ontvangen zoals in de Variant voor Beginnende Tovenaars, maar dat is niet alles.

2. Je moet ook de Spreuk- en Toverdrankkaarten bezitten die op de Opdrachtkaart zijn aangeduid, voor je naar de aangeduide locatie kan gaan om ze te gebruiken tijdens het gevecht.

In het voorbeeld, Opdracht 6, moet je de Polynectar en 2 Spreukaarten bezitten.

Je zal ook minstens 1 Zwerkbalwedstrijd moeten winnen in deze variant om het spel te beëindigen.

#### C. VARIANT 'TEAMS'

Ofwel maken alle spelers deel uit van hetzelfde team ofwel splitsen ze zich op in teams van 2 of 3 spelers.

Om een Opdracht uit te voeren, moeten alle spelers van een team de locatie op de Opdrachtkaart bereiken. Het team moet de benodigde Voorwerp-, Spreuk- en Toverdrankkaarten verzamelen en samen het Gevecht winnen om de punten voor hun Huis te verdienen. (Zie pagina 11.)

Spelers die reeds aanwezig zijn op de locatie, moeten op de andere spelers wachten.

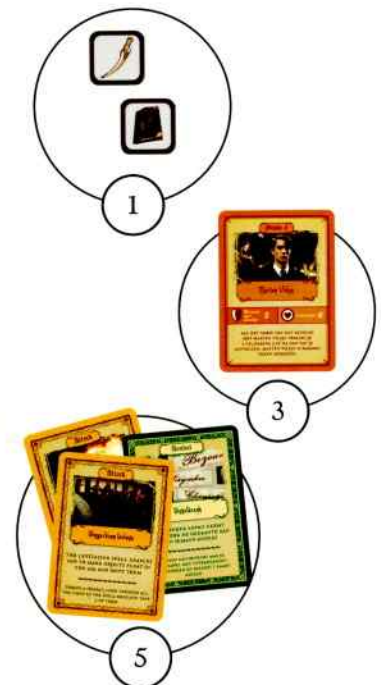
#### D. VARIANT 'SOLO'

Je kan het in je eentje opnemen tegen het spel, als Beginnende Tovenaar of Ervaren Tovenaar. Als je geen LP meer hebt is het spel voorbij en ben je verloren.

Indien de opdracht succesvol vervuld is: Win je Punten voor je Huis zoals aangeduid op de Opdrachtkaart. Plaats de Voorwerpfiches terug op Bord 2. Deze mogen op eender welk vak geplaatst worden, ook al bevatten deze reeds een voorwerp. Plaats de gebruikte kaarten terug onderaan de juiste stapel kaarten.

Indien het Gevecht verloren is, en de Opdracht mislukt: ga terug naar de Lekke Ketel (behalve in de Solo Variant). Plaats de Toverdrank- en Spreukkaarten terug onderaan de juiste stapel kaarten. Neem 6 LP. Bewaar jouw Opdrachtkaart, Brandstof- en Viaviafiches. Bereid je goed voor op het volgende gevecht.

### 2. SLAGEN VOOR EXAMENS





Aan het begin van het spel ontvang je een aantal Boekkaarten afhankelijk van het gekozen Personage, je zal ook nieuwe kaarten trekken wanneer je je verplaatsing eindigd op een vak met een boek. Om te slagen voor een examen en de punten op het boek te verdienen, moet je je verplaatsing beëindigen op het klaslokaal dat op de kaart staat afgebeeld.

Je kan 5 tot 10 punten verdienen dankzij de Boekkaarten.

**Bijvoorbeeld:** als je het boek 'Magische Brouwsels en Drankjes' van Arsenius Grein bij je hebt, dan moet je ermee naar het Toverdrank Klaslokaal gaan om te slagen voor je examen en de 10 punten te scoren die op het boek staan afgebeeld. Leg de kaart zodra je hem hebt gebruikt onderaan de stapel met boeken.

Vergeet niet dat je ook een kaart trekt als je naar een klaslokaal gaat. (Zie pagina 5.)

### 3. DE ACTIEKAARTEN

Je moet deze kaarten onmiddellijk uitspelen en afhandelen, behalve Brandstofkaarten. De meeste acties zullen je punten voor je Huis doen winnen of verliezen. Brandstof zorgt ervoor dat je vanuit een van de 18 Kasteeltorens naar velden op Bord 2 kunt bewegen. Als je geen Brandstoffiches meer hebt, moet je Actiekaarten trekken om er nieuwe te vinden. Leg nadat je Brandstof hebt gebruikt de kaart weer onder de stapel en leg een Brandstoffiche af.

### 4. EEN ZWERKBALWEDSTRIJD WINNEN

De regels voor de Zwerkbalwedstrijden blijven in alle varianten onveranderd.

Je kan punten winnen door Zwerkbalwedstrijden te spelen. Ga naar het Zwerkbalveld en daag een andere speler uit.

De wedstrijd verloopt over 2 rondes:

**Ronde 1:** Een team moet erin slagen 2 doelpunten te scoren met de Slurk in het doel van de tegenstander. Voor elk doelpunt ontvang je een Zwerkbalkaart die je helpt in ronde 2.

**Ronde 2:** De Zoeker van elk team moet de Gouden Snaai proberen te vangen. Het eerste team die de snaai vangt, verdient 40 punten en wint de wedstrijd.

(Zie pagina's 12 - 13).

