

AB 10 JAHREN

2 SPIELER



# FUNKOVERSE™

ANLEITUNG

Harry Potter™

Funko  
GAMES

# SPIELKOMPONENTEN



2 COOLDOWN-BEREICHE



2 SPIELFIGUREN



2 SOCKEL FÜR SPIELFIGUREN



2 SPIELFIGURKARTEN



2 EINSTIEGSFIGUREN



2 KARTEN FÜR EINSTIEGSFIGUREN



DRACO MALFOY™ SCHLÄGENTOKEN



ZWEISEITIGE SPIELOBERFLÄCHE



2 FLAGGEN-/ANFÜHRER-MARKER



3 KONTROLLMARKER



4 VERBRAUCHT-MARKER



6 WÜRFEL



4 PUNKTMARKER



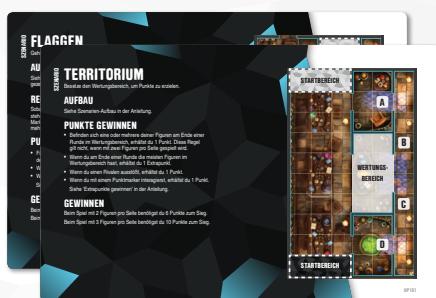
11 PUNKTE



SAUBERWISCH ELF-BESEN



SAUBERWISCH ELF-OBJEKTKARTE



2 ZWEISEITIGE Szenario-Karten

# ERKLÄRUNG DER SPIELKOMPONENTEN

## SPIELFIGURKARTEN

### FAHIGKEITSKOSTEN FAHIGKEITEN

#### NAME



#### FAHIGKEITSKOSTEN

- 4 RENNERNATE  
Bis zu 2 Verbündete können eine einfache Aktion durchführen. Gilt nur einmal pro Zug.
- 2 STUPOR  
Distanz 3, Angriff 3. Das Ziel muss stehen.
- 3 REDUCTO  
Wähle ein für Ron sichtbares Token innerhalb von 3 Feldern. Nimm es von der Spielfläche.

#### VERTEIDIGUNG

2

#### TEAM-SPIELER

Wenn Ron steht, darf ein vom Cooldown-Bereich kommender Verbündeter angriffen zu ihm aufgestellt werden.

#### BESONDERE EIGENSCHAFT



### FAHIGKEITSPUNKTE

#### NAME

Dies ist der Name deiner Spielfigur.

#### FAHIGKEITSKOSTEN

Zeigt den Typ des benötigten Fähigkeitstokens an und wo genau es im Cooldown-Bereich platziert wird.

#### FAHIGKEITEN

Wähle eine dieser Fähigkeiten aus, wenn deine Spielfigur eine Fähigkeitsaktion ausführt.

#### VERTEIDIGUNG

Die Zahl im Schild zeigt wie viele Würfel du benutzt, wenn deine Spielfigur angegriffen wird.

#### BESONDERE EIGENSCHAFT

Diese Regel gilt nur für deine Figur.

#### FAHIGKEITSPUNKTE

Diese farbigen Punktmarkierungen geben an, welche Fähigkeitstokens du beim Spieldurchlauf in deinen Vorrat aufnimmst.

## EINSTIEGSFIGUREN

Einstiegsfiguren sind vereinfachte Figuren, die du verwendest, solange deine Harry Potter Funkoverse™-Sammlung noch „wächst“. Sie folgen den Regeln für reguläre Spielfiguren, haben allerdings keinerlei Fähigkeiten bzw. besondere Eigenschaften und können keine Objekte halten. Falls eine Einstiegsfigur umgeworfen wird, lege sie in ihrem Feld so auf die Seite, dass die mit „Umgeworfen“ gekennzeichnete Seite nach oben zeigt.



Einstiegsfiguren - aufgestellt

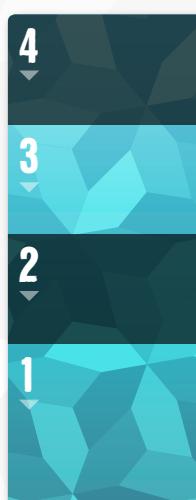


Einstiegsfiguren - umgeworfen

## COOLDOWN-BEREICHE

Jeder Spieler hat einen sogenannten Cooldown-Bereich. Dieser dient dazu, einen Überblick über z. B. ausgediente Fähigkeitstokens und ausgestoßene Spielfiguren zu behalten, bevor diese nach dem Ausscheiden wieder ins Spiel zurückkehren.

