

2-4 PLAYERS
AGES 8+



Harry Potter

forbiden forest forbidd



forbiden forest forbidd

CONTACT THE MINISTRY
IF YOU HAVE ANY INFORMATION

CONTACT THE MINISTRY
IF YOU HAVE ANY INFORMATION



RACE TO CAPTURE
ONE OF SIX BEASTS!

GAME BOARD
FLIPS BETWEEN
INSIDE & OUTSIDE

©2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

GB: Warning.
NL: Waarschuwing.
ES: Advertencia.
IT: Attenzione.
PL: Ostrzeżenie.
PT: Atenção.
DE: Achtung.
FR: Attention.



Small parts. Choking hazard.
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.
Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.
Pequenas partes. Risco de asfixia.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Petits éléments. Danger d'étouffement.

Made in China/Fabriqu  en Chine



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are   &   Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD:   &   WBEI. Publishing Rights   JKR. (s22)



MAGICAL BEASTS BOARD GAME

1 08673 0-10-009-0222

CONTENTS

- Hinged Game Board with Two Playing Surfaces
- 4 Movers
- 1 Sticker Sheet
- 72 Beast Clue Cards
- 4 Ministry of Magic Clue Charts
- 1 Die

INHOUD

- Gescharniert speelbord met twee speeloppervlaktes
- 4 Spelertokens
- 1 Stickervel
- 72 Hintkaarten voor Beesten
- 4 Ministerie van Toverkunsten Hintkaarten
- 1 Dobbelsteen



Illustration 1*

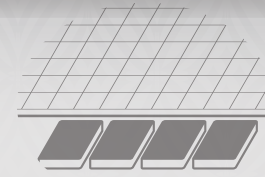


Illustration 2*

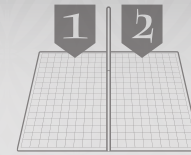


Illustration 3*



Passage Space
Illustration 4*

CONTENIDO

- Tablero de juego con dos superficies de juego
- 4 Fichas
- 1 Hoja de Pegatinas
- 72 Cartas de Pistas de Animales Fantásticos
- 4 Tablas de Pistas del Ministerio de Magia
- 1 Dado

CONTENUTO

- Tabellone con due superfici di gioco
- 4 Pedine
- 1 Foglio di adesivi
- 72 Carte indizi animali
- 4 Carte indizio Ministero della Magia
- 1 Dado

ZAWARTOŚĆ

- Przewracana podwójna plansza
- 4 Pionki
- 1 Arkusz naklejek
- 72 Karty wskazówek
- 4 Tabele Wskazówek Ministerstwa Magii
- 1 Kostka

CONTEÚDO

- Tabuleiro de Jogo Articulado com Duas Superfícies de Jogo
- 4 fichas
- 1 folha de autocolantes
- 72 Cartões de Pistas de Monstros
- 4 Tabelas do Ministério das Pistas de Magia
- 1 dado

INHALT

- Klappbares Spielbrett mit zwei Spielwelten
- 4 Spielfiguren
- 1 Aufkleberbogen
- 72 magische Tierwesen-Hinweiskarten
- 4 Zaubereiministerium Übersichtstabellen
- 1 Würfel

CONTENU

- Plateau de jeu articulé
- 4 jetons Personnage
- 1 feuille d'autocollants
- 72 cartes Indice
- 4 fiches Ministère de la Magie
- 1 dé



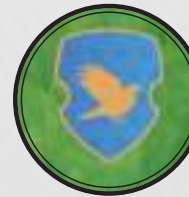
Illustration 5*



Illustration 6*



Illustration 7*



OBJECT OF THE GAME

Be the first player to collect all of the Beast Clue cards necessary to identify a specific magical beast.

SET UP

To play for the first time, affix the stickers to the movers. Each mover should have the same character image on both sides. (Illustration 1) To start a new game, separate the Beast Clue cards into four draw piles (one for each clue category- M.O.M. Classification, Color, Location, Size) and place them face down on the table beside the game board. (Illustration 2)

The youngest player determines which playing surface the game will begin on- Hogwarts Interior (1) or Hogwarts Grounds (2). (Illustration 3) Once the playing surface has been selected, each player places his/her mover on a Passage space of the game board. (Illustration 4)

STARTING THE GAME

To determine who begins the game, each player rolls the die. The player who rolls the highest number goes first. If a number is rolled, s/he moves that number of space in any direction on the game board. If the Passage icon is rolled, s/he MUST move to any Passage space,

and then flip the game board so the opposite playing surface is showing, even if it does not benefit him/her to do so. (Illustration 5)

After the player has either moved or flipped the game board, his/her turn is over and play passes to the left, with each new player rolling the die at the beginning of his/her turn.