### 5. ANDERE KAARTEN



### A. DE TOVERDRANKKAARTEN

Je kunt deze kaarten op 2 manieren gebruiken:

- Bepaalde Toverdrankkaarten zijn vereist om **Opdrachten te vervullen** in de varianten 'Ervaren Tovernaar' of 'Teams'. Als je ze op deze manier gebruikt, leg ze dan weer onderaan de stapel met toverdranken.

- Ze mogen ook gebruikt worden tijdens een **Duel**. Verdedigingsdrankjes kunnen aanvallen afweren of je LP bijgeven. Aanvalsdrankjes kunnen LP afnemen van een rivaal (zie 'Gevechten en Duels' op pagina's 10 en 11).

In de variant 'Ervaren Tovernaar' kun je ze gebruiken tijdens duels tegen andere spelers.

### B. DE SPREUKKAARTEN

Je kunt deze kaarten op 3 manieren gebruiken:

- Bepaalde Spreukkaarten zijn vereist om **Opdrachten te vervullen** in de varianten 'Ervaren Tovernaar' of 'Teams'. Om er eentje te gebruiken, spreek je de bezwering uit, voer je de effecten uit en leg je hem onderaan de stapel met spreuken.

- Je kunt Spreukkaarten ook op om het even welk moment tijdens een duel gebruiken. Spreek de bezwering uit en voer de effecten uit. Verdedigingsspreuken kunnen een aanval afweren of je LP bijgeven. Aanvalsspreuken kunnen LP afnemen van een rivaal (zie 'Gevechten en Duels' op pagina's 10 en 11).

**Opmerking:** In de variant 'Ervaren Tovernaar' kunnen Spreuk- en Toverdrankkaarten je de mogelijkheid geven om een kaart van de stapel te kiezen. Deze kaarten zijn zeldzaam. Ze kunnen gespeeld worden tijdens een gevecht of om kaarten te verzamelen voor Opdrachten.

- Sommige kaarten, zoals Accio, Alohomora en Obliviate kun je aan het begin van je beurt gebruiken

In de variant 'Ervaren Tovernaar' kun je ze gebruiken tegen andere spelers.

### C. DE DUELKAARTEN

Personages op Duelkaarten beschikken over een aantal LP, een magische verdediging, en 1 aanval per beurt, zoals beschreven op de kaart. Reduceer de LP van je rivaal naar 0 en ontvang een beloning: trek 1 Toverdrankkaart, 1 Spreukkaart en 1 Boekkaart. Als je zelf nog maar 1 LP over hebt, dan verlies je het duel. In dat geval moet je 3 handkaarten naar keuze onderaan hun respectieve stapel leggen. Als je een Duelkaart trekt van het personage dat je zelf speelt, leg hem dan af en trek een nieuwe kaart.



### D. DE GEBEURTENISKAARTEN

Op Gebeurteniskaarten staan bonuseffecten die alle spelers treffen. Als je landt op een veld met een Gebeurtenis, trek dan een Gebeurteniskaart en voer hiervan onmiddellijk de effecten uit. Als de Gebeurtenis alle spelers naar 1 plaats transporteert, dan begint iedere speler zijn volgende beurt vanaf die locatie. Nadat je de kaart hebt uitgevoerd, leg je hem onderaan de stapel. Je kunt hier ook Brandstof- en Viaviafiches vinden.





## IV. DE GEVECHTEN EN DUELS:

Er zijn 4 types gevechten :

### 1. GEVECHTEN TEGEN ANDERE SPELERS

#### A. VARIANT 'BEGINNENDE TOVENAAR'

In de variant 'Beginnende Tovenaar' vindt er een gevecht plaats als er twee spelers op hetzelfde veld staan. Indien er reeds 2 spelers op hetzelfde veld staan, speel je tegen de speler van jouw keuze. Rol om beurten de dobbelsteen.

De speler die er als eerste in slaagt om zijn tegenstander 2 LP te doen verliezen, mag een Voorwerp, Viaviafiche, Brandstoffiche of een gedekte kaart stelen van de verliezer.

Je mag in de variant 'Beginnende Tovenaar' geen Toverdrank- of Spreukkaarten tegen een andere student gebruiken.

**Gevecht tegen een andere speler in de variant 'Ervaren Tovenaar'**

In een gevecht tussen twee spelers is de laatste speler die het veld betreedt de aanvaller. Deze speler werpt een aanvalsdobbelsteen, en daarna rolt zijn tegenstander een verdedigingsdobbelsteen. De speler met de hoogste worp doet zijn tegenstander 1 LP verliezen. Bij een gelijkspel wordt er opnieuw gedobbeld. Het gevecht is voorbij als een van de spelers een tweede LP verliest. De winnaar mag een Voorwerp, een Viaviafiche, een Brandstoffiche of een andere kaart stelen van de verliezer.

**Bijvoorbeeld :** De speler met Harry Potter is aan de beurt. Hij werpt een 4 en een 5 en beweegt 9 velden. Op veld 4 komt hij de speler met Draco Malfidus tegen, dus eindigt zijn verplaatsing en begint er een gevecht. Harry werpt een 4 en Draco werpt een 3, dus neemt Draco 1 LP weg van zijn personageblad. Harry werpt een 1 en Draco een 3, waardoor Harry 1 LP verliest. Harry werpt een 5 en Draco een 4, waardoor Draco een tweede LP en daarmee ook het gevecht verliest. Harry steelt het Voorwerp 'Zwaard van Griffioendor' van Draco. De beurt van Harry is nu voorbij en de speler rechts van hem is nu aan de beurt.