Am Ende jeder Runde bewegen beide Spieler ihre im Cooldown-Bereich befindlichen Teile um eine Zahl nach unten. Alle Teile, die das Feld 1 verlassen, kehren ins Spiel zurück. Die Spielfiguren kehren in deinen Startbereich zurück, die Fähigkeitstokens in den Vorrat und die Objektkarten zu den Spielfiguren, die diese Objekte halten. Dies wird in den weiteren Abschnitten genauer beschrieben.



# DEIN ERSTES SPIEL

Herzlich willkommen bei Funkoverse! Steige so schnell wie möglich in dein erstes Spiel ein. Dafür ist diese Anleitung so aufgebaut, dass du nicht erst alles vorher lesen musst. Sobald du beim Abschnitt „Hör auf zu lesen – Jetzt wird gespielt!“ (Seite 7) an kommst, weißt du genug, um anzufangen!

## ZIEL DES ERSTEN SPIELS

Um zu gewinnen, musst du die Figur deines Gegners erst umwerfen und dann ausstoßen.

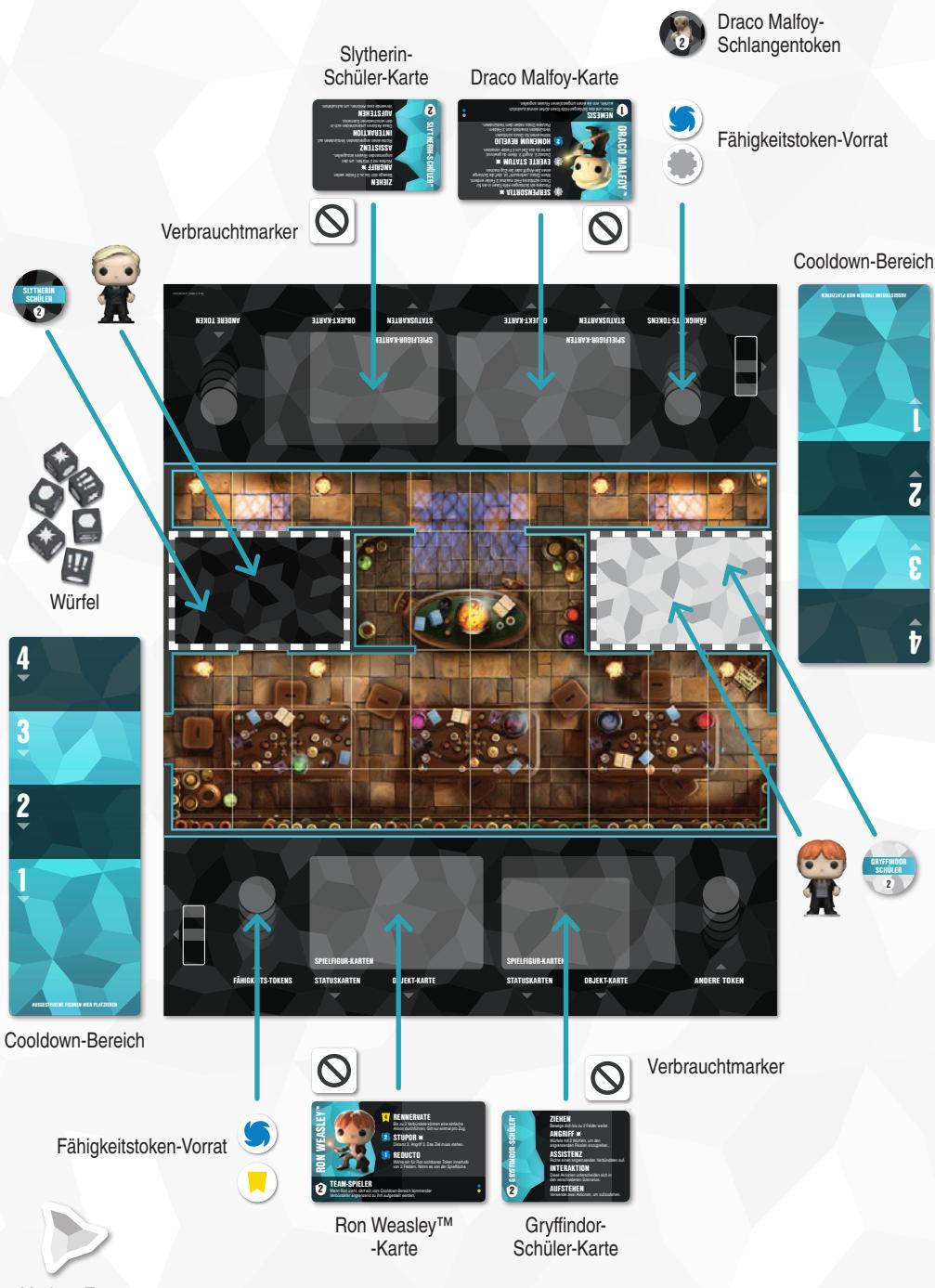
## AUFBAU

1. Lege Punkte, Peitsche, Objektkarten und Szenario-Karten zur Seite. Diese werden bei deinem ersten Spiel nicht benötigt; im Abschnitt „Das volle Spielerlebnis“ (Seite 8) lernst du, diese einzusetzen.
2. Platziere die Spielfläche so, dass die Seite mit dem Motiv „Klassenzimmer für Zaubertränke“ sichtbar ist.
3. Beide Spieler benutzen die Würfel. Lege sie neben die Spielfläche.
4. Jeder Spieler nimmt einen Cooldown-Bereich sowie 3 „Verbraucht“-Marker.
5. Ein Spieler nimmt die dunklen Sockel und die Slytherin-Schüler-Einstiegsfigur, der andere die hellen Sockel und die Gryffindor-Schüler-Einstiegsfigur.
6. Jeder Spieler wählt 2 Spielfiguren aus und stellt sie auf die jeweiligen Sockel. Deine 3 Spielfiguren sind Verbündete. Die 3 Spielfiguren deines Gegners sind deine Rivalen.
7. Jeder Spieler nimmt die Karten für seine Spielfiguren und die Einstiegsfigur.