FLIPPING THE GAME BOARD

Before flipping the game board, the player should move his/her mover to a Passage space. Then, s/he should remove any opponents' movers that are NOT currently on Passage spaces.

Any movers that ARE on Passage spaces are safe—they pass through to the other playing surface without being removed from the game board.

After flipping the game board, the player then places any opponents' movers that were removed from the opposite playing surface anywhere s/he wishes on the new playing surface.

In addition to flipping the game board, s/he may steal one Beast Clue card from any player whose mover was NOT on a Passage space, however the stolen card may ONLY be taken from the TOP of one of that player's stacks.

BEAST CLUE CARDS

If a player passes over, or ends a move on, a Beast Clue space on the game board, s/he may pick up the type of Beast Clue card indicated on that space from the draw piles.

Players may NOT collect Beast Clue cards from the same space on the game board twice in a row; they MUST move to a different Beast Clue space and collect another card before returning to the same space.

Players should keep the Beast Clue cards they have collected in separate stacks; one stack for each clue category—M.O.M. Classification, Color, Location, Size. The stacks should be face down on the table in front of them so other players cannot see which cards they have collected.

Players may choose to collect multiple Beast Clue cards from each category. This will allow them to "protect" the cards they want to keep. Since players are only able to steal cards from the tops of other players' stacks, it can be beneficial to collect unwanted cards to stack on top of cards they wish to keep so other players cannot steal those cards. (Illustration 6)

As Beast Clue cards are collected, players should reference their Ministry of Magic Clue Charts to identify which beasts they have clues for. (Illustration 7)

WINNING THE GAME

The first player to collect all four of the Beast Clue cards that identify a specific magical beast wins the game.

DOEL VAN HET SPEL

Wees de eerste om alle Hintkaarten voor Beesten te verzamelen die nodig zijn om een specifiek magisch beest te identificeren.

HET SPEL KLAARZETTEN

Plak, wanneer je dit spel voor de eerste keer speelt, de stickers op de spelerfiguurtjes. Elk figuur moet dezelfde persoon aan beide kanten hebben (afbeelding 1). Om een nieuw spel te starten verdeel je de Beesten Hintkaarten in vier trekstapels (een voor elke hintcategorie - M.O.M classificatie, Kleur, Locatie, Grootte) en plaats ze op de kop op de tafel naast het speelbord (afbeelding 2).

De jongste speler bepaalt op welke kant van het bord het spel begint - Binnen in Zweinstein (1) of De velden rond Zweinstein (2) (afbeelding 3).

Als de kant bepaald is, plaatst elke speler zijn/haar spelertoken op een Passage plek op die kant van het bord (afbeelding 4).

HET SPEL BEGINNEN

Om te bepalen wie het spel mag beginnen, rolt elke speler de dobbelsteen. De speler die het hoogste getal rolt begint. Als een getal is gerold, beweegt zij/hij zoveel plekken in een willekeurige richting van het speelbord. Als een Passage icoon wordt gerold, MOET hij/zij naar een Passage plek gaan en het bord omklappen, zodat de andere kant van het speelbord zichtbaar is, zelfs als het haar/hem niet goed uitkomt (afbeelding 5).

Nadat de speler bewogen heeft, of het speelbord heeft omgeklapt is de beurt voorbij en gaat het spel naar de persoon links verder, waarbij elke speler de dobbelsteen rolt aan het begin van zijn/haar beurt.

HET SPEELBORD OMKLAPPEN

Voordat het speelbord omgeklapt wordt, moet de speler zijn/haar spelertoken naar de Passageplek verplaatsen. Daarna, moet hij/zij elke spelertoken van de tegenstanders die NIET op Passageplekken staan van het bord verwijderen.

Tokens die WEL op Passageplekken staan zijn veilig - zij passeren door de oppervlakte naar de andere kant van het speelbord zonder van het spel verwijderd te worden.

Nadat het speelbord is omgeklapt, plaatst de speler de weggehaalde tokens van de spelers ergens op het nieuwe speelveld, waar hij/zij maar wenst.