#### B. VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR'

In de variant 'Ervaren Tovenaar' mag je een dobbelsteen rollen of een Spreuk- of Toverdrankkaart gebruiken om aan te vallen. De speler die als eerste 1 LP overhoudt is de verliezer.

Iedere speler mag maximum 1 Toverdrank en 1 Spreuk per gevecht uitspelen. De winnaar mag ofwel 2 Voorwerpen, een Viaviafiche, een Brandstoffiche of 2 gedekte kaart stelen van de verliezer.

Spelers die met elkaar vechten, mogen tijdens de volgende 2 beurten niet opnieuw een gevecht met elkaar aangaan. Komen ze elkaar toch tegen, dan negeren ze elkaar en loopt hun verplaatsing gewoon verder.

#### C. VARIANT 'TEAMS' EN 'SOLO'

Je mag enkel spelers uit de andere teams uitdagen.

Het gevecht verloopt op dezelfde manier als in de variant 'Ervaren Tovenaar'.

Indien je de 'Solo' variant speelt, kan je geen enkele andere speler of Dooddoener aanvallen.

### 2. GEVECHT TEGEN DE DOODDOENERS (VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR' EN 'TEAMS')

Leg aan het begin van het spel de 6 Dooddoenerfiches op kasteeltorens naar keuze. Ze blijven daar voor de gehele duur van het spel liggen.

Als je landt op een Dooddoener in het kasteel, neemt een van je medespelers het beschikbare personageblad van de Dooddoener (eentje dat geen benodigd Voorwerp is voor een Opdracht van een van de spelers), en de Spreuk- en Toverdrankkaarten die bij het personage horen. Deze speler controleert de Dooddoener in het gevecht tegen jou. De eerste die geen LP overhoudt is de verliezer en gaat terug naar de Lekke Ketel. Neem 6 LP, behoudt de Voorwerp-, Viavia- en Brandstoffiches.

Iedere keer als je een Dooddoener verslaat, verdien je 20 punten. Stop het verslagen fiche weer in de doos.

### 3. GEVECHT TEGEN DUELKAARTEN

In de varianten 'Beginnende Tovenaar', 'Teams', 'Solo' of 'Ervaren Tovenaar' ga je een gevecht aan als je landt op een **Duelveld** door de bijbehorende Gevechtskaart te nemen. Indien je jouw eigen personage trekt, trek je een nieuwe kaart uit de stapel.

Er zijn 2 manieren om te vechten tegen een rivaal:

**Verdediging:** Iedere tovenaar heeft een speciale eigenschap die spreuken afweert. Deze verdediging heeft een waarde van 2 tot 5. Aanvallen van een lagere waarde hebben tegen dit personage geen effect.

- Aanvalsdobbelstenen

Afhankelijk van de gekozen personages aan het begin van het spel beschikt iedere speler over 3 of 4 aanvalsdobbelstenen. Gebruik deze om jouw tegenstander aan te vallen en LP te doen verliezen.

Bijvoorbeeld, Harry Potter heeft 4 aanvalsdobbelstenen. Bij elke waarde die gelijk of hoger is dan de verdediging van zijn tegenstander, verliest de tegenstander 1 LP.

- Spreuk- en Toverdrankkaarten

Je kan aanvalskaarten gebruiken in plaats van de dobbelstenen. Wanneer een Spreuk of Toverdrank als aanval wordt gebruikt, verminder je het overeenkomstige aantal LP op de Duelkaart.

Met de **Aanvalskaarten** neem je je tegenstander LP af. Met de **Verdedigingskaarten** bescherm je jezelf tegen de aanvallen van je tegenstander en genees je LP. De tegenstander slaat zijn beurt over wanneer een Verdedigingskaart gebruikt wordt, er kan dus onmiddellijk aangevallen worden met een Aanvalkaart of dobbelstenen.

Als je slechts 1 LP over hebt, verlies je het duel en moet je 3 handkaarten naar keuze afleggen. Als je minder dan 3 kaarten hebt, moet je ze allemaal afleggen.

Als je verliest is het gevecht voorbij, leg de Duelkaart onderaan de stapel, en alle gebruikte kaarten in hun respectieve stapels.

Gebruik tijdens een gevecht Spreuk- en Toverdrankkaarten om jouw tegenstander sneller LP te doen verliezen.



#### 4. GEVECHT OM EEN OPDRACHT TE VERVULLEN

Wanneer je naar een locatie op de kaart gaat om je missie te volbrengen met jouw Voorwerpen in de variant 'Beginnende Tovenaar', en met de Spreuken en Toverdranken in de variant 'Ervaren Tovenaar', moet je de Gevechtskaart nemen die overeenstemt met de Opdracht. Als je bijvoorbeeld Opdracht 6 wenst te voltooien moet je Gevechtskaart 6 nemen. De kaarten zijn genummerd van 1 tot 30 zoals de Opdrachtkaarten.

Personages op **Duelkaarten** beschikken over een aantal LP, een **magische verdediging**, en 1 aanval per beurt, zoals beschreven op de kaart.

Reduceer de LP van je rivaal naar 0 en en je moet zelf nog minstens 1 LP over hebben om het gevecht te winnen en punten voor de Afdelingsbeker te ontvangen, zoals op de **Opdrachtkaart** staat aangegeven.