8. Auf deinen Spielfigur-Karten findest du unten rechts farbige Punktmarkierungen. Nimm ein Fähigkeitstoken für jede farbige Markierung. Lege all deine Fähigkeitstokens in deinen Token-Vorrat.
9. Der Spieler, der Draco Malfoy kontrolliert, nimmt das Schlangen-Token. Dieses wird verwendet, wenn Draco seine Serpentortia-Fähigkeit benutzt.
10. Wirf den Marker „Erster Spieler“, um zu sehen, wer anfängt. Wenn deine Spielfarbe der auf dem Marker gezeigten Farbe entspricht, nimmst du den Marker „Erster Spieler“. Du beginnst das Spiel.
11. Die Startbereiche „Klassenzimmer für Zaubertränke“ sind in den Sockelfarben markiert (siehe folgende Seite). Der Spieler mit dem Marker „Erster Spieler“ setzt seine Figuren auf die Felder in seinem Startbereich. Anschließend platziert der andere Spieler seine Spielfiguren.



# BEISPIEL: AUFBAU FÜR DAS ERSTE SPIEL

## DRACO MALFOY-SPIELER



## RON WEASLEY SPIELER

# DAS SPIEL

Für jede Spielrunde wählen die Spieler abwechselnd eine Spielfigur aus, um Spielzüge auszuführen. Sind alle Figuren „verbraucht“, ist die Runde beendet und eine neue Runde beginnt.

## WENN DU AN DER REIHE BIST

### 1. WÄHLE EINE SPIELFIGUR

Wähle eine deiner Spielfiguren ohne „verbrauchtmarker“. (Zu Beginn einer Spielrunde haben die Figuren keine verbraucht-marker.)

### 2. ZWEI AKTIONEN AUSFÜHREN

Führe mit der ausgewählten Spielfigur eine oder zwei Aktionen aus. Es können einfache oder spezielle Aktionen ausgeführt werden; eine Spielfigur darf auch die gleiche Aktion zweimal ausführen.

#### EINFACHE AKTIONEN

Diese Spielzüge können von allen Spielfiguren ausgeführt werden.

##### ZUG

Bewege dich bis zu 2 Felder in eine beliebige Richtung.

##### EINFACHER ANGRIFF

Wurf mit 2 Würfeln, um einen angrenzenden Rivalen anzugreifen.

