

**GAME RULES**



- Content (100 cards):**
- 1 → 12 Trunk cards
  - 2 → 78 Object cards
  - 3 → 8 Pass cards
  - 4 → 1 Turn card
  - 5 → 1 Lineup card

**GOAL**  
Collect every object mentioned on your trunk card. To do so players must remember a sequence of object cards in the correct order as it grows longer with every turn.

**SETUP**  
Each player gets one trunk card and one pass card. Place the trunk card face upwards so that all players can see the items on the card. Place the lineup card faced upwards on the table.

Shuffle all the object cards together with the remaining pass cards and place the pile face down in the middle of the table. This forms the draw pile. To begin the game, the first player receives the turn card.

**GAMEPLAY**  
The first player starts the game by saying "I'm going to Hogwarts and I bring..." Followed by taking the top card from the pile and naming the object on it. Place the card face down on the table right next to the lineup card. This is the beginning of the objects row.

With each turn players must mention the complete sequence of all cards on the table in the correct order. Add a new object card and place it face down at the end of the row. Other players aren't allowed to speak or interrupt during this moment.

When in doubt the pass card can be used. This allows you to skip your turn and pass the guessing challenge on to the next player. Put the pass card in a discard pile after it's used. Each player can draw and keep a maximum of 2 pass cards. When a third pass card is picked it goes directly to the discard pile.

Players must wait until the active player has finished his sequence to point out a mistake. The active player can now confirm his mistake by looking at the cards. However, he must keep them a secret.

Whenever someone made a mistake the round ends and the packing phase begins.

**PACKING PHASE**  
Reveal all object cards by flipping them over. Every player now gets to pick one card he needs and puts it in his trunk. This action begins with the last player that said the complete sequence correctly and moves backwards from there on. The player who made the mistake can't take any object card. If a player was falsely accusing, the accuser also can't take any object card.

When the packing phase is completed, all the remaining object cards on the table are placed in the discard pile. The player who started the previous round now passes the turn card on to the player on his left side. This player begins the next round.

**RESHUFFLE**  
When the turn card returns for a second time to the player that started the game. Shuffle the discard pile back into the draw pile.

**END OF GAME**  
The first player who collects all the objects on his trunk card wins the game.

**ADJUSTING THE GAMES LENGTH**

**ENDE DES SPIELS**  
Der erste Spieler, der alle Gegenstände auf seiner Kofferkarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

**SPIELLÄNGE ANPASSEN**  
Kurzes Spiel: Der erste Spieler, der drei Gegenstände auf seiner Kofferkarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.  
Langes Spiel: Lasst die Objektkarten während der Einpackphase verdeckt auf dem Tisch liegen. Die Spieler müssen den Gegenstand auf einer Objektkarte erst nennen, bevor sie die Karte umdrehen. Nur wer korrekt geraten hat, darf die Karte behalten. Wenn nicht, wandert die Karte auf den Ablegestapel.

**REMÉLANGER**  
Lorsque la carte « Tour » revient pour la seconde fois au joueur qui a commencé le jeu, mélangez la défausse et remplacez-la dans la pioche.

**FIN DU JEU**  
Le premier joueur à avoir collecté tous les objets présents sur sa carte « Malle » remporte la partie.

**MODIFIER LE RYTHME DU JEU**  
Version courte : Le premier joueur à avoir collecté 3 objets présents sur sa carte « Malle » remporte la partie.

**Version longue :** Laissez les cartes « Objet » face cachée sur la table durant la deuxième phase du jeu. Les joueurs doivent donner l'objet présent sur la carte avant de la retourner. Les joueurs gardent la carte s'ils l'ont correctement devinée. Sinon, ils la placent dans la défausse.

**LORSQUE VOUS JOUEZ À DEUX**  
Retirez toutes les cartes « Passe ton tour » du jeu.

**DE**  
Inhalt (100 Karten):  
1 → 12 Kofferkarten  
2 → 78 Objektkarten  
3 → 8 Aussetzkarten  
4 → 1 An-der-Reihe-Karte  
5 → 1 Hier-Anlegen-Karte

**ZIEL**  
Sammle jeden Gegenstand, der auf deiner Kofferkarte erwähnt ist. Zu diesem Zweck müssen sich die Spieler eine Reihe von Objektkarten in der korrekten Reihenfolge merken. Diese Reihe wird nach jedem Spieler länger.

