

8 jaar en ouder  
2 tot 6 spelers of teams

# Harry Potter

## EN DE STEEN DER WIJZEN™

### V R A G E N S P E L

#### INHOUD

Speelbord  
Speciale Dobbelsteen  
Sorteerhoed™ kaarten (4)  
Speelstukken (6)  
Vragendoos  
(met 168 Vragenkaarten)



Toverspreukkaarten (50)  
Betoveringskaarten (50)  
Vloekkaarten (50)  
Tweezijdige Afdelings-  
/Legende kaarten (8)

★  
STEL JE GELUK EN JE KENNIS VAN HARRY POTTER  
★  
OP DE PROEF EN DAAG JE VRIENDEN UIT!  
★

#### SPELBEGIN

- Vouw het Speelbord open.
- Leg de Sorteerhoedkaarten en de Afdelings-/Legende kaarten apart. Sorteert de Toverspreukkaarten, de Betoveringskaarten en de Vloekkaarten in aparte stapeltjes en schud de kaarten vervolgens.
- Plaats alle speelstukken in de Entreehal, die zich in het midden van het speelbord bevindt.
- Verwijder het deksel van de Vragendoos.

#### DOEL

Zorg dat je als eerste speler in het bezit komt van 6 verschillende Toverspreukkaarten door de vragen over Harry Potter correct te beantwoorden. Spoed je vervolgens naar je Afdeling van Zweinstein™, beantwoord een laatste vraag correct en je wint.

# VERKORTE SPELREGELS

1. Kies een Sorteelhoedkaart om te bepalen welke Afdeling van Zweinstein de jouwe is. Leg een Afdelings-/Legendekaart voor je neer die aangeeft welke Afdeling van Zweinstein je bewoont. Er kunnen niet meer dan twee spelers in een Afdeling van Zweinstein wonen.
2. De speler die het hoogste aantal ogen gooit met de dobbelsteen begint. Bij een gelijk aantal ogen begint de speler waarvan de geboortedatum het dichtste bij die van Harry Potter ligt. (Harry is jarig op 31 juli)
3. Gooi de dobbelsteen.
4. Verplaats je pion uit het midden in klokrichting over het Speelbord.
5. Als je een Betoveringsvak passeert of erop terecht komt, neem je een Betoveringskaart. Als je op een Categorievakje belandt, dan neemt de speler die rechts van je zit de bovenste vraagkaart van de stapel en stelt jou een vraag die betrekking heeft op de persoon op het speelbord. Je mag twee Toverspreukkaarten nemen als je de vraag juist beantwoordt zonder van de meerkeuzemogelijkheid gebruik te maken. Je mag een Toverspreukkaart nemen als je de vraag juist beantwoordt dankzij de meerkeuzevraag. Indien je in elk van deze gevallen de vraag onjuist beantwoordt, neem dan één Vloekkaart.
6. Volg de aanwijzingen die op de Betoverings- of Vloekkaart staan en leg de kaart na je beurt onder op de stapel terug.
7. Je beurt is nu voorbij. Het is nu de beurt aan de speler die links van je zit.
8. Het Spel gaat verder totdat een van de spelers 6 verschillende Toverspreukkaarten verzameld heeft, zich naar zijn Afdeling in Zweinstein heeft begeven en een laatste vraag correct beantwoord heeft.



## SORTEERHOEDKAARTEN JE AFDELING BEPALEN

Aan het begin van het spel kiest elke speler blind een van de 4 Sorteelhoedkaarten. Nadat je bepaald hebt welke Afdeling de jouwe is, leg je de Afdelingskaart terug op de stapel. Zodra twee spelers dezelfde afdeling gekozen hebben, leg je deze Afdelingskaart apart, omdat niet meer dan twee spelers een Afdeling in Zweinstein kunnen delen. Leg een Afdelings-/Legendekaart voor je op tafel om aan te geven welke Afdeling van Zweinstein je bewoont.

De Sorteelhoedkaarten worden tijdens het spel ingebracht. Ze dienen ervoor om aan te geven op welke spelers bepaalde Betoveringen en Vloeken tijdens het spel betrekking hebben. Als er op een Betoverings- of Vloekkaart de tekst "Kies een afdeling" staat, dan verwijst dit naar de Sorteelhoedkaarten. Kies blind een kaart uit de stapel en volg de aanwijzingen op de Betoverings- of Vloekkaart die betrekking hebben op de gekozen afdeling.

