

# Harry Potter

## HOGWARTS BATTLE

*Een coöperatief deck builder-spel*

### INLEIDING

In dit coöperatieve spel nemen de spelers de heldhaftige rol van HARRY POTTER™, RON WEMEL™, HERMELIEN GRIFFEL™ of MARCEL LUBBERMANS™ op zich om slechteriken en andere bedreigingen te verslaan. De slechteriken vallen de spelers aan om de tovenaarswereld locatie per locatie te veroveren. Dit spel bestaat uit zeven steeds moeilijker avonturen waarin de spelers moeten proberen Jeweetwel voor eens en altijd te verslaan.

### DOEL VAN HET SPEL

De spelers spelen als de helden samen en winnen het spel als ze alle slechteriken verslaan voor die alle locaties hebben veroverd. Als Zweinstein dus in veiligheid is... voorlopig toch...  
Als de slechteriken er echter in slagen alle locaties te veroveren, verliezen de spelers het spel!

### ERVAREN TOVENAARS:

Spelers die vertrouwd zijn met deck builder-spellen bevelen we aan na het lezen van deze spelregels meteen aan Spel 3 te beginnen. Open de dozen van Spel 1, 2 en 3, lees de spelregels van elk spel en begin daarna aan het avontuur.

### INHOUD

Voorbereiding – blz. 2  
Spelverloop – blz. 6  
Extra spelregels – blz. 12



# VOORBEREIDING

**SORTEER DE INHOUD EN LEG ALLES ALS VOLGT KLAAR:**

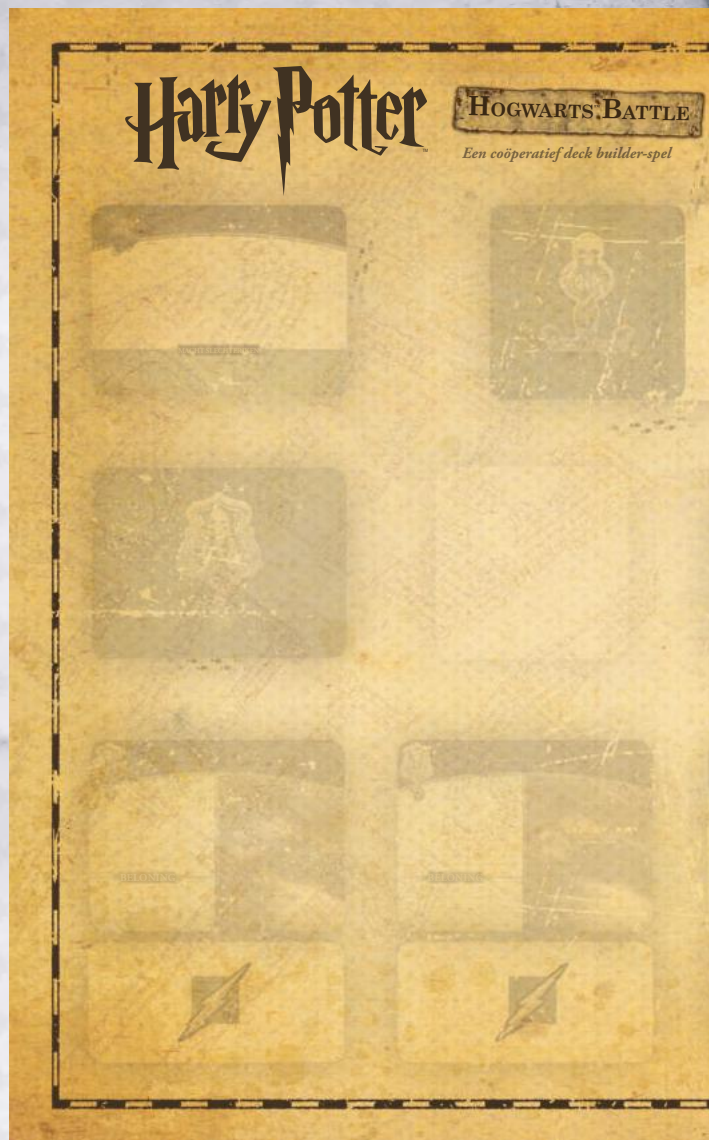
**LAAT IN DE DOOS**

Spel 2-7

9 sorteerkaarten



spelersbord (met gezondheidsmarker)



**4 gezondheidsmarkers**



*Iedere speler neemt 1 gezondheidsmarker en legt die op veld 10 op zijn spelersbord.*







35 aanvalsfiches



25 invloedsfiches



spelbord



spelersbord (met gezondheidsmarker)



4 spelersborden

Iedere speler neemt een spelersbord.