**VORBEREITUNG**  
Jeder Spieler erhält eine Kofferkarte und eine Aussetzkarte. Lege die Kofferkarte offen auf den Tisch, sodass alle Spieler die Gegenstände auf der Karte sehen können. Lege die übrigen Kofferkarten zurück in die Schachtel. Lege die Hier-Anlegen-Karte offen auf den Tisch.

Mische alle Objektkarten zusammen mit den übrigen Aussetzkarten und lege den Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches. Er bildet den Ziehstapel. Zum Spielbeginn erhält der erste Spieler die An-der-Reihe-Karte.

**SPIELABLAUF**  
Der erste Spieler beginnt das Spiel indem er sagt: „Ich fahre nach Hogwarts und nehme mit...“. Dann zieht er die oberste Karte vom Ziehstapel und nennt den Gegenstand darauf.

Dann legt er die Karte verdeckt auf den Tisch neben die Hier-Anlegen-Karte. Das ist der Anfang der Objektreihe.

Wenn sie an der Reihe sind, müssen die Spieler alle Gegenstände in der richtigen Reihenfolge aller Karten auf dem Tisch nennen. Eine neue Objektkarte wird verdeckt am Ende der Reihe hinzugefügt. Andere Spieler dürfen zu diesem Zeitpunkt nicht sprechen oder unterbrechen.

Zweifelt der Spieler, kann er seine Aussetzkarte verwenden. Mit ihr kannst du einmal aussetzen und die Herausforderung des Aufzählens dem nächsten Spieler aufbürden. Lege die Aussetzkarte nach ihrer Verwendung auf einen Ablegestapel. Jeder Spieler darf höchstens 2 Aussetzkarten ziehen und behalten. Zieht er eine dritte Aussetzkarte, wandert sie direkt auf den Ablegestapel.

Die Spieler müssen warten, bis der aktive Spieler die Nennung der Gegenstände beendet hat, bevor sie auf einen Fehler hinweisen. Jetzt kann der aktive Spieler prüfen, ob er etwas falsch gemacht hat, indem er sich die Karten ansieht. Er darf sie jedoch nicht den anderen zeigen.

Hat jemand einen Fehler gemacht, endet die Runde und die Einpackphase beginnt.

**EINPACKPHASE**  
Alle Objektkarten aufdecken. Jeder Spieler darf jetzt eine Karte nehmen, die er braucht, und legt sie in seinen Koffer. Der letzte Spieler, der die vollständige Reihe richtig genannt hat, darf beginnen. Dann geht es von ihm aus rückwärts weiter. Der Spieler, der einen Fehler gemacht hat, darf keine Objektkarte nehmen. Hat ein Spieler einen anderen fälschlicherweise eines Fehlers beschuldigt, darf er keine Objektkarte nehmen.

Wenn die Einpackphase vorüber ist, werden alle übrigen Objektkarten auf dem Tisch auf den Ablegestapel gelegt. Der Spieler, der die vorige Runde begonnen hat, reicht die An-der-Reihe-Karte jetzt an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Spieler beginnt die nächste Runde.

**NEU MISCHEN**  
Wenn die An-der-Reihe-Karte zum zweiten Mal bei dem Spieler ankommt, der das Spiel begonnen hat, wird der Ablegestapel wieder in den Ziehstapel gemischt.

**ENDE DES SPIELS**  
Der erste Spieler, der alle Gegenstände auf seiner Kofferkarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

**SPIELLÄNGE ANPASSEN**  
Kurzes Spiel: Der erste Spieler, der drei Gegenstände auf seiner Kofferkarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.  
Langes Spiel: Lasst die Objektkarten während der Einpackphase verdeckt auf dem Tisch liegen. Die Spieler müssen den Gegenstand auf einer Objektkarte erst nennen, bevor sie die Karte umdrehen. Nur wer korrekt geraten hat, darf die Karte behalten. Wenn nicht, wandert die Karte auf den Ablegestapel.

**BEIM SPIELEN ZU ZWEIT**  
Entfernt alle Aussetzkarten aus dem Spiel.

**NL**  
Inhoud (100 kaarten):  
1 → 12 Kofferkaarten  
2 → 78 Voorwerpkaarten  
3 → 8 Overslaankaarten  
4 → 1 Beurткаart  
5 → 1 Aansluitkaart

**DOEL**  
Verzamel elk voorwerp op je kofferkaart. Om dat doel te bereiken, moeten de spelers een reeks voorwerpkaarten onthouden in de juiste volgorde terwijl die reeks met elke beurt langer wordt.