1- Onthul de gevechtskaart van jouw Opdracht en kijk na wie mag beginnen met de eerste aanval.

2- De tegenstander aanvallen

**Aanvallen:** In alle varianten, worden dezelfde regels toegepast voor gevechten in Opdrachten en Duels. In elke aanvalsrunde mag je een Verdedigingskaart gebruiken, onmiddellijk gevolgd door een Aanval met kaarten of dobbelstenen. Jouw tegenstander verliest 1LP voor elke dobbelsteen die een waarde heeft die gelijk of hoger is dan de verdediging van de tegenstander. (De waarde van de verdediging staat op de kaart vermeld)

De spelers vallen elkaar om de beurt aan en gebruiken de **speciale eigenschap** aangeduid op hun personagefiche. De speler die als eerste geen LP meer heeft is verloren.

**Let op:** Wanneer je tegenstander 0 LP over heeft, mag nog éénmalig de **speciale eigenschap** gebruikt worden voor de kaart onderaan de stapel gelegd wordt.

Tijdens een gevecht, wordt de speciale eigenschap na een Aanval gebruikt. Een speciale eigenschap kan niet gebruikt worden na een Verdediging.

##### A. VARIANT 'BEGINNENDE TOVENAAR'

In de variant 'Beginnende Tovenaar', kan je in totaal tot 5 Spreuk- of Toverdrankkaarten gebruiken tijdens een gevecht.

##### B. VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR'

In de variant 'Ervaren Tovenaar', kan je in totaal tot 3 Spreuk- of Toverdrankkaarten gebruiken tijdens een gevecht.

##### C. VARIANT 'TEAMS' OF 'SOLO'

Wanneer gevochten wordt aan het einde van een Opdracht als team, **vermenigvuldig** je de LP van de rivaal met het aantal spelers (in een spel met 4 spelers heeft Marten Vilijn 36 LP). De spelers vallen om de beurt aan en iedere speler wordt getroffen door de **speciale eigenschap** van de rivaal nadat ze een aanval hebben uitgevoerd. Je mag maximum 2 Toverdrank- of Spreukkaarten per speler gebruiken.

#### D. VOORBEELD VAN EEN GEVECHT OM EEN OPDRACHT TE VERVULLEN

Als je **Opdrachtkaart 6** hebt, je in de Geheime Kamer bevindt en alle kaarten en fiches op de Opdrachtkaart bezit, trek dan Gevechtskaart 6 en vecht tegen Marten Vilijn.

Marten Vilijn beschikt over 9 LP en een **Magische verdediging** van 5. Zijn speciale eigenschap doet je 2 LP verliezen aan het begin van het gevecht, en 3 LP na elk van je dobbelsteenworpen, Aanvalspreuken of Aanvalsdrankjes. Voor elke 5 of 6 die je werpt, neem je hem 1 LP af. Je kunt extra schade toebrengen met behulp van Spreuk- of Toverdrankkaarten.

**Bijvoorbeeld:** Je personage is Loena Leeflang (6 LP). Aan het begin van het gevecht brengt Marten Vilijn haar meteen 2 LP schade toe. Loena werpt 4 aanvalsdobbelstenen, met als resultaat 2, 2, 4 en 6. Marten verliest 1 LP (hij heeft nog 8 LP over). Hij gebruikt zijn speciale eigenschap en neemt Loena 3 LP af. Ze heeft nog slechts 1 LP over en gebruikt het Verdedigingsdrankje 'Plijsters Pak-Me-Vast', waardoor ze 5 LP geneest. Marten valt niet aan omdat ze een Verdedigingsdrankje heeft gebruikt. Je hebt opnieuw 6 LP en werpt je 4 dobbelstenen nogmaals, met een resultaat van 3, 5, 5 en 6. Dit doet Marten 3 LP verliezen, waardoor hij nog 5 LP overheeft. Hij gebruikt zijn speciale eigenschap nogmaals, waardoor je 3 LP verliest. Je beslist om het Krachtwater te gebruiken, waardoor hij zijn laatste 5 LP verliest. Marten heeft geen LP meer, maar mag zijn speciale eigenschap nog een laatste keer gebruiken, waardoor je 3 LP verliest. Je hebt nu geen LP meer. Hoewel Marten 0 LP heeft, verlies je het gevecht en heb je je Opdracht nog niet vervuld. Je keert terug naar de Lekke Ketel en legt al je kaarten onderaan hun respectieve stapels. Je ontvangt opnieuw 6 LP en mag je Voorwerpen en je Brandstof- en Viaviafiche houden.

**Snelle afhandeling van een gevecht:**

Toverdrankjes en Spreuken zijn meer betrouwbare manieren om LP van een rivaal af te nemen dan aanvalsdobbelstenen, dus je zult ze instinctief sneller willen gebruiken. Maar onthoud dat in dit geval Marten Vilijn immuun is voor Spreuken.

**Bijvoorbeeld:** Je personage heeft 9 LP. Aan het begin van het gevecht doet Marten Vilijn je meteen 2 LP verliezen. Je gebruikt het Krachtwater om hem 5 LP af te nemen, waardoor hij nog 4 LP overheeft. Zijn speciale eigenschap neemt je vervolgens 3 LP af, waardoor je nog 4 LP overheeft. Nu gebruik je een Verouderingsdrankje, die hem zijn laatste 4 LP afneemt. Marten is verslagen, maar hij gebruikt nog een laatste keer zijn speciale eigenschap, waardoor je nog 1 LP overhoudt. Je hebt Marten verslagen zonder dobbelstenen te rollen. Het gevecht is snel voorbij en je verdient 200 punten voor de Afdelingsbeker, zoals op je Opdrachtkaart staat aangegeven.