Ook mag hij/zij één Hintkaart voor Beesten pakken van een speler wiens token NIET op een Passageplek stond, echter mag de kaart ALLEEN maar de BOVENSTE van de speler zijn/haar kaarten zijn.

HINTKAARTEN VOOR BEESTEN

Als een speler eindigt op, of over een plek voor Hintkaarten voor Beesten beweegt op het speelbord, mag hij/zij het type Hintkaart voor Beesten van de stapel afpakken die gelijk is aan het type dat aangegeven is op het bord.

Spelers mogen NIET twee keer achter elkaar een Hintkaart voor Beesten van dezelfde plek op het bord pakken; ze MOETEN naar een andere plek voor Hintkaarten voor Beesten en een andere kaart nemen, voordat ze vanaf dezelfde plek een Hintkaart mogen pakken.

Spelers moeten hun Hintkaarten voor Beesten in verschillende stapels bewaren; eentje voor elke categorie - M.O.M. Classificatie, Kleur, Locatie, Grootte. De stapels moeten op de kop op de tafel voor de speler neergelegd worden, zodat de andere spelers niet kunnen zien welke kaarten verzameld zijn.

Spelers mogen kiezen om meerdere Hintkaarten voor Beesten van elke categorie te verzamelen. Dit zorgt ervoor dat ze de kaarten die ze willen houden kunnen 'beschermen'. Omdat spelers alleen maar de bovenste kaart van de stapels van de andere spelers mogen stelen, kan het handig zijn voor spelers om kaarten die je niet wil, bovenop andere kaarten te stapelen, zodat andere spelers de goede kaarten niet kunnen stelen (afbeelding 6). Met hulp van de overzichtstabel van het Ministerie van Toverkunst en de magische Hintkaarten voor Beesten kan uitgevonden worden welk magisch dier gezocht wordt. (afbeelding 7).

HET SPEL WINNEN

De eerste speler die alle 4 Hintkaarten voor Beesten verzameld heeft die een specifiek magisch beest identificeren, wint het spel.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en reunir todas las cartas de Pista de Animales Fantásticos necesarias para capturarlos.

ANTES DE JUGAR

Pega las pegatinas en las fichas. Cada ficha debe tener la imagen del mismo personaje en ambos lados. (Ilustración 1)
Para empezar un nuevo juego, separa las cartas de Pistas de Animales Fantásticos en cuatro montones para robar (una para cada categoría

de pista —Clasificación M.M., Color, Lugar y Tamaño) y colócalas boca abajo en la mesa al lado del tablero de juego. (Ilustración 2)

El jugador más joven elige en qué lado del tablero comenzará el juego: Interior de Hogwarts (1) o Jardines de Hogwarts (2). (Ilustración 3)

Una vez que se ha seleccionado la superficie de juego, cada jugador coloca su ficha en un espacio de Pasadizo en ese lado del tablero de juego. (Ilustración 4)

¿CÓMO EMPIEZA EL JUEGO?

Para determinar quién comienza el juego, cada jugador tira el dado. El jugador que saca el número más alto empieza. Si se saca un número, mueve ese número de espacios en cualquier dirección en el tablero de juego.

Si se saca el ícono de Pasadizo, DEBE moverse a cualquier espacio de Pasadizo y luego girar el tablero para que se muestre la superficie de juego opuesta, incluso si no le beneficia. (Ilustración 5)

Después de que el jugador haya movido o girado el tablero de juego, su turno ha terminado y el turno pasa al jugador de su izquierda.

GIRAR EL TABLERO DE JUEGO

Antes de darle la vuelta al tablero de juego, el jugador debe mover su ficha a un espacio de Pasadizo.

Luego, debe eliminar las fichas de los oponentes que NO estén actualmente en los espacios de Pasadizo.

Todas las fichas que ESTÁN en los espacios de Pasadizo están seguras: pasan a la otra superficie de juego sin ser retiradas del tablero de juego. Después de girar el tablero de juego, el jugador coloca las fichas de los oponentes que fueron eliminadas de la superficie de juego opuesta en cualquier lugar que desee del nuevo lado del tablero.

Además de girar el tablero de juego, el jugador puede robar una carta de Pista de Animales Fantásticos a cualquier jugador cuya ficha NO estuviera en un espacio de Pasadizo.