## HET SPEELBORD

Spelers mogen niet samen in dezelfde ruimte verblijven, met uitzondering van drie ruimtes: de Entreehal, Detentieruimtes en de Gemeenschappelijke ruimte in jouw Afdeling.

Als je op een bezette plek terecht komt, dien je door te gaan naar de dichtstbijzijnde vrije plek.

### De Entreehal -

De Entreehal is het middelpunt van het Speelbord en dient zowel als Beginpunt en als plaats waar Toverspreukkaarten uitwisseld mogen worden. In de Entreehal kan je een van je Toverspreukkaarten inwisselen voor een andere Toverspreukkaart van de stapel.

Je hoeft niet het exacte aantal ogen te gooien om in de Entreehal te belanden.

Je mag de Entreehal niet verlaten via dezelfde weg waarlangs je binnen bent gekomen.

### Detentieruimtes -

Er zijn 4 Detentieruimtes: de Kerker, het Verboden Bos, de Ziekenhuisvleugel en de Trofeeënkamer.

Als je naar een van de vier detentieruimtes wordt gestuurd, dan moet je er blijven totdat één van de volgende dingen gebeurt: 1) Je laat een kaart zien die je het recht geeft de ruimte te verlaten. 2) Je gooit het aantal ogen dat op het speelbord staat aangegeven. 3) Na de derde spelronde kom je automatisch vrij.

## Categorievakken -

De symbolen corresponderen met categorieën op de Vragenkaarten. De volgende symbolen worden gebruikt:



Magische Wezens



Dreuzels



Tovenaars



Toverkunst



Magische Oorden

## Betoveringsvakken -

Als je een Betoveringsvak passeert of erop terecht komt, neem je een Betoveringskaart van de stapel.

## V R A G E N   S T E L L E N   E N   B E A N T W O O R D E N

De speler die zich rechts van jou bevindt leest de vraag eerst aan jou voor zonder hierbij de meerkeuze-antwoorden te geven.

Je krijgt maar één kans om de vraag te beantwoorden, al dan niet met gebruik van de meerkeuzemogelijkheid.

Als je de vraag goed beantwoordt zonder hierbij van de meerkeuzemogelijkheid gebruik te maken, mag je twee Toverspreukkaarten nemen. Als je niet zeker bent van de oplossing, kun je ervoor kiezen de meerkeuzemogelijkheden te laten oplezen.

Als je de vraag goed beantwoordt dankzij de meerkeuzemogelijkheid, mag je één Toverspreukkaart nemen.

Indien je de vraag hoe dan ook onjuist beantwoordt, dan dien je een Vloekkaart te nemen.

## S O O R T E N   S P E E L K A A R T E N

### \* T o v e r s p r e u k k a a r t e n \*

Deze kaarten moet je verzamelen om het spel te winnen. Er zijn 10 verschillende Toverspreukkaarten waarvan de spelers er 6 moeten verzamelen. Het zijn: tovenaarsgeld, spreukenboeken, bezemstelen, ketels, uilen, toverstaven, schatkisten, zandlopers, medicijnflesjes en Smekies in Alle Smaken™.

Wat te doen als er geen Toverspreukkaarten meer over zijn?

In het zeldzame geval dat er geen Toverspreukkaarten meer zijn, kies je een willekeurige Toverspreukkaart van de speler die de meeste kaarten in handen heeft.

### *Betoveringskaarten*

### **Vloekkaarten**

Vloekkaarten kunnen positieve of negatieve gevolgen hebben.

Alle Vloekkaarten dienen tijdens jouw speelbeurt gespeeld te worden en voordat je de dobbelsteen gooit, met twee uitzonderingen:

#### De Hermelienkaart

Deze kaart wordt gespeeld tijdens de beurt van een medespeler, net nadat de vraag is voorgelezen. De Hermelienkaart verdient enige nadere uitleg: als je er een in handen hebt en je denkt dat je tegenspeler het antwoord op de vraag die gesteld werd niet weet (maar jijzelf wel), steek je jouw kaart omhoog en roep je "Hermelien" nog voor de speler die antwoord moet geven de kans heeft om de vraag te beantwoorden of de meerkeuzemogelijkheden hoort. Die speler is dan verplicht om de vraag te beantwoorden zonder van de meerkeuzemogelijkheid gebruik te maken. Als de speler het juiste antwoord geeft, mag hij of zij twee Toverspreukkaarten nemen en bewaar jij je Hermelienkaart voor een volgende keer. Als de speler daarentegen een onjuist antwoord geeft, dan moet hij of zij een Vloekkaart nemen en deze direct uitspelen. Vervolgens krijg je de kans om de vraag te beantwoorden; ook dit keer zonder gebruik te maken van de meerkeuzemogelijkheid. Als je de vraag juist beantwoordt, mag je twee Toverspreukkaarten nemen. Als je de vraag onjuist beantwoordt, neem je een Vloekkaart. In beide gevallen dien je de Hermelienkaart na je beurt terug te leggen op de stapel.