## V. ZWERKBALWEDSTRIJD

Door naar het Zwerkbalveld te gaan, kun je een Zwerkbalwedstrijd spelen op het kleine bord. Daag een speler uit door zijn pion op het terrein te zetten. Na de wedstrijd keert deze speler terug naar het veld waar hij vandaan kwam.

### 1. DOEL VAN HET SPEL:

Als eerste de Gouden Snaai vangen.

### 2. DE WEDSTRIJD VOORBEREIDEN

1- Kies je team uit de 4 huizen van Zweinstein (Griffoendor, Ravenklauw, Huffelpuf en Zwadderich).

2- Leg je fiches als volgt neer:

De Zoeker op de startlijn (1), de wachter op één van de 3 velden in de hoepelzone (2), de 2 drijvers op de lijn (3), en de 3 jagers op de volgende twee lijnen (4). Leg de Slurk in het midden van het terrein en een Beuker aan elke zijde.

### 3. SPELVERLOOP

Iedere speler werpt de dobbelstenen; de speler met de hoogste worp begint de wedstrijd. Er zijn twee rondes per wedstrijd:

#### A. RONDE 1: SCOOR TWEE DOELPUNTEN

Je moet twee doelpunten scoren met de Slurk om naar Ronde 2 te gaan.

Elk doelpunt dat je scoort, staat je toe om een Zwerkbalkaart te trekken, waarmee je de gouden snaai makkelijker kunt vangen.

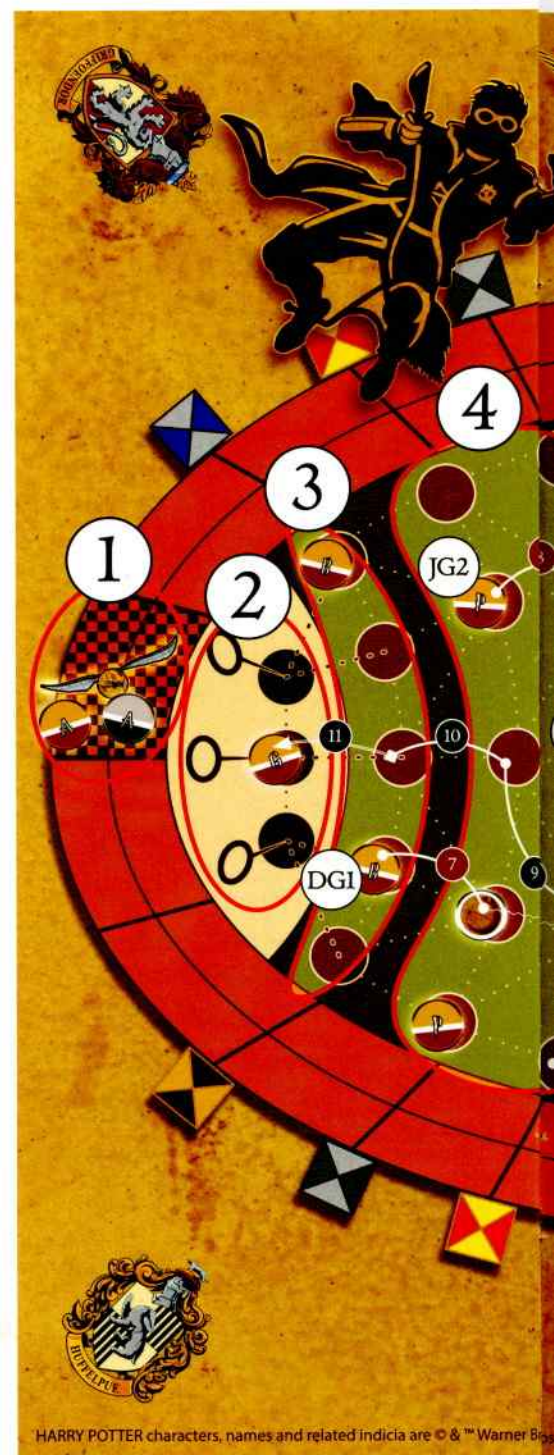
Werp aan het begin van je beurt 2 dobbelstenen; het resultaat van de worp is het aantal acties dat je deze beurt mag uitvoeren. Deze acties zijn:

- Bewegen: Een speler van het ene vakje naar een aangrenzend vakje bewegen, kost 1 actie. Wachters mogen hun hoepelzone niet verlaten. Als een Jager op een vakje landt waar de Slurk ligt, dan mag hij die oprapen als gratis actie. Hetzelfde geldt voor Drijvers die een Beuker willen oprapen.