##### HELPEN

Richte einen angrenzenden Verbündeten auf, der umgeworfen wurde.

##### INTERAKTION

Diese Aktion wird in deinem ersten Spiel nicht benutzt, sondern erst später in den Szenarien.

#### SPEZIELLE AKTIONEN

Alle Spielfiguren mit Ausnahme der Einstiegsfiguren können solche Aktionen ausführen.

##### FÄHIGKEIT

Verwende ein Fähigkeitstoken, um eine Fähigkeit einzusetzen, indem du das Token in deinem Cooldown-Bereich auf die in den Fähigkeitstoken gezeigte Zahl setzt.

##### OBJEKT VERWENDEN

Diese Aktion wird in deinem ersten Spiel nicht benutzt. Einige Objekte benötigen eine Aktion, um ihre Regeln benutzen zu können.

### 3. AUFSTEHEN

Wurde die von dir gewählte Figur umgeworfen, kann sie keine der obigen Aktionen ausführen. Stattdessen kann sie wieder aufstehen, indem beide Aktionen speziell nur dafür benutzt werden.

### 4. SPIELFIGURE „VERBRAUCHEN“

Bringe einen Verbrauchtmarker an der Spielfiguren-Karte der von dir gewählten Figur an. Diese Figur kann in dieser Runde keinen Spielzug mehr ausführen. Wenn du eine Figur verbraucht hast, ist der andere Spieler an der Reihe.

### 5. DER NÄCHSTE SPIELER IST AM ZUG

Der nächste Spieler folgt den obigen Schritten und beginnt mit „Wähle eine Spielfigur“.

## BEENDEN EINER SPIELRUNDE

Sobald beide Spieler alle ihre Spielfiguren „verbraucht“ haben, ist die Spielrunde beendet.

#### COOLDOWN

Der Spieler mit dem Marker „Erster Spieler“ bewegt alle seine im Cooldown-Bereich befindlichen Teile um eine Zahl nach unten. Der andere Spieler verfährt ebenso. Alle Objekte, die das Feld 1 verlassen, kehren ins Spiel zurück. Die Spielfiguren kehren in deinen Startbereich zurück, die Fähigkeitstokens in den Vorrat und die Objektkarten zu den Spielfiguren, die diese Objekte halten.

#### AUFRISCHEN

Entferne den Verbrauchtmarker von allen Spielfiguren-Karten.

#### NEUER ERSTER SPIELER

Gib den Marker „Erster Spieler“ an den anderen Spieler weiter. Dieser Spieler startet nun die nächste Runde, und führt einen Zug mit einer seiner Figuren aus.

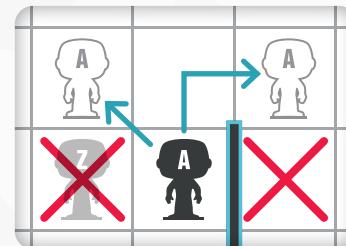
## EINEN SPIELZUG AUSFÜHREN

Du kannst eine Figur geradeaus oder diagonal ins nächste Feld ziehen. Du kannst allerdings nicht durch Rivalen oder Hindernisse ziehen.

Siehe „**Spielzüge ausführen**“ (Seite 12) für die vollständigen Spielzug-Regeln.

## EINEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

Angriffe geben dir die Möglichkeit, Rivalen umzuwerfen oder auszustoßen. Denk daran, dass jede Figur einen einfachen Angriff gegen einen angrenzenden Rivalen vornehmen kann.



**A** und **Z** sind Rivalen.

Attackierst du einen Rivalen mit einem einfachen Angriff, würfelst du mit 2 Würfeln. Verwendest du für den Angriff eine „Fähigkeit“, nimmst du jeweils die hinter „Angriff“ angegebene Zahl von Würfeln. Dein Gegner benutzt dann die in der Verteidigung angegebene Zahl von Würfeln.

Ziel ist es, mehr „Erfolgspunkte“ als dein Gegner zu erzielen.

- Als Angreifer erhältst du 1 Erfolgspunkt für jedes und 3 Erfolgspunkte für jedes .
- Dein Rivale bekommt 1 Erfolgspunkt für jedes und 3 Erfolgspunkte für jedes .