Sin embargo, no puede elegir qué carta robar, sino que solo puede robar la carta que tiene arriba de su montón.

CARTAS DE PISTA DE ANIMALES FANTÁSTICOS

Si un jugador pasa por encima, o finaliza un movimiento en un espacio de Pista de Animales Fantásticos en el tablero de juego, puede coger de los montones de robar el tipo de carta de Pista de Animales Fantásticos que indica el espacio.

Los jugadores NO pueden coger una carta de Pista en el mismo espacio del tablero dos veces seguidas, DEBEN pasar a un espacio diferente de Pista y coger otra carta antes de regresar al mismo espacio.

Los jugadores deben guardar las cartas de Pista que han recolectado en montones separados; un montón para cada categoría de pista: clasificación M.M., color, lugar y tamaño. Los montones deben estar boca abajo en la mesa frente a cada jugador para que otros jugadores no puedan ver qué cartas han recogido.

Los jugadores pueden elegir coger varias cartas de Pista de cada categoría. Esto les permitirá “proteger” las cartas que desean conservar. Dado que los jugadores solo pueden robar cartas de la parte superior de los montones de otros jugadores, puede ser beneficioso para los jugadores recolectar cartas no deseadas para apilarlas encima de cartas que desean mantener para que otros jugadores no puedan robar esas cartas. (Ilustración 6)

A medida que se van consiguiendo las cartas de Pista de Animales Fantásticos, los jugadores deben consultar sus Tablas de Pistas del Ministerio de Magia. (Ilustración 7)

GANADOR

El primer jugador que consiga las cuatro cartas de Pista de Animales Fantásticos que identifican a un animal gana el juego.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a collezionare tutte le carte Indizio Animali necessarie per identificare uno specifico animale magico.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionare gli adesivi sulle pedine. Ogni pedina deve avere l'immagine dello stesso personaggio su entrambi i lati. (Ilustrazione 1).

Per iniziare una nuova partita, separare le carte Indizi Animali in quattro mazzi (uno per ogni categoria di indizio - Classificazione

M.D.M., Colore, Luogo, Dimensione) e posizzionarli a faccia in giù sul tavolo accanto al tabellone di gioco. (Ilustrazione 2).

Il giocatore più giovane determina su quale superficie di gioco iniziare la partita: Hogwarts Interno (1) o Hogwarts Esterno (2). (Ilustrazione 3).

Una volta che la superficie di gioco è stata selezionata, ogni giocatore posiziona la propria pedina su uno spazio di Passaggio in base al proprio lato del tabellone. (Ilustrazione 4).

REGOLE DEL GIOCO

Per determinare chi inizia il gioco, ogni giocatore lancia il dado. Il giocatore che ottiene il numero più alto inizia per primo. Una volta lanciato il dado, spostare la propria pedina, in qualsiasi direzione sul tabellone, di tanti spazi in base al numero ottenuto.

Se esce la figura Passaggio, la pedina DEVE spostarsi in qualsiasi spazio di Passaggio, quindi sfogliare il tabellone di gioco in modo che la superficie opposta venga visualizzata, questa mossa è obbligatoria anche se questa azione non porta benefici al giocatore di turno. (Ilustrazione 5).

Dopo aver cambiato il piano del tabellone, il turno di quel giocatore è finito ed il gioco procede in senso antiorario passando al giocatore successivo che tira il dado all'inizio del proprio turno.

SFOGLIARE IL TABELLONE DI GIOCO

Prima di sfogliare il tabellone di gioco, il giocatore deve spostare la propria pedina in uno spazio di Passaggio, quindi rimuovere le pedine di eventuali avversari che NON si trovano attualmente negli spazi di passaggio.

Le pedine che SONO su zone di Passaggio sono al sicuro: passano sull'altra superficie di gioco senza essere rimosse dal tabellone.

Dopo aver cambiato il tabellone, il giocatore posiziona le pedine degli avversari precedentemente rimosse in qualsiasi punto del nuovo piano di gioco. Oltre a cambiare la superficie di gioco, il giocatore, può rubare una carta Indizio

Animale da qualsiasi giocatore la cui pedina NON si trovi su uno spazio di Passaggio, in tutti i casi la carta rubata può essere prelevata SOLO dalla PARTE SUPERIORE del mazzo di carte dell'avversario.