- De Drijvers: Elk team heeft 2 Drijvers, die Beukers moeten gebruiken om hun tegenspelers uit te schakelen. Als ze in een vakje met een Beuker bewegen, dan mogen ze die als gratis actie in een rechte lijn naar een Wachter, een Drijver of een Jager smijten. De Drijver werpt een dobbelsteen, die bepaalt hoeveel vakjes hij de Beuker mag smijten. De speler die wordt aangevallen, werpt een dobbelsteen om de Beuker te ontwijken. Werpt hij lager dan een 4, dan is hij uitgeschakeld. Als een Jager die door de Beuker wordt geraakt de Slurk vast had, dan laat hij de Slurk in zijn vakje vallen. Drijvers kunnen proberen om de Wachter van de tegenstander uit te schakelen zodat het makkelijker wordt om doelpunten te scoren, of ze kunnen proberen om Jagers aan te vallen, zodat niemand van het andere team de Slurk kan oprapen. Als dit laatste lukt, dan winnen ze automatisch Ronde 1.

- De Jagers: Elk team heeft 3 jagers, die de Slurk moeten gebruiken om doelpunten te scoren. Een Jager met de Slurk kan een actie spenderen om hem één vakje langs de gestippelde lijnen te smijten. Een Jager kan de Slurk stelen van een Jager van de tegenstander door eerst over diens vak en daarna naar een leeg vak te bewegen. Dit kost 1 actie. Jagers kunnen niet naar een vak bewegen waar er zich een speler van het andere team bevindt, tenzij ze de Slurk kunnen stelen. Zo niet, dan moeten ze hun verplaatsingen zo inplannen dat ze rond de tegenstander heen bewegen. Jagers moeten de lijn (3) van de tegenstander bereiken om een doelpunt te kunnen scoren. Jagers kunnen niet naar de vakjes van de Wachter (2) bewegen.

- Een doelpunt scoren: Als jouw Jager de Slurk heeft en zich op de lijn (3) bevindt, dan werpt hij een dobbelsteen. De Wachter van het andere team probeert het schot te stoppen door zelf een dobbelsteen te werpen. Werpt de Jager een hoger getal dan de Wachter, dan scoort hij een doelpunt en trekt hij een Zwerkbalkaart, die handig zal zijn in Ronde 2. Doelpunt of niet: na het schot wordt de bal altijd aan de verdedigende Wachter gegeven. Als de verdedigende Wachter door een Drijver uitgeschakeld is, dan legt het verdedigende team de Slurk op een van de vakjes van de lijn (3) voor hun hoepels. Zodra een van de spelers een tweede doelpunt heeft gescoord, begint de race om de gouden snaai.







## B. RONDE 2: DE RACE OM DE GOUDEN SNAAI

Beide spelers plaatsen hun Zoeker op het startvakje (1). De winnaar van Ronde 1 begint door 2 dobbelstenen te werpen. Iedere speler mag **maximum 1 Zwerkbalkkaart** per beurt uitspelen. De speler die als eerste een volledig rondje rond het veld maakt, wint het spel en verdient **40 punten** voor de Afdelingsbeker.

### 4. VOORBEELD VAN EEN ZWERKBALWEDSTRIJD

Bereid de wedstrijd voor zoals beschreven op pagina 12.

#### Ronde 1:

De Griffendoor speler werpt een 4 en een 6, waardoor hij deze beurt **10 acties** krijgt. Hij beweegt zijn eerste Jager vooruit (JGI) en raapt de Slurk op in het midden van het bord (**1 actie**). Daarna beweegt hij 4 vakjes vooruit (4 acties). Hij stopt op de lijn (3) en schiet (**6de actie**).

Hij werpt een 4 en de Wachter van Zwadderich (WZ) werpt een 5. Geen doelpunt! De Griffendoor speler heeft nog **4 acties** over. Zijn Drijver (DGI) beweegt 1 vak vooruit (**7de actie**) naar de Beuker (B1). Hij werpt een 3 en werpt de Beuker 3 velden vooruit naar een Jager van Zwadderich (JZ2). De Jager werpt een 2. Dat is niet voldoende om de Beuker te ontwijken en dus ligt hij uit het spel. Zijn fiche wordt van het terrein gehaald.

De speler met Griffendoor heeft nog **3 acties** over, en beweegt een tweede Jager (JG2) 3 vakjes vooruit.

Nu is de Zwadderich speler aan de beurt. Ze werpt een 5 en een 6, voor een totaal van **11 acties**. Haar Jager (JZI) beweegt 1 vakje achteruit (1 actie), zodat haar Wachter de Slurk kan doorgeven voor een **2de actie**. (JZI) beweegt 8 vakjes vooruit (acties 3 tot en met 10) en landt op de lijn (3) van de tegenstander. Ze schiet (11e actie) en werpt een 5. De Wachter van Griffendoor (WG) werpt een 3. Zwadderich scoort, en trekt een Zwerkbalkkaart!

Tijdens de volgende beurten kantelt de wedstrijd: Griffendoor scoort 2 doelpunten en trekt 2 Zwerkbalkkaarten. De Griffendoor speler wint Ronde 1.

#### Ronde 2:

De Griffendoor speler won **Ronde 1** en mag als eerste 2 dobbelstenen werpen. Het resultaat is 8 en dus beweegt zijn Zoeker 8 vakjes vooruit. Hij speelt ook de 'Vuurflits'-kaart om **4 extra vakken** te bewegen. De Zwadderich speler werpt een 12 en beweegt hetzelfde aantal vakjes vooruit. Ze speelt een 'Wronski Schijnbeweging'-kaart en werpt een extra dobbelsteen. Ze mag hierdoor **5 extra vakken** bewegen. De volgende worp van de speler met Griffendoor is een 2 en een 4. Hij beweegt 6 vakjes vooruit en speelt een 'Confundo Spreuk', waardoor de andere Zoeker 3 vakjes achteruit beweegt. De volgende worp van de Zwadderich speler is 5 en 5. Hierdoor beweegt ze 10 vakjes vooruit en heeft ze een volledig rondje rond het terrein gemaakt. Ze vangt de gouden snaai en wint de wedstrijd! De Zwadderich speler verdient **40 punten** voor haar Huis.



