

8 jaar en ouder
2 spelers

Harry Potter

IN DE STEEN DER WIJZEN™



INHOUD

- 40 scharlaken Griffoendorkaarten
- 40 groene Zwadderichkaarten
- 28 blauwe Speelkaarten

SLURKEN, JAGERS, BEUKERS, DRIJVERS,
DE GOUDEN SNAAI HEEFT ZIJN ZOEKERS.

VOORBEREIDING

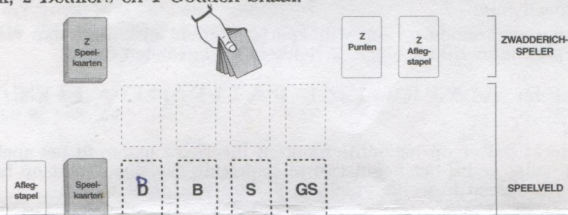
- Sorteert de kaarten in drie stapeltjes: Speelkaarten, Griffoendor- en Zwadderichkaarten.
- Schud elk stapeltje kaarten en leg ze met de speelzijde omlaag op tafel.
- Leg de Speelkaarten in het midden.
- Elke speler kiest een Afdeling en neemt de bovenste vijf kaarten van zijn stapeltje af zonder deze aan de andere speler te laten zien.

DOEL VAN HET SPEL

Speel het spel tot één van de spelers de ongreijpbare Gouden Snaai raapt. De speler die de meeste punten heeft, wint het spel.

SPELEN

Je verzamelt punten door Slurkkaarten en Oprichtkaarten te verzamelen, die elk 10 punten waard zijn, of door de Gouden Snaai kaart te rapen, die 150 punten waard is. Samen met de angstaanjagende Beukerkaarten, vormen deze kaarten de Speelkaarten die van het stapeltje genomen worden en met de speelzijde naar boven op de tafel gelegd worden. Dit zijn als het ware de kaarten die de "ballen in het spel" en "op de stapel" vormen. En net als bij elk spelletje Zwerfbal, kunnen er steeds tegelijk maximaal vier ballen in het spel zijn: 1 Slurk, 2 Beukers en 1 Gouden Snaai.





GRIFFOENDOR-
SPELER

SPELBEGIN

Het spel verloopt in een aantal korte spelronden.

Het wordt om beurten gespeeld waarmee de spelronde geopend en de "leiding" genomen wordt. Dit gebeurt door de bovenste kaart van de stapel speelkaarten af te nemen en deze vervolgens met de speelzijde naar boven tussen jezelf en je tegenspeler in op tafel te leggen. De eerste spelronde begint altijd bij de Zwadderich speler.

JE KAARTEN BEKIJKEN

Normaalgesproken heb je vijf Afdelingskaarten in je handen bij het begin van elke spelronde. Dit kunnen zijn Spelerskaarten – Jagers, Wachters, Drijvers en Zoekers – of Speciale Kaarten – Scheidsrechters, Overtredingen, Vloeken en Betoveringen. Welke Afdelingskaart je moet spelen (en wanneer) is afhankelijk van de speelballen op de stapel...

SPELEN OM EEN SLURK

Slurken komen het meest voor in de stapel Speelkaarten. Deze ballen dienen te worden gebruikt om goals te scoren door ze door de doelpalen te slaan. Om voor een Slurk te spelen, speel je een willekeurige Spelerskaart op door deze met de speelzijde naar onder voor de Slurkkaart op tafel te leggen. Je tegenspeler doet hetzelfde.

Jagers zijn hiervoor het meest geschikt: ze hebben een waarde tussen 4 en 10 punten. Door een Wachter te spelen, die een waarde heeft van tussen de 6 en 10 punten, kun je voorkomen dat je tegenspeler scoort met een Jager. Drijvers en Zoekers kunnen ook gespeeld worden, maar kunnen beter voor andere taken ingezet worden.

Beide spelers draaien nu tegelijk hun gespeelde kaart om en laten zien welke kaart ze gespeeld hebben.

- De Spelerskaart met de hoogste waarde wint de spelronde. Als jij dat bent, neem dan de Slurkkaart en leg deze met de speelzijde naar boven op het stapeltje gewonnen kaarten. Deze is 10 punten waard. Beide spelers leggen de gespeelde kaart met de bovenzijde omhoog naast hun stapeltje dat als aflegstapeltje van je Afdeling dient.
- Als beide spelers een kaart met dezelfde waarde opgelegd hebben, is de spelronde onbeslist. Leg je kaart af en laat de Slurkkaart in het spel voor de volgende spelronde.
- Als je een Wachter hebt opgespeeld met een zelfde of hogere waarde dan de Spelerskaart van je tegenspeler, dan heb je de Slurk gered, maar niet gewonnen: de Slurk blijft dan in het spel voor de volgende ronde en jij legt de gespeelde kaart af.
- Als beide spelers een Wachter hebben opgespeeld, dan wint de speler die de kaart met de hoogste waarde speelde de Slurk. Bij een onbesliste uitslag, leggen beide spelers hun kaart af en blijft de Slurk in het spel.