Er kunnen even veel Hermelien-kansen in het spel zitten als dat er spelers zijn die een Hermelienkaart in hun bezit hebben en "Hermelien" roepen. Alleen de eerste speler die "Hermelien" roept mag echter zijn of haar kaart spelen. De meerkeuzemogelijkheid mag niet gebruikt worden als iemand de Hermelienkaart speelt.

Het spel gaat vervolgens verder met de speler die links zit van degene die eigenlijk de beurt had om de vraag te beantwoorden.

Aan het eind van het spel kunt je je Hermelienkaart inzetten als je in jouw Afdeling bent om de laatste vraag te beantwoorden en het spel te winnen.

## Anti-vloekkaarten

Deze kaarten worden meteen gespeeld nadat iemand een betovering of een vloek op jou laat rusten, waardoor die betovering of vloek verbroken wordt. Het is een verdedigingskaart, speel deze daarom slim.



## Vloekkaarten



Neem een van deze kaarten als je een vraag onjuist beantwoordt. Alle Vloekkaarten dienen direct gespeeld te worden.

De gouden regel - als de tekst op de kaart in strijd is met een van de spelregels, dien je de aanwijzingen op de kaart te volgen.

## WINNAAR

De eerste speler die zijn afdeling betreedt met 6 verschillende Toverspreukkaarten en vervolgens de slotvraag correct beantwoordt zonder de meerkeuzemogelijkheid te benutten, is de winnaar!

BETOVERING

Uitzondering op deze regel: In geval twee spelers dezelfde afdeling delen:

Als een speler een Vloekkaart trekt die hem het recht geeft van plaats te wisselen met een willekeurige medespeler, dan mag die speler intrekken in de Afdeling van Zweinstein door van plaats te wisselen met de speler die al in de Afdeling zit en vervolgens de slotvraag beantwoorden. In dit geval is het niet nodig om 6 Toverspreukkaarten in je bezit te hebben; de Vloekkaart geeft je toegang tot de Afdeling!

De 6 Toverspreukkaarten geven toegang tot je afdeling. Als je één van deze kaarten verliest terwijl je al in de afdeling bent, hoef je niet te vertrekken. Als je echter uit je afdeling gezet wordt, dan moet je de kaarten terug zien te krijgen om weer binnen te kunnen komen.

Je hoeft niet het exacte aantal ogen te gooien om je eigen Afdeling in te komen.

Het spel gaat door totdat het juiste antwoord op de slotvraag is gegeven.

## De slotvraag

Nadat je de Afdeling van Zweinstein betreden hebt, neemt de speler rechts van je een vragenkaart van de stapel en stelt je een vraag over een categorie van zijn of haar keuze. Je krijgt de meerkeuzemogelijkheden niet te horen. Als je de vraag onjuist beantwoordt, neem dan een Betoveringskaart en blijf in je afdeling (tenzij er op de kaart staat dat je de afdeling moet verlaten). Wacht op je volgende beurt om een andere vraag te beantwoorden.

Terwijl je in je afdeling verblijft, ben je niet immuun voor de Vloek- of Betoveringskaarten.

## SPELREGELS AANPASSEN

Spelers hebben de mogelijkheid om het spel eenvoudiger of moeilijker te maken, of om aanpassingen te doen ten aanzien van verschillende kennisniveaus door het aantal kaarten te wijzigen dat nodig is om het spel te winnen. Je kunt er ook toe beslissen om de slotvraag te laten vervallen en de speler te laten winnen die zijn afdeling betreedt nadat hij of zij 6 verschillende Toverspreukkaarten verzameld heeft.

Bepaal voor het spel begint, zoals gebruikelijk, hoeveel kaarten elke speler moet verzamelen om als winnaar te eindigen.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001.

© 2001 Mattel, Inc. Alle rechten voorbehouden.  
Het Mattel-logo is een handelsmerk van Mattel, Inc.  
Gedrukt in Italië