Hast du mehr Erfolgspunkte als dein Rivale, gewinnt deine Spielfigur den Angriff, und dein Rivale verliert. Hast du weniger Punkte, verliert deine Spielfigur den Angriff. Sofern bei einer bestimmten Fähigkeit nicht anders angegeben, geschieht bei einem Patt (gleiche Punktzahl), oder falls der Angreifer seinen Angriff verliert, nichts.

Wenn ein stehender Rivale angegriffen wird und verliert, wird dieser umgeworfen. Lege die Spielfigur im entsprechenden Feld auf die Seite. Wenn ein bereits umgeworfener Rivale angegriffen wird und verliert, gilt er als „ausgestoßen“. Entferne die Figur von der Spielfläche und setze sie auf die 1 im Cooldown-Bereich des betreffenden Spielers. Siehe **Angriffe** (Seite 14) für die kompletten Regeln für „Angriffe“, „Umwerfen“ und „Ausstoßen“.

## NUTZEN EINER FÄHIGKEIT

Wenn eine Spielfigur eine Fähigkeitsaktion durchführt, gehe wie folgt vor:

1. Wähle eine Fähigkeit von der betreffenden Spielfigurenkarte aus.
2. Bezahl den geforderten Wert eines geeigneten Fähigkeitstokens aus deinem Vorrat, indem du das Token in deinem Cooldown-Bereich auf die im Fähigkeits-Symbol gezeigte Zahl setzt. Falls du kein passendes Token hast, kannst du diese Fähigkeit nicht anwenden.
3. Folge den Regeln für eine Fähigkeit in der angegebenen Reihenfolge, wie auf der Karte beschrieben. Siehe **Fähigkeiten** (Seite 16) für die vollständigen Fähigkeits-Regeln.

4

2

1



## HÖR AUF ZU LESEN – JETZT WIRD GESPIELT

Die obigen Regeln umfassen alles, was du für dein erstes Spiel wissen musst! Wenn du etwas Neues versuchen möchtest oder du weißt nicht genau wie etwas funktioniert, kannst du jederzeit auf diese Anleitung zurückgreifen oder die ausführlichen nachstehenden Erläuterungen lesen.

## GEWINNEN BEIM ERSTEN SPIEL

Beim ersten Spieldurchgang spielt ihr, bis ein Spieler einen seiner Rivalen aus dem Spiel geworfen hat. Danach kannst du lesen, wie das volle Harry Potter Funkoverse-Spielerlebnis aussieht, bei dem du Szenario-Karten und Objekte verwendest und Spiele miteinander kombinierst (d. h. mischst)!

# DAS VOLLE SPIELERLEBNIS

Nach deinem ersten Spiel bist du jetzt bereit für das volle *Harry Potter Funkoverse* mit verschiedenen Szenarien! Du kannst dich aber auch gleich auf eine höhere Ebene begeben, in der du Objekte verwendest, *Harry Potter Funkoverse*-Spiele miteinander kombinierst oder gegen einen Freund antrittst, der sein eigenes *Harry Potter Funkoverse*-Spiel besitzt!

## SZENARIOS: HIER WERDEN DIE ZIELE INTERESSANT!

Jedes *Harry Potter Funkoverse*-Spiel verfügt über eine zweiseitige Spieloberfläche sowie zwei zweiseitige Szenario-Karten. Szenarios sind jeweils mit spezifischen Spieloberflächen verknüpft, und jede Kombination bietet einen einzigartigen Weg, das Spiel zu gestalten und neue Strategien zu erforschen!

Wenn du ein Szenario spielst, gelten die Spielregeln für **Das Spiel** (Seite 6). Anstatt jedoch deinen Gegner hinauszuwerfen, spielst du jetzt um Punkte. Jedes Szenario bietet verschiedene Wege für das Sammeln von Punkten.