Open de doos van Spel 1 en lees de volgende bladzijde.

Voor het eerste spel hebben de spelers de dozen van Spel 2-7 niet nodig.





## SORTEER DE KAARTEN VAN SPEL 1 EN LEG ZE KLAAR

### 1 Locaties

Leg de grote locatie-kaarten als open stapel klaar (zie voor de volgorde rechtsboven).

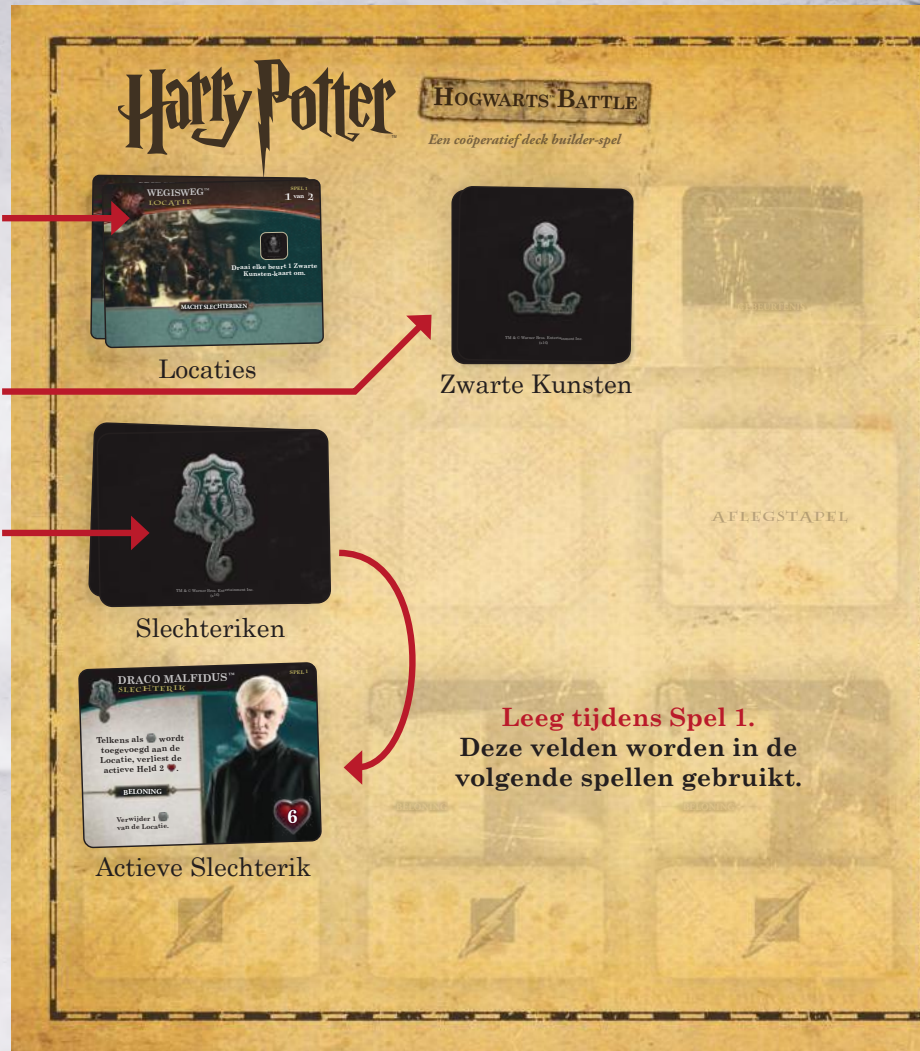
### 2 Zwarte Kunsten

Schud de vierkante Zwarte Kunsten-kaarten en leg ze gedekt klaar.

### 3 Slechteriken

Schud de grote slechterikenkaarten en leg ze in een gedekte stapel.