Denk eraan: je moet altijd spelen voor een Slurk.

GEEN SPELERSKAARTEN IN HANDEN?

Als er een Slurk op tafel komt en jij hebt geen Spelerskaarten in handen, speel dan een Speciale Kaart op die je met de speelzijde naar beneden op tafel legt naast de Speelkaart. Dit heet "een kaart terzijde leggen".

Bij het tonen van de kaarten, moet je jouw Speciale Kaart afleggen zonder hierbij de geheime krachten van de kaart te gebruiken (meer hierover later). Je tegenspeler wint de Slurk, op voorwaarde dat hij een Spelerskaart heeft gespeeld. Als beide spelers in dit geval een Speciale Kaart spelen, leggen beiden hun kaart af en blijft de Slurk in het spel.

Het op deze manier spelen van Speciale Kaarten kan als nuttige bluff dienen: op deze manier verplicht je je tegenspeler ertoe om een Spelerskaart te spelen die hij liever niet had gespeeld.

SPELEN OM EEN BEUKER

Beukers dienen om tegenspelers van hun bezemstelen af te slaan! Als je bij het begin van een spelronde een Beuker in het spel brengt, moet je beslissen of je ervoor gaat spelen. Als beide spelers besluiten dat niet te doen, blijft de Beuker

in het spel voor de volgende spelronde. Speel een andere bal (als er een op de stapel ligt), of beëindig de spelronde en neem de volgende Speelkaart van de stapel.

Maar als één van de spelers besluit om voor de Beuker te gaan, dan MOET de tegenspeler ook een kaart oppspelen.

De beste kaart om een Beuker mee te pakken, is een Drijver, ongeacht zijn lage waarde (1 tot 3 punten).

- Als jij een Drijver uitspeelt en je tegenspeler een ander soort kaart speelt (een andere Spelerskaart van willekeurige waarde, of een willekeurige Speciale Kaart die hij terzijde legt), dan wint degene die de Drijver uitspeelt de ronde altijd. Als jij dat bent, mag je een kaart van je tegenspeler kiezen (zonder te kijken) en die naar de aflegstapel verwijzen! Verwijder de Beuker uit de stapel en leg deze met de speelzijde naar boven naast het stapeltje met Speelkaarten om een aflegstapel van Speelkaarten te vormen.

Je "Gebeukte" tegenspeler moet de volgende spelronde nu met een kaart minder spelen en mag slechts vier en geen vijf kaarten nemen voor de volgende ronde. Dit geldt maar voor één spelronde. Als je tegenspeler in dezelfde spelronde twee keer door een Beuker wordt verslagen, mag hij de volgende spelronde nog maar drie kaarten nemen.

- Als beide spelers een Drijver uitspelen, dan wint de speler die de hoogste kaart speelde. De Beuker is van invloed op de verliezer en de kaarten worden afgelegd.
- Als beide spelers een Drijver uitspelen en de ronde onbeslist eindigt, dan worden beide Drijvers afgelegd en blijft de Beuker in het spel.
- Als beide spelers een andere kaart dan een Drijver spelen, dan dienen beide kaarten afgelegd te worden en blijft de Beuker in het spel.

SPELEN OM EEN DOELKAART

Als je een Doelkaart van de Speelstapel raapt, maak je direct een goal! Leg de kaart op je stapel van gewonnen kaarten. Deze is 10 punten waard. Raap nog een Speelkaart van de stapel: je bent nog steeds aan de beurt!

SPELEN OM DE GOUDEN SNAAI

De enige in het spel, de Gouden Snaai is de hoofdprijs met een waarde van 150 punten! De enige kaart waarmee je deze binnen kunt halen is door een Zoeker uit te spelen, waarvan er maar twee in elke stapel Speelkaarten voorkomen - met een waarde van 11 en 12 punten.

- Als beide spelers een Zoeker uitspelen, dan wint degene die de kaart met de hoogste waarde speelt de Gouden Snaai!
- Indien de ronde onbeslist eindigt, worden beide Zoekers afgelegd en blijft de Snaai in het spel.
- Als jij een Zoeker speelt en je tegenspeler speelt een ander type kaart, moet je tegenspeler afleggen: jij wint de Gouden Snaai!
- Als beide spelers een andere kaart dan een Zoeker spelen, moeten beiden hun kaart afleggen en blijft de Snaai in het spel.

Opm.: spelen om de Gouden Snaai is optioneel. Het kan voorkomen dat geen van de spelers in het bezit is van een Zoeker, in welk geval je moet afspreken dat je de Snaai voorlopig negeert en gewoon verder speelt. Maar als een van de spelers besluit om voor de Gouden Snaai te spelen, dan moet de tegenspeler dat ook doen.