### SZENARIEN-AUFBAU

1. Einigt euch auf eine Spielfläche und eines der damit verbundenen Szenarien. Setze die Punktmarker, wie auf der Szenario-Karte gezeigt, auf die Aufbaufelder.
2. Beide Spieler verwenden Würfel und Punkte. Lege sie neben die Spielfläche.
3. Jeder Spieler nimmt einen Cooldown-Bereich.
4. Wirf den Marker „Erster Spieler“, um zu entscheiden, wer anfängt. Der Spieler, der anfängt, wählt eine Sockelfarbe. Diese Farbe bestimmt deinen Startbereich.
5. Jeder Spieler wählt eine Figur und nimmt die Einstiegsfigur der entsprechenden Farbe. (Wenn du verschiedene *Harry Potter Funkoverse*-Spiele miteinander kombinierst oder gegen einen Freund spielst, der sein eigenes *Harry Potter Funkoverse*-Spiel hat, wählt jede Seite 3 Figuren und ein Objekt. Haben beide Spieler eigene *Harry Potter Funkoverse*-Kollektionen, werden Figuren und Objekte geheim gewählt.
6. Nimm die Figuren-Karten, Statuskarten und Tokens deiner Figur. Jeder Spieler nimmt einen „Verbraucht“-Marker für jede seiner Figuren.
7. Auf deinen Spielfigur-Karten befinden sich unten rechts farbige Punktmarkierungen. Nimm ein Fähigkeitstoken für jede farbige Markierung. Lege all deine Fähigkeitstokens in deinen Vorrat
8. Kontrolliere die Szenario-Karte auf zusätzliche Regeln für den Spieldurchgang.
9. Die Szenario-Karte zeigt die Sockelfarbe deines Startbereichs. Der erste Spieler platziert seine Figuren zuerst. Der Spieler mit dem Marker „Erster Spieler“ setzt seine Figuren auf die Felder in seinem Startbereich. Anschließend platziert der andere Spieler seine Spielfiguren.

### EXTRA PUNKTE GEWINNEN

Zusätzlich zu den Möglichkeiten, in den Szenarien Punkte zu sammeln, gibt es Extrapunkte durch die Punktmarker. Wenn eine Figur sich unmittelbar neben einem Punktmarker auf der Spieloberfläche (oder auf dessen Feld) befindet, kann diese Figur eine sogenannte „Interaktion“ durchführen, um einen Punkt zu erzielen. Setze den Punktmarker mit den Buchstaben nach oben auf die 4 des betreffenden Cooldown-Bereiches. Verlässt ein Punktmarker später den Cooldown-Bereich, legst du ihn zurück auf die Spielfläche, und zwar auf das mit dem entsprechenden Buchstaben gekennzeichneten Aufbaufeld.

### EIN SZENARIO GEWINNEN

Der Gewinner wird nach den Regeln des jeweiligen Szenarios am Rundenende durch Zählen der Punkte jedes Spielers ermittelt. Bei einem Unentschieden könnt ihr weitere Runden spielen, bis ein Spieler mehr Punkte hat. Falls ihr nicht genügend Punktmarker habt, nehmt ihr beliebige andere Dinge, um euren Punktestand aufzuzeichnen.

# SPIELEN MIT OBJEKten

„Sauberwisch Elf“-Besen, den du verwenden kannst, wenn du *Harry Potter Funkoverse*-Spiele kombinierst oder gegen einen Freund mit eigenem *Harry Potter Funkoverse*-Spiel antrittst. Diese Objekte verleihen den Figuren Extra-Fähigkeiten oder besondere Eigenschaften. Versuche, diese Objekte mit verschiedenen Figuren und in verschiedenen Figuren-Kombinationen zu verwenden, um neue Strategien auszuprobieren. Beim Spiel mit Objekten verfügen beide Spieler über die gleiche Anzahl von Objekten.

## OBJEKT-AUFBAU

Jeder Spieler wählt ein Objekt und gibt es seiner Spielfigur vor Spielbeginn direkt in die Hand. Lege die Objektkarte so neben die Spielfiguren-Karte, dass du die Regeln vor Augen hast. Einstiegsfiguren können keine Objekte verwenden.

## OBJEKT-REGELN

Trägt eine Figur ein Objekt, verfügt diese Figur über eine neue Option für eine Aktion oder eine neue „besondere Eigenschaft“, die in der Objektkarte beschrieben wird. Lies dir die Regeln, die denen von „Fähigkeiten“ ähneln, durch. Ein Objekt bleibt für die Dauer des gesamten Spiels bei derselben Figur.

Wenn sich ein Objekt im Cooldown-Bereich befindet, kann es nicht benutzt werden. Am Ende einer Runde werden sämtliche Objektkarten im Cooldown-Bereich hinabgeschoben, genauso wie bei den Fähigkeitstokens. Sobald eine Objektkarte die Position 1 verlässt, kehrt sie wieder in den Besitz der entsprechenden Figur zurück und kann erneut verwendet werden.