CARTE INDIZIO ANIMALI

Se un giocatore passa sopra o termina una mossa su uno spazio Indizio Animale, può prendere la carta Indizio Animale corrispondente a quello spazio dal mazzo di pesca.

I giocatori NON possono collezionare carte Indizio Animale dallo stesso spazio sul tabellone due volte di seguito; DEVONO spostare le pedine in un altro spazio e prendere un'altra carta prima di tornare in quello precedente.

I giocatori devono tenere le carte Indizio Animali che hanno raccolto in mazzi separati; un mazzo per ogni categoria di indizio - Classificazione M.D.M., Colore, Luogo, Dimensione. I mazzi devono essere posizionati a faccia in giù sul tavolo di fronte a loro in modo che gli altri giocatori non possano vedere quali carte hanno collezionato. I giocatori possono scegliere di collezionare più carte Indizio Animale della stessa categoria.

Questo permetterà loro di “proteggere” le carte che vogliono tenere. Dal momento che gli avversari possono rubare solo la prima carta in cima al mazzo degli altri giocatori, può essere utile ottenere delle altre carte da mettere sopra a quelle che si desidera tenere così che gli altri giocatori non possano rubarle. (Ilustrazione 6).

Mentre vengono collezionate le carte Indizio Animale, i giocatori devono fare riferimento al proprio Ministero della Magia. (Ilustrazione 7).

VINCE IL GIOCO

Il primo giocatore a collezionare tutte e quattro le carte Indizio Animali che identificano uno specifico Animale Magico.

CEL GRY

Zdobycie wszystkich Kart Wskazówek, potrzebnych do zidentyfikowania jednego magicznego zwierzęcia. Gracz, który pierwszy tego dokona, zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką naklejcie naklejki na pionki. Każdy pionek powinien posiadać taki sam obrazek po obu stronach. (Rysunek 1)

Aby rozpocząć nową grę, rozdzielcie Karty Wskazówek na cztery stosy dobierania (po jednym z każdej kategorii: Klasyfikacja M.M., Kolor, Lokalizacja, Rozmiar). Połóżcie je obok planszy, rewersami do góry. (Rysunek 2)

Najmłodszy gracz decyduje, na której planszy rozpocznie się gra: we wnętrzu Hogwartu (1) czy na terenach wokół Hogwartu (2). (Rysunek 3)

Po wybraniu planszy, każdy z graczy umieszcza swój pionek na polu Przejścia. (Rysunek 4)

ROZPOCZĘCIE GRY

Każdy z graczy rzuca kostką, aby wybrać gracza rozpoczynającego. Gracz, który wyrzucił największą liczbę, rozpoczyna grę. Jeżeli gracz wyrzucił liczbę, porusza się pionkiem aż dowolnym kierunku, o tyle pól, ile wypadło na kostce.

Jeżeli wypadła ikona Przejścia, musi przenieść pionek na dowolne pole Przejścia, a następnie przewrócić planszę, aby wskazywała drugą powierzchnię gry (nawet jeśli nie jest to korzystne dla tego gracza). (Rysunek 5)

Po wykonaniu ruchu lub przewróceniu planszy gracz kończy swoją turę. Następuje tura gracza po lewej. Na początku swojej tury każdy kolejny gracz rzuca kostką.

PRZEWRACANIE PLANSZY

Przed przewróceniem planszy, gracz musi przesunąć swój pionek na pole Przejścia.

Następnie musi usunąć każdy pionek przeciwnika, który nie stoi na polu Przejścia. Każdy pionek, który ZNAJDUJE SIĘ na polu Przejścia

jest bezpieczny. Przechodzi na drugą stronę bez usuwania go z planszy.

Po przewróceniu planszy, gracz umieszcza każdy zdjęty pionek przeciwnika na dowolnym, wybranym przez siebie polu.

Gdy gracz przewróci planszę, może dodatkowo podebrać jedną Kartę Wskazówki graczowi, którego pionek NIE znajdował się na polu Przejścia.

Można zabrać kartę WYŁĄCZNIE Z WIERZCHU jednego ze stosów tego gracza.

KARTY WSKAZÓWEK

Gdy gracz przejdzie przez pole Wskazówki lub zakończy na nim ruch, może pobrać Kartę Wskazówki z odpowiedniego stosu.