*In Spel 1 is er slechts 1 actieve Slechterik tegelijkertijd. Draai de bovenste kaart van de stapel om en leg ze open op het veld eronder.*



### 5 Beurtoverzicht & Held

Iedere speler kiest een Held en legt een grote beurtoverzichtkaart en heldenkaart open boven zijn spelersbord.



### 6 Startdeck Held

Schud de 10 kaarten van het startdeck van je Held en leg ze in een gedekte stapel links van je spelersbord. Trek 5 kaarten.

*Iedere Held heeft een eigen startdeck, te herkennen aan de naam onderop de kaarten.*





6



4 STARTDECKS VAN 10 KAARTEN PER HELD

HARRY HERMELIEN RON MARCEL



ZWEINSTEIN™-kaarten



#### 4 ZWEINSTEIN-kaarten

Leg de 4 startdecks van de Helden (die dezelfde achterkant hebben, maar te herkennen zijn aan de heldennaam onder aan de kaarten) opzij (6).

Schud de ZWEINSTEIN-kaarten en leg ze in een gedekte stapel.

*Draai de bovenste 6 kaarten om en leg ze open op de velden eronder.*



#### INFORMATIE OP SLECHTERIKENKAARTEN

- 1 Naam Slechterik
- 2 Aanduiding spel
- 3 Vaardigheid Slechterik
- 4 Gezondheid: het aantal ⚔ dat is vereist om de Slechterik te verslaan.
- 5 Beloning: de spelers ontvangen de beloning als ze de Slechterik verslaan.

#### OVERZICHT SYMBOLEN

	Aanval		Invloed
	Gezondheid		Macht Slechterik



#### INFORMATIE OP ZWEINSTEIN-KAARTEN

- 1 Aanduiding spel
- 2 Kaartsoort: Bondgenoot, Voorwerp of Toverspreuk. Bepaalde effecten verwijzen naar de kaartsoort.
- 3 Naam van de kaart
- 4 Effect: de spelers voeren het effect uit als ze de kaart spelen.
- 5 Waarde: aantal ⚔ dat de speler moet betalen om de kaart te kopen. Bepaalde effecten verwijzen naar deze waarde.

Het eerste spel kan beginnen. Kies eerst een Held. De spelregels zijn zo opgesteld dat je ze het beste leest tijdens het spelen.\*

\*Ervaren tovenaars moeten eerst het spel verder voorbereiden zoals uitgelegd in Spel 3 voor ze de rest van deze spelregels lezen.





**DOEL VAN HET SPEL**

De spelers spelen als de helden samen en winnen het spel als ze alle slechteriken verslaan voor zij alle locaties hebben veroverd. Als Zweinstein dus in veiligheid is... voorlopig toch...

Als de slechteriken er echter in slagen alle locaties te veroveren, verliezen de spelers het spel!

**SPELVERLOOP**

Iedere beurt bestaat uit 4 stappen.

**STAP 1: DRAAI EEN ZWARTE KUNSTEN-KAART OM EN VOER DE GEBEURTENIS UIT.**

Op de huidige locatiekaart staat hoeveel Zwarte Kunsten-kaarten de spelers moeten omdraaien (1).

De gebeurtenissen van de Zwarte Kunsten hebben vaak nadelige effecten. De spelers draaien 1 kaart om, voeren ze uit, leggen ze op de aflegstapel ernaast (2) en draaien dan de volgende kaart om.



**VOORBEELD:** voor deze gebeurtenis moeten de spelers 1 [hexagon icon]-fiche op de locatiekaart leggen. (Zie 'Macht over een Locatie', blz. 12.)

Als de stapel Zwarte Kunsten-kaarten op is, schudden de spelers de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.

**STAP 2: PAS DE VAARDIGHEID VAN DE SLECHTERIK TOE.**

Iedere Slechterik heeft een vaardigheid (3). Sommige vaardigheden hebben elke beurt effect, andere worden uitgelokt door een gebeurtenis van de Zwarte Kunsten of andere Slechteriken.