**VOORBEREIDING**  
Elke speler krijgt een kofferkaart en een overslaankaart. Plaats de kofferkaart met de voorkant naar boven zodat alle spelers de voorwerpen op de kaart kunnen zien. Steek de rest van de kofferkaarten terug in de doos. Leg de aansluitkaart met de voorkant naar boven op tafel.

Schud alle voorwerpkaarten samen met de resterende overslaankaarten en leg de stapel met de goede kant naar beneden in het midden van de tafel. Dit is de trekstapel. Om het spel te beginnen, krijgt de eerste speler de beurткаart.

**HET SPEL SPIELEN**  
De eerste speler begint het spel met de woorden "Ik ga naar Zweinstein en ik neem mee..." en neemt dan de bovenste kaart van de trekstapel en zegt welk voorwerp op die kaart staat. Leg de kaart met de goede kant naar beneden op tafel, vlak naast de aansluitkaart. Dit is het begin van de reeks voorwerpen. Elke speler die aan de beurt is, somt de volledige reeks op van alle kaarten op tafel in de juiste volgorde, voegt een nieuwe voorwerpkaart toe en legt die met de goede kant naar beneden aan het uiteinde van de reeks. Andere spelers mogen niets zeggen en ook niet onderbreken terwijl de speler dit doet.

Als een speler twijfelt, mag hij of zij de overslaankaart gebruiken. De speler mag dan een beurt overslaan en dan is het aan de volgende speler om te raden. Leg de overslaankaart op een aflegstapel nadat die gebruikt werd. Elke speler mag niet meer dan 2 overslaankaarten van de trekstapel nemen en houden. Als een speler een derde overslaan-kaart van de trekstapel neemt, moet hij of zij die onmiddellijk op de aflegstapel leggen. Spelers moeten wachten tot de speler die aan de beurt is klaar is voor ze op een fout wijzen.

De speler die aan de beurt is, kan dan controleren of hij of zij een fout heeft gemaakt door de kaarten te bekijken. Hij of zij mag de kaart echter niet aan de andere spelers tonen.

Als een speler een fout heeft gemaakt, is de ronde voorbij en begint de inpakfase.

**INPAKFASE**  
Draai alle voorwerpkaarten om. Elke speler mag nu een kaart kiezen die hij of zij nodig heeft en die in zijn of haar Koffer leggen. De laatste speler die de volledige reeks correct heeft opgesomd mag als eerste een kaart kiezen en zo voort. De speler die de fout heeft gemaakt, mag geen voorwerpkaart nemen. Als een speler ten onrechte beschuldigd werd, mag ook de beschuldiger geen voorwerpkaart nemen.

Na afloop van de inpakfase worden alle resterende voorwerpkaarten die nog op tafel liggen op de aflegstapel gelegd. De speler die in de vorige ronde begonnen is, geeft de beurt-kaart nu aan de speler die links van hem zit. Deze speler begint de volgende ronde.

**OPNIEUW SCHUDDEN**  
De beurtkaart voor de tweede keer terechtkomt bij de speler die het spel begonnen is. Schud de aflegstapel samen met de trekstapel.

**EINDE VAN HET SPEL**  
De eerste speler die alle voorwerpen op zijn kofferkaart verzamelt wint het spel.

**DE DUUR VAN HET SPEL AANPASSEN**  
Kort spel: De eerste speler die 3 voorwerpen op zijn kofferkaart verzamelt wint het spel.  
Lang spel: Laat de voorwerpkaarten met de voorkant naar beneden op tafel liggen tijdens de inpakfase. Spelers moeten

zeggen welk voorwerp er op een kaart staat voor ze die om draaien. Als ze juist geraden hebben, mogen ze de kaart houden. Anders moeten ze die op de aflegstapel leggen.

**SPELEN MET 2 SPELERS**  
Haal alle overslaankaarten uit het spel.

**IT**  
Contenuto (100 carte):  
1 → 12 carte baule  
2 → 78 carte oggetto  
3 → 8 carte passo  
4 → 1 carta turno  
5 → 1 carta apri-fila

**OBBIETTIVO**  
Raccogliere tutti gli oggetti indicati nella propria carta baule. Per farlo, i giocatori devono ricordare una sequenza di carta oggetto nell'ordine corretto, man mano che aumenta ad ogni turno.