Gracze NIE mogą zdobyć Karty Wskazówki z tego samego pola dwa razy z rzędu. Muszą przesunąć się na inne pole Wskazówki i zdobyć

inną kartę, zanim powrócą na to pole.

Gracze muszą układać zebrane Karty Wskazówek w osobnych stosach. Każdy stos to osobna kategoria: Klasyfikacja M.M., Kolor, Lokalizacja, Rozmiar. Stosy powinny być ułożone przed graczem, rewersami do góry, aby przeciwnicy nie mogli widzieć zdobytych przez niego kart.

Gracze mogą zbierać po kilka Kart Wskazówek z każdej kategorii. Pomaga to „chronić” karty, które gracz chce zatrzymać. Ponieważ przeciwnicy mogą podbierać jedynie karty z wierzchu stosów, zaleca się układanie niechcianych kart na takich, które gracz pragnie zatrzymać. (Rysunek 6)

W trakcie zbierania Kart Wskazówek gracze powinni korzystać z tabeli Ministerstwa Magii. (Rysunek 7)

ZAKOŃCZENIE GRY

Pierwszy gracz, który zbierze wszystkie cztery Karty Wskazówek identyfikujące konkretne magiczne zwierzę, wygrywa grę.

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a juntar todos os Cartões de Pistas de Monstros necessários para identificar um monstro fantástico específico.

MONTAR PARA JOGAR

Cola os autocolantes nas fichas. Cada ficha deve ter a mesma imagem de personagem em ambos os lados. (Ilustração 1)

Para iniciar um novo jogo, separa os cartões das Pistas de Monstros em quatro montes (um para cada categoria de pista - M.D.M. Classificação,

Cor, Localização, Tamanho) e coloca-os voltados para baixo na mesa ao lado do tabuleiro de jogo (Ilustração 2)

O jogador mais novo escolhe em que superfície de jogo se jogará - Hogwarts Interior (1) ou Terras de Hogwarts (2). (Ilustração 3)

Uma vez que a superfície de jogo foi selecionada, cada jogador coloca a sua ficha num espaço de Passagem naquele lado do tabuleiro de jogo. (Ilustração 4)

INICIAR O JOGO

Para determinar quem começa o jogo, cada jogador lança o dado. O jogador com o número mais alto é o primeiro a jogar. O/a jogador/a avança o número de casas que lhe saiu no dado em qualquer direção no tabuleiro de jogo.

Se sair o ícone Passagem, o/a jogador/a avança para qualquer espaço de Passagem, e depois vira o tabuleiro de jogo de modo que a superfície de jogo oposta apareça, mesmo que isso não lhe seja vantajoso (Ilustração 5)

Depois do/a jogador/a ter avançado ou virado o tabuleiro de jogo, acaba o seu turno e o jogo avança para a esquerda, com um/a novo/a jogador/a a lançar o dado para dar início ao seu turno.

VIRAR O TABULEIRO DE JOGO

Antes de virar o tabuleiro de jogo, o/a jogador/a deve mover a sua ficha para uma casa de Passagem.

Depois, deve retirar as fichas de qualquer adversário que NÃO esteja nesse momento nas casas de Passagem.

Todas as fichas que ESTÃO na casa de Passagem estão seguras - elas passam para a outra superfície de jogo sem serem retiradas do tabuleiro.

Depois de virar o tabuleiro, o jogador coloca as fichas dos adversários que foram retiradas da superfície de jogo oposta, em qualquer lugar que desejar, para iniciar uma nova jogada. Além de virar o tabuleiro, o/a jogador/a pode roubar um Cartão de

Pistas de Monstros a qualquer jogador cuja ficha NÃO estava numa casa de Passagem, no entanto, a carta roubada só pode ser tirada do TOPO de um dos montes daquele jogador.

CARTÕES DE PISTAS DE MONSTROS

Se um/a jogador/a passar por cima, ou terminar um movimento, numa casa Pista de Monstro no tabuleiro de jogo, pode tirar do monte o tipo de Cartão de Pista de Monstro indicado naquela casa.

Os jogadores NÃO podem colecionar Cartões de Pistas de Monstros da mesma casa duas vezes seguidas, TEM de mover-se para uma casa de Pista de Monstro diferente e recolher outra carta antes de voltar ao mesmo espaço.