**VOORBEELD:** omdat de spelers een [hexagon icon]-fiche toevoegden aan de Locatie, verliest Harry (de actieve Held) 2 levenspunten. Hij verschuift daarom zijn [heart icon] van 10 naar 8. (Zie 'Gezondheid van de Helden', blz. 13.)







# HOGWARTS BATTLE

Een coöperatief deck builder-spel



AFLEGSTAPEL



**HARRY POTTER™**

**BEHOORVERZICHT**

1. Draai Zwarte Runsten-kaarten om en voer ze uit.
2. Pas de waardigheden van de Slechte-kaarten toe.
3. Speel ZWEINSTEIN-kaarten en voer heldenacties uit.
4. Eindig van een heurt; leg kaarten af, verwijder overgebleven fiches en trek 5 nieuwe kaarten.

*"It's a damn good invention, this. It's brilliant, it's brilliant..."*  
- Harry, *Graven van Harry*

**GEZONDHEID**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

BEWUS-TELOOS

Bevreesde: verwijder alle fiches en leg de helft van je handkaarten af. Voeg 1 toe aan de Locatie. Zet je gezondheid aan het einde van de heurt weer op 10.

Lees op de volgende bladzijde hoe de actieve Held kaarten kan spelen en acties kan uitvoeren.



## STAP 3: SPEEL ZWEINSTEIN-KAARTEN EN VOER HELDENACTIES UIT.

De actieve Held mag alle volgende acties in een volgorde naar keuze uitvoeren.

- **Speel kaarten om fiches (⚡ & 🍀) te verzamelen en effecten uit te lokken.**

Als een speler een kaart heeft gespeeld, legt hij deze opzij om aan te geven dat ze gespeeld is. Fiches die hij ontvangt, legt hij op zijn spelersbord. Kaarten en fiches die hij verwerft, kan hij niet bewaren tot de volgende beurt, daarom is het aanbevolen elke beurt alles te gebruiken.

- **Dien ⚡ (Aanval) toe aan Slechteriken.**

Als een speler evenveel ⚡-fiches toedient aan een Slechterik als de Gezondheid van de Slechterik bedraagt, verslaat hij de Slechterik! (Zie 'Een Slechterik verslaan', blz. 12.)

- **Verwerf nieuwe kaarten met 🍀 (Invloed).**

De 6 openliggende ZWEINSTEIN-kaarten zijn beschikbaar voor de spelers om een krachtiger deck samen te stellen. Een speler mag meerdere kaarten kopen, zolang hij over voldoende 🍀 beschikt.

De spelers leggen nieuw verworven kaarten DIRECT op hun aflegstapel (ze nemen ze niet in de hand), tenzij anders aangegeven. Ze kunnen dus nieuwe kaarten niet spelen in dezelfde beurt waarin ze de kaarten verwerven.

Als een speler zonder kaarten zit, schudt hij zijn aflegstapel tot een nieuwe trekstapel, met daarin de nieuw verworven kaarten.



### VOORBEELD: Harry start met de kaarten *Vuurflits*, *HEDWIG™* en 3 *Alohomora!*-kaarten.

- 1 Hij speelt de *Vuurflits* om een ⚡-fiche te ontvangen. Omdat hij nog in goede gezondheid verkeert, speelt hij *HEDWIG* en kiest hij opnieuw voor een ⚡-fiche. Hij legt ze op zijn spelersbord.
- 2 Hij speelt de 3 *Alohomora!*-kaarten om 3 🍀-fiches te ontvangen. Hij legt ze op zijn spelersbord.
- 3 Hij dient de 2 ⚡-fiches toe aan *DRACO MALFIDUS™*. De spelers hebben er nog 4 nodig om hem te verslaan.
- 4 Hij gebruikt de 3 🍀 om de kaart *Reparo!* te verwerven uit de beschikbare ZWEINSTEIN-kaarten. Hij legt de kaart direct op zijn aflegstapel.