## VI. VARIANT: TERUGKEER VAN VOLDEMORT



DEZE SPELVARIANT KUN JE SPELEN MET 2-4 SPELERS. OPDRACHT-, BOEK-, DUEL-, GEBEURTENIS-, EN ACTIEKAARTEN WORDEN NIET GEBRUIKT. IN DEZE VARIANT KUN JE GEEN GEVECHT AANGAAN VOORDAT VOLDEMORT IS TERUGGEKEERD.

### 1. VOORBEREIDING

Een van de spelers moet spelen met Peter Pippeling, en zijn Personageblad en pion nemen, alsook het aangeduide aantal LP en kaarten.

De andere spelers moeten kiezen tussen de helden Harry Potter, Ron Wemel en Hermelien Griffel. Ze nemen de bladen en LP voor hun karakter en ieder van hen ontvangt ook 1 Brandstof- en 1 Viaviafiche.

Neem de fiches: het Dagboek van Marten Viliijn, de Ring van Asmodom Mergel, de beker van Huffelpuf, het Medaillon van Zwadderich, de Diadeem van Ravenklauw en Nagini, leg ze als volgt neer:



Op de Wegisweg bij Klieder & Vlek



In het Kantoor van Perkamentus



Op de Tovenaarsbank van Goudgrijp



Op het Ministerie van Toverkunst



In de Kamer van Hoge Nood



In de Klokkentoren

Neem ook de fiches: de Ketel, het Bot van de Vader, de Hand van Wormstaart, Harry Potter, De Tand van de Basilisk en het Zwaard van Griffioendor willekeurig op de velden met een rozet.



De laatste twee fiches: te Zegevlief en de Steen van Wederkeer, zullen gebruikt worden bij de Terugkeer van Voldemort, nadat Pippeling zijn opdracht op het kerkhof heeft vervuld.



DE SPELERS KUNNEN DE VOORWERPEN VAN HET ANDERE TEAM NIET OPRAPEN.

Let op: In deze spelvariant vinden er enkel gevechten plaats tussen de Dooddoeners en de helden, of tussen Harry en Voldemort in het finale duel. Er gebeurt niets als de spelers landen op een Duelveld, en er worden geen Opdrachten uitgevoerd.

## 2. DOEL VAN HET SPEL

Peter Pippeling wint op de volgende manier:

1. Door volgende fiches te verzamelen: de Ketel, het Bot van de Vader, de Hand van Wormstaart, Harry Potter, De Tand van de Basilisk en het Zwaard van Griffioendor willekeurig op de velden met een rozet.

2. Naar het Kerkhof op Bord 2 gaan via het Zwerkbaveld om Heer Voldemort terug te laten keren. Hier is geen Viaviafiche voor nodig.

3. Daarna verwisselt Peter Pippeling zijn pion en personageblad met dat van Voldemort en legt hij 6 Dooddoeners op de Kasteeltorens. Hij neemt hiervan de personagebladen en de LP en de juiste Spreuken en Toverdranken.

Voldemort beheert de Dooddoeners. Hij verplaatst ze wanneer het zijn beurt is werpt voor elke Dooddoener een dobbelsteen en past hun speciale eigenschap toe zoals aangegeven op het personageblad. Wanneer ze het pad van een andere speler kruisen, gaan ze de strijd aan.

4. Wanneer Heer Voldemort terugkeert, legt hij de Steen van Wederkeer in een locatie naar keuze (behalve op Bord 2). Harry Potter doet hetzelfde met de Zegevlief. Voldemort moet nu Harry vinden en hem verslaan in een duel.

5. Voldemort moet het finalegevecht tegen Harry Potter winnen met 1 dobbelsteenworp.

Harry Potter en zijn vrienden winnen op de volgende manier:

1. Vind de Tand van de Basilisk of het Zwaard van Griffioendor.

2. Vernietig de 6 Gruzielementen door naar hun locaties te gaan en een hoger cijfer te werpen met de dobbelsteen dan de speler met Peter Pippeling of Heer Voldemort.

Wanneer een Gruzielement vernietigd wordt, verliest Heer Voldemort 1 LP. Als je worp niet hoog genoeg is om het Gruzielement te vernietigen, dan beweeg je niet en moet je het tijdens je volgende beurt opnieuw proberen.

Wanneer de 6 Gruzielementen vernietigd zijn, heeft Voldemort nog 1 LP over.

3. Vind de Steen van Wederkeer

4. Harry moet dan de proberen Voldemort te verslaan in een duel, met 1 dobbelsteenworp.

### 3. BEGIN VAN HET SPEL

Alle spelers plaatsen hun pion op het startveld bij de ingang van Zweinstein. Peter Pippeling begint het spel door een dobbelsteen te werpen en zich het aantal vakjes te verplaatsen in willekeurige richting. Harry, Ron en Hermelien kunnen elk 2 dobbelstenen werpen.

Zodra Peter Pippeling zijn bewegingen en acties heeft voltooid, is de speler rechts van hem aan de beurt.