Os jogadores devem manter os Cartões de Pistas de Monstros que recolheram em montes separados; um monte para cada categoria de pista - Classificação de M.D.M, Cor, Localização, Tamanho. Os cartões nos montes devem estar voltados para baixo na mesa à frente dos jogadores para que os outros jogadores não possam ver as cartas que foram recolhidas.

Os jogadores podem escolher colecionar múltiplos Cartões de Pistas de Monstros de cada categoria. Isto permite-lhes “proteger” os cartões que desejam manter. Como os jogadores só podem roubar cartões do topo dos montes dos outros jogadores, pode ser vantajoso para os jogadores colocarem os cartões indesejados no topo, para proteger os cartões que desejam colecionar. (Ilustração 6)

À medida que os Cartões de Pistas de Monstros forem colecionados, os jogadores devem fazer referência às Tabelas do Ministério das Pistas de Magia. (Ilustração 7)

GANHAR O JOGO

O Primeiro jogador a juntar todos os quatro Cartões de Pistas de Monstros que identificam um monstro fantástico específico ganha o jogo.

ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein der alle Tierwesen Hinweiskarten gesammelt hat, die nötig sind, um ein magisches Tierwesen zu identifizieren.

ZU BEGINN

Vor dem ersten Spielen müssen die Aufkleber auf den Spielfiguren angebracht werden. Jede Spielfigur sollte auf beiden Seiten das gleiche Charakterbild haben (Abbildung 1).

Um ein neues Spiel zu starten, müssen zuerst die magischen

Tierwesen Hinweiskarten in vier Stapel aufgeteilt werden (einen Stapel für jede Hinweis Kategorie – Zaubereiministerium Klassifikationsskala, Farbe, Fundort, Größe) und verdeckt auf den Tisch neben dem Spielplan abgelegt werden (Abbildung 2).

Der jüngste Spieler bestimmt, in welcher Spielwelt des Spielbretts das Spiel beginnt - Hogwarts Schloss (1) oder Hogwarts- außen Gelände (2) (Abbildung 3).

Nachdem ausgewählt wurde in welcher Spielwelt begonnen wird, platziert jeder Spieler seinen / ihren Spieler auf einem Potter-Feld auf der ausgewählten Seite des Spielplans (Abbildung 4).

SPIELBEGINN

Um festzulegen wer das Spiel beginnt wird reihum gewürfelt. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Wenn eine Zahl gewürfelt wird, bewegt er / sie seine Spielfigur die gewürfelte Anzahl an Feldern in eine beliebige Richtung auf dem Spielplan.

Wird das Potter-Symbol gewürfelt, MUSS der Spieler seine Spielfigur in ein beliebiges Potter-Feld bewegen und dann das Spielbrett umklappen, so dass die gegenüberliegende Spielwelt angezeigt wird, auch wenn es gerade nicht sehr hilfreich ist und nicht zur Spieltaktik passt (Abbildung 5).

Nachdem das Spielbrett umgeklappt wurde, ist sein Spielzug beendet und das Spiel geht bei dem linken Spielnachbarn weiter. Der Spielzug des Spielers der an der Reihe ist beginnt wieder damit zu würfeln.

DAS SPIELBRETT UMKLAPPEN

Bevor das Spielbrett umgedreht wird, sollte der Spieler seinen / ihren Spieler in ein Potter-Feld bewegen. Dann werden alle Spielfiguren der Gegenspieler entfernt, die sich NICHT auf Potter-Feldern befinden. Alle Spielfiguren, die sich auf Potter-Feldern befinden sind auf der

sicheren Seite - sie gehen in die andere Spielwelt über, ohne vom Spielbrett entfernt zu werden.

Wenn der Spieler das Spielbrett umgeklappt hat, setzt er die Spielfiguren des Gegners, die von der gegenüberliegenden Spielfläche entfernt wurden, an eine beliebige Stelle in die neue Spielwelt.

Zusätzlich zum umklappen des Spielbretts kann er / sie eine Tierwesen Hinweiskarte von jedem Spieler stehlen, der sich NICHT auf einem Potter-Feld befunden hat.

Es kann jedoch nur die oberste Karte vom Stapels des Gegenspielers gestohlen werden.

TIERWESEN HINWEISKARTEN

Wenn ein Spieler eines der Tierwesen Hinweissymbole auf dem Spielbrett überquert oder seinen Spielzug beendet, kann er / sie die auf diesem Feld angegebene Art von Karte von den Ziehstapeln ziehen. Es darf NICHT zwei Mal hintereinander dieselbe magischen

Tierwesen Hinweiskarten gesammelt werden, dann müssen die Spieler weiter zu einem anderen Symbol ziehen.