# HOGWARTS BATTLE

Een coöperatief deck builder-spel



AFLIEGSTAPEL



GEZONDHEID

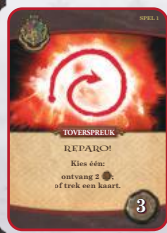
10	♥	6	4	2
9	♥	7	5	3
1	♥	2	3	4

1

2

BEVULSTAPEL

AFLEGSTAPEL



Einde van een beurt







## HOGWARTS BATTLE

Een coöperatief deck builder-spel



AFLEGSTAPEL



### EINDE VAN HET SPEL

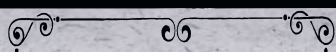
Het spel kan op 2 manieren eindigen:

#### DE HELDEN VERSLAAN ALLE SLECHTERIKEN

Proficiat! Jullie winnen en zorgen ervoor dat ZWEINSTEIN en de tovenaarswereld nog een jaartje in veiligheid is. Jullie zijn toegewijde en bekwame tovenaars geworden die de eer van de school hoog houden. Jullie zijn klaar voor het volgende spel. Open de doos van Spel 2 en volg de instructies daarin.

#### DE SLECHTERIKEN HEBBEN ALLE LOCATIES IN HUN MACHT

Als de Slechteriken ALLE Locaties in hun macht hebben, zijn jullie verloren. Jullie zijn nog niet klaar voor Spel 2, maar moeten jullie tovenaarskunsten nog bijschaven. Stel dit spel opnieuw op en probeer het nog een keer! (Zie 'Vorbereiding', blz. 2-5.)





## EXTRA UITLEG

### EEN SLECHTERIK VERSLAAN

Als evenveel ⚡-fiches aan een Slechterik zijn toegediend als zijn ❤️ (Gezondheid) bedraagt, is de Slechterik verslagen! De spelers ontvangen direct de beloning die op de slechterikenkaart staat en leggen de kaart op het veld 'aflegstapel' in het midden van het spelbord. Ze leggen de toegediende ⚡-fiches terug in de voorraad. Aan het einde van de beurt waarin de Slechterik werd verslagen, draaien de spelers een nieuwe slechterikenkaart om van de stapel.



**BELONING:** iedere held neemt een ⚡-fiche uit de voorraad en legt dat op zijn spelersbord. Iedere held ontvangt ook 1 levenspunt en schuift dus zijn ❤️ 1 veld vooruit.



### MACHT OVER EEN LOCATIE\*

De Zwarte Kunsten en vaardigheden van Slechteriken geven de Slechteriken soms meer macht over de Locatie. Als de Slechteriken met voldoende ⚡ de Locatie in hun macht krijgen, kunnen de Helden tot het einde van die beurt een ⚡ verwijderen door een kaart te spelen of een Slechterik te verslaan.



Als aan het einde van de beurt nog altijd voldoende ⚡ op de Locatie liggen, hebben de Slechteriken de macht over die Locatie. Verwijder de Locatie, de strijd gaat verder op de volgende Locatie in de stapel. Als de Slechteriken ALLE Locaties in hun macht hebben, verliezen de Helden het spel!

Als de spelers meer ⚡ op een Locatie moeten leggen dan er velden zijn, worden de extra ⚡ die in deze beurt zouden moeten worden toegevoegd, kwijtgescholden.

\* **Ervaren tovenaars:** de spelers kunnen de moeilijkheidsgraad van alle spellen verhogen door bij de voorbereiding al ⚡-fiches op de eerste Locatie te leggen. Voor moeilijkheidsgraad gemiddeld voegen ze 1 ⚡ toe aan de Locatie, voor moeilijkheidsgraad moeilijk voegen ze 2 ⚡ toe. De spelers kunnen er ook voor kiezen vanaf de eerste Locatie aan elke nieuwe Locatie 1 ⚡ toe te voegen.



## GEZONDHEID VAN DE HELDEN

Door Zwarte Kunsten en vaardigheden van Slechteriken verliest een Held soms ♥ (Gezondheid), door ZWEINSTEIN-kaarten ontvangt hij soms ♥. De spelers geven dit op hun spelersbord aan met hun gezondheidsmarker. Als een Held geen ♥ meer heeft, raakt hij bewusteloos. *Opgelet! Een Held kan bewusteloos raken tijdens de beurt van een andere Held. Als meer dan 1 Held tegelijkertijd bewusteloos raakt, geldt het volgende voor allemaal:*