## AUSFÜHREN DER AKTION „OBJEKT-VERWENDEN“

Falls das Objekt ein  hat, muss die Spielfigur, die dieses Objekt hält, die Aktion „Objekt-verwenden“ durchführen, um die Regeln anwenden zu können. Wenn deine Spielfigur das Objekt benutzt hat, legst du die Objektkarte im Cooldown-Bereich auf die in  angegebene Zahlenposition.

Falls das Objekt kein  hat, wird das Objekt als Spielfigur mit „besonderer Eigenschaft“ eingesetzt und benötigt keine Aktion für den Einsatz.

## OBJEKTE, DIE ÜBER ANGRIFFSAKTIONEN VERFÜGEN

Einige Objekte bieten die Möglichkeit, Ziele anzugreifen; allerdings ist die Aktion „Objekt-verwenden“ nur dann eine Angriffsaktion, wenn auf den Objektnamen das Symbol  folgt, sonst gilt sie als Nicht-Angriffsaktion.

## MEHRERE SPIELER

Spiele mit jeweils einem oder zwei Spielern auf jeder Seite, wobei jeder der Spieler mindestens eine Figur kontrolliert. Jede Seite tritt als einzelner Spieler auf, genau wie in den Regeln beschrieben. Spieler auf der gleichen Seite müssen entscheiden, welche ihrer Figuren aktiv wird, wenn sie am Zug ist. Figuren auf der gleichen Seite sind Verbündete, so als ob sie von einem Einzelspieler kontrolliert werden. Spieler auf der gleichen Seite benutzen den gleichen Cooldown-Bereich und Vorrat an Fähigkeitstokens.

## KOMBINIEREN VON SPIELEN

Wähle Figuren, Objekte und Szenarien von beliebigen *Harry Potter Funkoverse*-Spielen und mische sie miteinander; entdecke faszinierende Kombinationen von Figuren und entwickle neue Strategien. Tritt mit deiner Sammlung gegen die deiner Freunde an, um zu sehen, wer die schlagkräftigsten Kombinationen zusammenstellt.

Falls beide Gegner das gleiche Spiel haben, kann jeder mit seinen Lieblingsfiguren spielen. Spielt ihr mit mehr als einem *Harry Potter Funkoverse*-Spiel des gleichen Typs, dürfen Spielfiguren mit denselben Namen nicht als Verbündete auftreten. (Draco kann sich nicht mit einem zweiten Draco verbünden.)

Das empfohlene *Harry Potter Funkoverse*-Spielverfahren verwendet 3 Figuren und ein Objekt pro Seite, aber du kannst natürlich auch mit mehr Objekten oder Figuren experimentieren, wenn deine Sammlung wächst!



3

# VERWENDUNG DER SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche dieses Spiels zeigt auf einer Seite das Motiv „Klassenzimmer für Zaubertränke“ und auf der anderen Seite das Motiv „Der verbotene Wald“. Jede Spieloberfläche ist einzigartig. Die Positionen der Hindernisse verändern den Spielverlauf.

## HINDERNISSE

Die Hindernisse haben auf beiden Seiten das gleiche Erscheinungsbild. Andere Objekte auf der Spieloberfläche sind keine Hindernisse. Falls ein Bereich auf der Spielfläche von Hindernissen eingeschlossen ist, kann er nicht betreten werden.



### BEISPIEL

Ein Hindernis auf der Spielfläche „Klassenzimmer für Zaubertränke“ ist eine dicke schwarze, blau eingefasste Linie.

### BEISPIEL

Ein Hindernis auf der Spielfläche „Der verbotene Wald“ ist eine dicke schwarze, blau eingefasste Linie. Diese eingegrenzten Tabu-Gebiete können von den Figuren nicht betreten werden.

### BEISPIEL

Dieser Tisch ist nicht wie bei den anderen Beispielen von Linien eingefasst; er ist kein Hindernis.

## WAS DEINE SPIELFIGUR SEHEN KANN

Um herauszufinden, ob deine Spielfigur ein bestimmtes Feld sehen kann, ziehe eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Feldes, in dem sich deine Figur befindet, zum Mittelpunkt des Zielfeldes. Anschließend gelten folgende Regeln:

**REGEL 1:** Wenn ein Hindernis diese Linie unterbricht, kann deine Spielfigur das Feld nicht sehen.

**REGEL 2:** Führt die Linie durch einen beliebigen Teil eines Feldes, auf dem ein für dich sichtbarer Rival steht, kann deine Spielfigur nicht hinter das Feld des Rivalen sehen.