Die Spieler sollten die magischen Tierwesen Hinweiskarten, die sie gesammelt haben, in separaten Stapeln aufbewahren. Ein Stapel für jede Hinweis-kategorie - Zaubereiministerium Klassifikationsskala, Farbe, Fundort, Größe.

Die gezogenen Karten werden verdeckt auf dem Tisch vor dem jeweiligen Spieler aufbewahrt, so können die Mitspieler nicht sehen welche Karten gezogen wurden. Um die gezogenen Karten vor den Mitspielern zu sichern, bietet es sich an mehrere Karten einer Kategorie zu besitzen, da von den Gegenspielern immer nur die oberste Karte gestohlen werden kann (Abbildung 6).

Mit Hilfe der Zaubereiministerium Übersichtstabelle und den magischen Tierkarten Hinweiskarten kann so ermittelt werden, welches magische Tierwesen gesucht wird. (Abbildung 7).

GEWINNER DES SPIELS

Ist der Spieler, der zu erst alle 4 magischen Tierwesen Hinweiskarten gesammelt hat, die benötigt werden um ein magisches Tierwesen zu identifizieren

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à collecter toutes les cartes "Indice" nécessaires pour identifier un animal magique spécifique.

MISE EN PLACE

Mettre les autocollants sur les jetons personnage. Chaque jeton doit avoir le même personnage des deux côtés (Illustration 1).

Pour commencer une nouvelle partie, séparez les cartes "Indice" en quatre pioches (une pour chaque catégorie d'indice: classification,

couleur, emplacement, taille) et placez-les face cachée sur la table à côté du plateau de jeu. (Illustration 2)

Le joueur le plus jeune détermine la surface de jeu sur laquelle commencera la partie: l'intérieur de Poudlard (1) ou l'extérieur de Poudlard (2). (Illustration 3)

Une fois la surface de jeu déterminée, chaque joueur place son personnage sur un passage du plateau de jeu. (Illustration 4)

POUR LANCER LA PARTIE

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence. Le joueur avance du nombre de cases indiqué par le dé dans n'importe quelle direction sur le plateau.

Si c'est l'icône de passage qui est obtenu sur le dé, alors le joueur doit se rendre sur n'importe quel passage et tourner le plateau même si cela n'est pas à son avantage. (Illustration 5)

Après que le premier joueur a avancé ou retourné le plateau de jeu, il passe le dé au joueur à sa gauche.

RETOURNEMENT DU PLATEAU DE JEU

Le joueur doit déplacer son personnage sur un espace de passage.

Ensuite, il faudra retirer du plateau les personnages adversaires qui ne sont pas sur des passages.

Les personnages se trouvant sur des passages sont sauvés. Ils passent automatiquement sur l'autre surface de jeu.

Après avoir retourné le plateau de jeu, le joueur place les pions des adversaires qui ont été retirés de l'autre surface de jeu n'importe où il le souhaite sur la nouvelle surface.

En plus de retourner le plateau, il peut voler une carte indice à tous les joueurs qui n'étaient pas sur un espace de passage.

CARTES INDICE

Si un joueur passe ou fini son déplacement sur une case indice, il pioche alors une carte Indice de la catégorie indiquée sur la case (classification, couleur, emplacement, taille).

Les joueurs ne peuvent pas collecter des cartes Indice deux fois de suite au même endroit. Ils doivent impérativement se déplacer vers une autre case Indice et prendre une autre carte avant de pouvoir revenir.

Les joueurs peuvent collecter plusieurs cartes Indice de chaque catégorie. Cela leur permet de protéger les cartes qu'ils veulent garder. Puisque les joueurs peuvent uniquement voler les cartes sur le dessus des piles des autres joueurs, cela peut être intéressant de collecter plusieurs cartes non désirées sur celles qu'ils souhaitent garder pour que les autres joueurs ne les volent pas (Illustration 6).

Au fur et à mesure que les joueurs collectent des cartes Indice, ils consultent leur fiche Ministère de la Magie pour trouver les animaux magiques sur lesquelles ils ont des indices (Illustration 7).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui collecte quatre cartes Indice qui lui permettent d'identifier un animal magique spécifique remporte la partie.