- 1 De Held kan in deze beurt geen ♥ meer verliezen (of ontvangen\*).
- 2 De speler verwijdert ⚔- of ⚡-fiches op zijn spelersbord die hij verdiende in de beurt van een andere Held.
- 3 De speler legt de helft (naar beneden afgerond) van de kaarten in zijn hand af. Als hij bijvoorbeeld nog 5 kaarten heeft, legt hij er 2 naar keuze af. Als een kaart een effect heeft als ze wordt afgelegd, wordt dat effect nog WEL uitgevoerd.
- 4 De speler voegt 1 ⚔ toe aan de Locatie.
- 5 Als de bewusteloze Held zelf aan de beurt is, mag de speler nog wel kaarten spelen en acties uitvoeren met wat hij overhoudt nadat hij bewusteloos is geraakt.
- 6 \*Aan het einde van de beurt van de actieve Held komen bewusteloze Helden weer bij. Die spelers zetten de ♥ van hun Held weer op de maximumwaarde (10).





## SAMENVATTING

### ZWEINSTEIN-KAARTEN

De eerste keren dat je het spel speelt, kan de stapel ZWEINSTEIN-kaarten opraken. Speel tot het einde van het spel verder met de nog beschikbare ZWEINSTEIN-kaarten en de kaartendecks die je samenstelde.



### KAARTEN TREKKEN EN AFLEGGEN

Door sommige kaarten, zoals *Kristallen bol*, mag een speler kaarten trekken. Als een speler zo'n kaart speelt, trekt hij altijd kaarten van zijn stapel heldenkaarten. Als de kaart als effect heeft dat een speler een kaart mag afleggen, mag hij altijd een willekeurige kaart uit zijn hand afleggen, niet alleen een van de zojuist getrokken kaarten.



Sommige effecten vinden alleen plaats als een speler de kaart aflegt, niet als hij ze speelt. Met de *Geheugensteen* (startdeck Marcel) bijvoorbeeld ontvangt de Held 1 als hij de kaart speelt, en 2 als hij ze aflegt ten gevolge van een ander effect, zoals van een Slechterik, een gebeurtenis van de Zwarte Kunsten, bewusteloos raken of een andere ZWEINSTEIN-kaart, zoals *Kristallen bol*.



### KAARTEN BOVEN AAN DE TREKSTAPEL LEGGEN

Dit is goed, want zo hoeft een speler niet te wachten tot hij zijn aflegstapel tot nieuwe trekstapel mag schudden om de kaart te trekken. Kaarten met deze instructie zorgen ervoor dat een speler al in de volgende beurt over deze kaart beschikt.

### INVLOEDS- EN AANVALSFICHES BIJHOUDEN

Als een speler - of -fiches ontvangt in de beurt van een andere Held, mag hij deze op zijn spelersbord bewaren tot hij aan de beurt is. Aan het einde van zijn eigen beurt moet een speler fiches die hij niet heeft gebruikt, terug in de voorraad leggen.

### SLECHTERIKEN- EN ZWARTE KUNSTEN-KAARTEN

Naarmate het spel moeilijker wordt, hebben de vaardigheden van de Slechteriken en de gebeurtenissen van de Zwarte Kunsten vaak een gecombineerd effect. Zo staat op de kaart *Flipendo!*: 'De actieve Held verliest 1 en legt een kaart af.' Door *Korzel & Kwast* verliest een Held 1 als hij een kaart moet afleggen. Door het gecombineerde effect verliest de actieve Held dus 2 en moet hij een kaart afleggen voor hij acties mag uitvoeren.



### HET SPEL OPRUIJEN

Je hoeft de zeven spellen niet in één keer te spelen. In de doos zitten negen sorteerkarten. Als je het spel wilt opruimen, gebruik je die kaarten om alle kaarten per soort en niet per spel te sorteren. Dat vergemakkelijkt de voorbereiding van je volgende spel. Bewaar de spelregels van de volgende spellen op de volgende bladzijde.

### ERVAREN TOVENAARS

Als je vertrouwd bent met deck builder-spellen, kun je na het lezen van deze spelregels meteen Spel 3 spelen. Open de dozen van Spel 1, 2 en 3, lees de extra spelregels van Spel 2 en 3 en begin je avontuur. Je kunt het spel nog moeilijker maken door aan het begin van het spel 1 of 2 op de eerste Locatie te leggen.