**PREPARAZIONE**  
Ogni giocatore riceve una carta baule e una carta passo. Poggiare la carta baule scoperta in modo che tutti i giocatori possano vedere gli oggetti indicati sulla carta. Rimettere nella scatola le carte baule rimaste. Poggiare la carta apri-fila sul tavolo con la faccia rivolta verso l'alto.

Misciare le carte oggetto con le carte passo rimaste e mettere il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo. Sarà il mazzo di gioco. Per iniziare, il primo giocatore riceve la carta turno.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO**  
Il primo giocatore inizia il gioco dicendo: "Sto andando a Hogwarts e porto con me...", poi prende la prima carta del mazzo e nomina l'oggetto raffigurato. Mette la carta a faccia

in giù sul tavolo, alla destra della carta apri-fila. Si inizia così la fila di oggetti.

Ad ogni turno, ciascun giocatore deve enunciare la sequenza completa di tutte le carte sul tavolo nell'ordine corretto, aggiungere una nuova carta oggetto e poggiarla a faccia in giù alla fine della fila. Gli altri giocatori non possono parlare o interromperlo.

Se si è in dubbio, si può usare la carta passo che consente di saltare il turno e lasciar ripetere la sequenza al giocatore successivo. Dopo averla usata, la carta passo va messa nel mazzo di scarto. Ogni giocatore può pescare e tenere un massimo di 2 carte passo. Se pesca da una terza carta passo, va messa direttamente nel mazzo di scarto.

Per denunciare un errore, gli altri giocatori devono attendere che il giocatore di turno abbia finito la sequenza. Il giocatore di turno può verificare il proprio errore guardando le carte, ma deve tenerle segrete. Ad ogni errore, il giro termina e ha inizio la fase bagagli.

**FASE BAGAGLI**  
Scoprire tutte le carte oggetto rivoltandole. Ogni giocatore può ora prendere una carta che gli serve e metterla sul suo baule. La fase inizia dall'ultimo giocatore che ha enunciato la sequenza completa correttamente e procede al contrario. Il giocatore che ha fatto l'errore non può prendere nessuna carta oggetto. Se un giocatore ha accusato ingiustamente un errore, non può prendere nessuna carta oggetto.

Terminata la fase bagagli, tutte le carte oggetto rimaste sul tavolo vengono messe nel mazzo di scarto. Il giocatore che ha iniziato il giro precedente passa ora la carta turno al giocatore alla sua sinistra. Sarà lui a iniziare il giro successivo.

**RIMESCOLO**  
Quando la carta turno torna la seconda volta al giocatore che ha iniziato il gioco, misciare il mazzo di scarto insieme con il mazzo di gioco.

**FINE DEL GIOCO**  
Il primo giocatore che raccoglie tutti gli oggetti indicati sulla sua carta baule vince.

**DIVERSE DURATE DEL GIOCO**  
Gioco breve Il primo giocatore che raccoglie 3 oggetti indicati sulla sua carta baule vince.  
Gioco lungo Lasciare le carte oggetto a faccia in giù sul tavolo durante la fase bagagli. Ogni giocatore deve nominare l'oggetto sulla carta, prima di scoprirlo. Se ha indovinato, può tenerla, altrimenti la rimette nel mazzo di scarto.

**GIOCO A 2**  
Eliminare dal mazzo tutte le carte passo.

**ES**  
Contenido (100 cartas):  
1 → 12 Cartas de baúl  
2 → 78 Cartas de objetos  
3 → 8 Cartas de pase  
4 → 1 Carta de turno  
5 → 1 Carta de alineación

**OBJETIVO**  
Recoger todos los objetos mencionados en tu carta de baúl. Para hacerlo, los jugadores deben recordar una secuencia de cartas de objetos en el orden correcto a medida que se hace más larga con cada turno.

**PREPARACIÓN**  
Cada jugador recibe una carta de baúl y una carta de pase. Colocar la carta de baúl boca arriba de modo que todos los jugadores puedan ver los elementos de la carta. Poner el resto de las cartas de baúl de vuelta en la caja. Colocar la carta de alineación boca arriba en la mesa.

Barajar todas las cartas de objetos junto con las cartas de pase restantes y colocar el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Esto forma el mazo para robar. Para iniciar el juego, el primer jugador recibe la carta de turno.