

SAMMELBOX



6+



Harry Potter

Wer wird BATTLE MAT gewinnen?

INHALT

3 TOP TRUMPS-Decks: Harry Potter und der Gefangene von Askaban,
Harry Potter und der Orden des Phönix,
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1,
TOP TRUMPS BATTLE MAT, 5 Zaubermarken*

*Bitte löse die Marken aus dem Stanzbogen und entsorge den Abfall ordnungsgemäß.

SPIELAUFBAU

1. Lege die BATTLE MAT in die Mitte deines Spielbereichs.
2. Beide Spieler ziehen eine zufällige Karte und sehen sich den Wert für MAGIE an. Der Spieler mit dem höchsten Wert ist Spieler Eins. Bei einem Unentschieden ziehen die Spieler so lange zufällige Karten, bis ein Spieler gewinnt.
3. Lege die Karten auf den Stapel zurück. Mische den Stapel und verteile drei Karten verdeckt an jeden Spieler. Schau dir deine Karten an, aber halte sie vor deinem Gegenspieler geheim.
4. Mische die fünf Zaubermarken verdeckt. Jeder Spieler nimmt sich zwei Zaubermarken. Schau dir deine Marken an, aber halte sie vor deinem Gegenspieler geheim.
 - Jeder Zauber kann im ganzen Spiel nur einmal verwendet werden, also nutze sie mit Bedacht!
 - Zauberaktionen werden am Ende der Regeln erklärt.

ZIEL DES SPIELS

- Kämpfe mit deinen TOP TRUMPS-Karten um den Sieg.
- Wähle weise, wann du einen Zauber einsetzen willst.
- Der erste Spieler, der sieben Duelle gewinnt, ist der Sieger!

SPIELABLAUF

1. Wenn du möchtest, kannst du jetzt einen Zauber aussprechen. Nimm die Zaubermarken aus dem Spiel, sobald sie benutzt wurde.
2. Spieler Eins: Wähle eine Karte und lege sie verdeckt auf eine der fünf Kategorien der BATTLE MAT.
Spieler Zwei: Wähle eine Karte und lege sie verdeckt auf dieselbe Kategorie.
3. Legt nun auf die gleiche Weise je eine zweite Karte aus, mit der Ausnahme, dass Spieler Zwei beginnt. Dabei wählt er eine neue Kategorie aus.
4. Zuletzt wird auf dieselbe Weise eine dritte Karte ausgelegt. Diesmal beginnt erneut Spieler Eins und wählt wieder eine neue Kategorie aus.

DAS ZAUBERERDUELL KANN BEGINNEN!

Deckt die Kartenpaare in der Reihenfolge auf, in der sie gelegt wurden.

- Die Karte mit dem besten oder höchsten Wert in der jeweiligen Kategorie gewinnt.
- Wenn du das Duell gewinnst, legst du das Kartenpaar auf Feld 1 der Battle Mat.

Hinweis: Bei einem Unentschieden (oder wenn keine Werte verfügbar sind), legst du die Karten beiseite und der Gewinner des nächsten Duells gewinnt beide Duelle!

Am Ende jedes Duells legst du die Karten auf die entsprechend nächsten Punktefelder, um zu sehen, wie viele Duelle du gewonnen hast.

Teile drei weitere Karten an jeden Spieler aus – schon kann das nächste Zaubererduell beginnen!

- Wenn du möchtest, kannst du jetzt einen Zauber aussprechen.
- Wechselt euch wie oben beschrieben beim Anfangen ab.

DAS DUELL GEWINNEN

Spielt weiter, bis ein Spieler sieben Duelle gewonnen hat. Eine Sonderregel gilt, wenn jeder von euch sechs Duelle gewonnen hat: Dann ist es Zeit für das Entscheidungsduell!

ENTSCHEIDUNGSDUELL

Im Entscheidungsduell sind keine Zauber erlaubt!

Der Spieler, der zuerst sechs Duelle gewonnen hat, ist im Entscheidungsduell Spieler Eins.

1. Teile die letzten drei Karten an beide Spieler aus.
2. Lege die ersten beiden Karten wie gewohnt aus.
AUSNAHME: Du darfst sie nicht auf die Kategorie MAGIE legen.
3. Nun habt ihr beide noch eine Karte. Legt die letzte Karte in die Kategorie MAGIE ab.
4. Deckt die Kartenpaare in der Reihenfolge auf, in der sie gelegt wurden.
5. Der Spieler, der im Entscheidungsduell siegreich ist, gewinnt BATTLE MAT!

UNENTSCHEIDEN IM ENTSCHEIDUNGSDUELL?

1. Wenn beide Karten in der Kategorie MAGIE den gleichen Wert aufweisen, nimm alle Karten von den Punktefeldern und mische sie.
2. Ziehe eine zufällige Karte und sieh dir den MAGIE-Wert an. Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt.
3. Bei noch einem Unentschieden ziehen die Spieler so lange zufällige Karten, bis einer der beiden Spieler gewinnt!

BIST DU BEREIT FÜR EIN ZAUBERERDUELL?

Um das Spiel zu beschleunigen, könnt ihr fünf Duelle spielen, wobei das Entscheidungsduell stattfindet, wenn jeder Spieler viermal gewonnen hat.

ZAUBERMARKEN

Du kannst nur einen Zauber pro Duell mit drei Karten aussprechen. Der Zauber muss am Anfang des Duells verwendet werden. Zauber können nicht im Entscheidungsduell eingesetzt werden.

Expelliarmus

Dein Gegner muss eine seiner Karten (die du zufällig auswählst) mit der nächsten Karte im Stapel tauschen.

Revelio

Dein Gegner muss eine seiner Karten aufdecken.

Confundo

Dein Gegner muss eine zufällige erste Karte spielen – er darf sich die Werte nicht ansehen.

Stupor

Wenn dein Gegner Spieler Eins ist, darfst du die ersten zwei Karten gleichzeitig auslegen. Wenn du Spieler Eins bist, darfst du alle drei Karten gleichzeitig auslegen!

Vielsafttrank

Tausche eine deiner Karten mit einer Karte deines Gegners (wähle die Karte des Gegners zufällig aus). Sieh dir deine Karten an, bevor du eine auswählst.



Zusätzlich zu den Spielregeln der Battle Mat kannst du auch die klassischen TOP TRUMPS-Regeln spielen! Lege das Spielbrett sowie die Zaubermarken beiseite und befolge die Regeln, die du im Inneren jedes Pakets findest. Du kannst mit einem einzigen Stapel (30 Karten) spielen oder mehrere Stapel mischen und so mit 60 oder 90 Karten gegen deine Mitspieler antreten! Die Entscheidung liegt bei dir!



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s23)

Copyright © 2023 Winning Moves UK Limited.

TOP TRUMPS is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Hergestellt von: Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.



Winning Moves

www.winningmoves.de

WM03697-GER