BEGIN VAN NIEUWE SPELRONDE

Een spelronde is afgelopen als alle Afdelingskaarten van de stapel gespeeld en afgelegd zijn. Beide spelers nemen nu kaarten af van hun eigen Afdelingsstapel zodat ze weer vijf kaarten in handen hebben (of minder door toedoen van een Beuker) en de volgende speler begint.

Aan het begin van een nieuwe spelronde kan het zijn dat er geen ballen meer op de stapel liggen, of kunnen er nog enkele ballen over zijn van de vorige spelronde:

- Als er nog een Slurk in het spel is, dan begint de volgende speler aan de volgende spelronde zonder echter een nieuwe kaart van de stapel Speelkaarten te nemen.
- Als er twee Beukers in het spel zijn en jij de derde Beuker raapt, leg je deze direct op de aflegstapel en neem je de volgende kaart van de stapel. Het blijft jouw speelbeurt.

Denk eraan: er kunnen op een willekeurig moment niet meer dan vier ballen in het spel zijn, namelijk: 1 Slurk, 2 Beukers en 1 Gouden Snaai.

ALS ER MEERDERE BALLEN IN HET SPEL ZIJN

Als je merkt dat er op hetzelfde moment meerdere ballen in het spel zijn, moet je direct nadat er bij het begin van je spelronde een Speelkaart op tafel is gekomen, beslissen in welke volgorde je deze wilt gaan spelen.

Wacht hier altijd mee tot dat jijzelf en je tegenspeler alle ballen uit het spel hebben.

de speelzijde naar beneden op de stapel hebben gelegd – dit kan van invloed zijn op de volgorde waarin je je kaarten besluit te spelen.

SPECIALE KAARTEN

In tegenstelling tot Spelerskaarten die je op de stapel legt, kun je ook Speciale Kaarten tegen je tegenspeler inzetten: vertel hem wat er op de kaart staat.

VLOEKEN EN BETOVERINGEN

Deze kaarten mogen op elk willekeurig moment gespeeld worden: voor of nadat jijzelf of je tegenspeler een kaart neerleggen, ieder op zijn beurt. Op elk moment.

Vloeken en Betoveringen en hun invloeden dienen opgelost te worden in de volgorde van spelen. Als je een betovering ook maar een fractie eerder uitspreekt dan je tegenspeler, dan gaat jouw betovering het eerst in. Met deze kaarten kun je...

... de waarde van de Spelerskaarten van je tegenspeler verlagen. Wacht met spelen van deze kaarten totdat je hebt gezien met welke kaart je tegenspeler opkomt. Het Beenslot kan ook gespeeld worden om een Wachter onschadelijk te maken.

... kaarten van je tegenspeler afnemen. Neem (een) willekeurige kaart(en) van je tegenspeler af en leg ze af. Aan het begin van de volgende spelronde mag je tegenspeler weer nieuwe kaarten van de stapel rapen.

... je tegenspeler van de bal afzetten. Jij bepaalt van welke indien er meerdere in het spel zijn.

... kaarten terug pakken van je eigen aflegstapel. Je mag dan je aflegstapel doorkijken en een waardevolle kaart terugnemen.

... betoveringen of vloeken ongedaan maken. Gebruik deze kaart om Speciale Kaarten die tegen je ingezet worden, onschadelijk te maken.

OVERTREDINGEN EN SCHEIDSRECHTERS

Overtredingen kunnen pas gebruikt worden als je tegenspeler zijn Spelerskaarten omgedraaid heeft. Met Overtredingen kun je...

... de Wachter van je tegenspeler uitschakelen. Je kunt het nu met elke Spelerskaart opnemen tegen de Wachter en punten scoren!

... een penalty in jouw voordeel krijgen. Gebruik deze als er een Slurk in het spel is: jij wint, ongeacht de waarde van de Spelerskaart van je tegenspeler.

Scheidsrechters kunnen ingezet worden om een Overtreding ongedaan te maken. De invloeden van de Overtreding worden tenietgedaan.

Vergeet niet dat je de Speciale Kaarten ook kunt spelen om een beurt te ontwijken door deze met de speelzijde naar beneden op de stapel af te leggen, in plaats van ze uit te spelen tegen je tegenspeler. De krachten die deze kaarten hebben treden echter niet in werking als je dat doet.

Leg alle Speciale Kaarten die je gespeeld hebt na afloop van de spelronde op je eigen aflegstapel en vul je Speelkaarten aan bij het begin van de volgende spelronde.

Opn.: als je geen Afdelingskaarten meer in handen hebt, schud dan je stapeltje aflegkaarten goed dooreen en leg deze met de speelzijde omlaag op tafel om zo een nieuwe speelstapel te maken.

WINNAAR

Het spel eindigt als een van de spelers de Gouden Snaai vangt. De speler met het hoogste aantal punten wint!

Denk eraan: ook als je de Gouden Snaai niet vangt, kun je dit spel ook winnen ... het is alleen veel moeilijker!



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.