#### 4. EINDE VAN HET SPEL

Wanneer Voldemort is teruggekeerd, plaatst hij de Steen van Wederkeer waar hij het wenst op het bord; en Harry Potter plaatst de Zegevlies op het bord. Harry Potter moet de Steen van Wederkeer vinden en Voldemort moet de Zegevlies vinden. Daarna moeten ze elkaar zoeken en vechten om de overwinning, waarna het spel eindigt. Enkel Harry Potter kan tegen Voldemort vechten en andersom. Ron en Hermelien moeten Harry beschermen tegen de 6 Dooddoeners.

- Als een team het Vooiwerp niet bezit wanneer Harry Potter en Heer Voldemort elkaar ontmoeten, verliezen ze het spel.
- Als Voldemort de Zegevlies bezit en Harry Potter ontmoet voor de Gruzielementen vernietigd zijn, wint hij het spel.
- Als beide spelers het nodige Voorwerp bezitten en de 6 Gruzielementen vernietigd zijn, proberen ze elkaar te verslaan in een duel. De speler met de hoogste score wint het spel.

#### 5. DE GEVECHTEN

##### A. AANVAL

Werp het aantal dobbelstenen dat op je personageblad staat aangegeven en vergelijk het met de magische verdediging van je rivaal. De tabel hieronder toont welke worpen er nodig zijn om elk niveau van magische verdediging te verslaan:

Verdediging tegen aanvallen	Benodigd resultaat om LP af te nemen
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

##### B. VERDEDIGING

als een speler omwille van een aanvalsdobbelsteen schade ontvangt, dan mag hij een verdedigingsdobbelsteen werpen om te proberen de aanval af te weren. Dit zijn de resultaten:

[1]-[2]: de verdediger verliest 2 LP

[3]-[4]-[5]: de verdediger verliest 1 LP

[6]: de aanval verliest 1 LP

Gebruik je Spreuk- en Toverdrankkaarten op om het even welk moment tijdens het gevecht om je rivaal sneller LP te laten verliezen.

Dezelfde regels als voor de variant 'Ervaren Tovenaar' zijn van kracht.

#### C. GULDEN REGELS VOOR DE VARIANT : TERUGKEER VAN VOLDEMORT



- NET ALS IN DE VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR' MAG IEDERE SPELER MAXIMUM 3 KAARTEN PER GEVECHT UITSPIELLEN (TOVERDRANK- EN SPREUKKAARTEN SAMEN)

- OPTIONEEL MAG JE DIT GEVECHTSSYSTEEM OOK GEBRUIKEN TUSSEN SPELERS IN DE VARIANT 'ERVAREN TOVENAAR'

- ALS HON, HERMELIEN OF HARRY EEN GEVECHT VERLIEZEN TEGEN EEN DOODDOENER, KEREN ZE TERUG NAAR HET STARTVELD MET 1 LP

- ALS EEN DOODDOENER HET GEVECHT VERLIEST, WORDT HIJ UIT HET SPEL VERWIJDERD.

- HEER VOLDEMORT KAN ENKEL VECHTEN TEGEN HARRY POTTER

- ALS JE VERSLAGEN WORDT DOOR EEN DOODDOENER, MAG JE TIJDENS JE VOLGENDE BEURT OPNIEUW TEGEN HEM VECHTEN

- ALS DOODDOENERS LANDEN OP TOVERDRANK- OF SPREUKVELDEN, DAN TREKKEN ZE EEN KAART VAN DE BIJBEHORENDE STAPEL

- ALS HEER VOLDEMORT LANDT OP VELDEN MET +LP, DAN NEGEERT HIJ DE EFFECTEN ERVAN

#### D. VOORBEELD VAN EEN GEVECHT IN DE VARIANT : TERUGKEER VAN VOLDEMORT

Hermelien werpt de dobbelsteen en ontmoet Lucius Malfidus tijdens een verplaatsing. Ze vallen elkaar aan met dobbelstenen of kaarten.

Ze kiezen de Aanvalsdobbelstenen, Hermelien neemt 4 dobbelstenen en werpt 2-4-5-3. Hermelien brengt schade toe aan Lucius met 4 en 5.

Lucius verdedigt zich met de 2 dobbelstenen die hem schade hebben aangebracht en werpt 2 en 4, Lucius verliest 2 LP van de 2 en 1 LP van de 4.

Lucius is aan de beurt, werpt de dobbelstenen of speelt een Aanvals-, Verdedigings- of Toverdrankkaart.

Ze vallen elkaar om beurten aan.

De eerste speler die 0 LP heeft verliest. Wanneer Lucius verliest wordt hij uit het spel verwijderd. Wanneer Hermelien verliest, gaat ze terug naar het Startveld met 1 LP.

Gebruik de speciale eigenschappen van de personages bij elke aanval.

#### INHOUD

- 1 Centraal Bord • 3 Kleine Borden • 210 Kaarten (Actie, Gevecht, Duel, Gebeurtenis, Boek, Toverdrank, Zwerkbalk, Spreuk)
- 30 Opdrachtkaarten • 30 Voorwerpfiches • 6 Dooddoenerfiches • 60 Afdelingsbekerfiches • 20 Viaviafiches • 10 Brandstoffiches
- 70 (LP)-fiches • 15 Personagebladen en 15 pionnen • 5 dobbelstenen • 1 Opbergzakje