**REGEL 3:** Führt die Linie durch einen Teil eines Feldes, auf dem ein Verbündeter steht, kann deine Figur hinter das Feld des Verbündeten sehen.

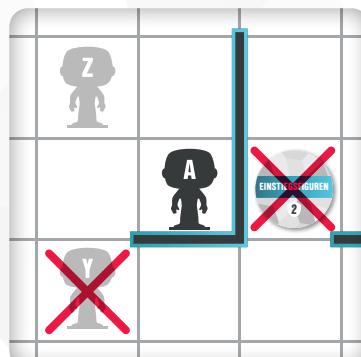
**REGEL 4:** Wenn die Linie direkt durch einen Punkt führt, an dem sich vier Feldecken berühren, und eine gegnerische Spielfigur eines oder zwei dieser Felder besetzt, hat deine Spielfigur trotzdem einen freien Blick.

## ANGRENZUNG

In Harry Potter: Funkoverse gilt ein Feld als „angrenzend“, wenn es sich direkt neben oder direkt diagonal zu deiner Figur befindet. Allerdings muss deine Figur das Feld immer sehen können.

## HINDERNISSE UND ANGRENZUNG

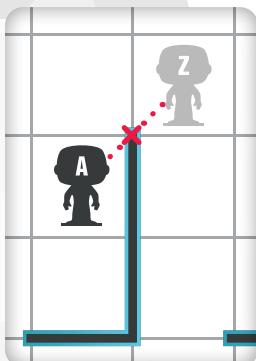
Befindet sich ein Hindernis zwischen deiner Figur und einem anderen Feld, kann deine Figur dieses Feld nicht sehen; es gilt daher nicht als angrenzend. Dies gilt auch für Hindernisse in den Ecken von Feldern, die eine diagonale Angrenzung blockieren.



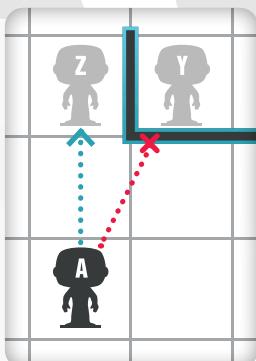
### BEISPIEL FÜR ANGRENZUNG

Verbündeter A grenzt an den Rivalen Z, aber nicht an den Rivalen Y oder die gegnerische Einstiegsfigur.

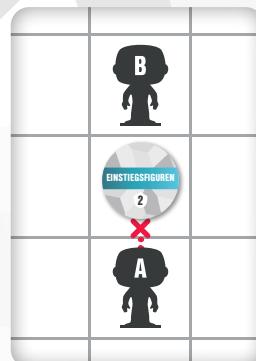
## BEISPIELE DAFÜR, WAS DEINE SPIELFIGUR SEHEN KANN



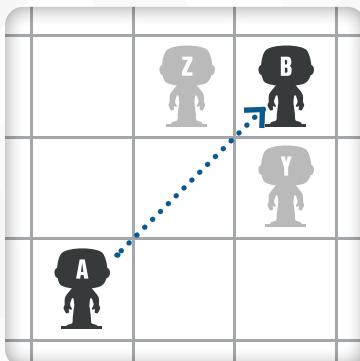
Verbündeter **A** und Rivale **Z** können sich nicht sehen (Regel 1).



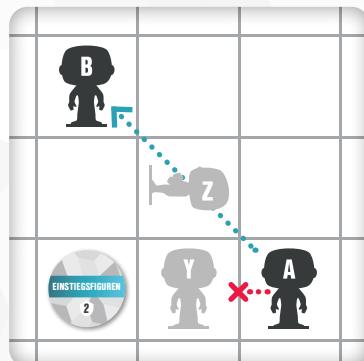
Verbündeter **A** kann den Rivale **Z** sehen, aber nicht den Rivale **Y** (Regel 1).



Verbündeter **A** kann den Verbündeten **B** nicht sehen, da ein Rivale, die gegnerische **Einstiegsfigur**, ihm die Sicht versperrt (Regel 2).



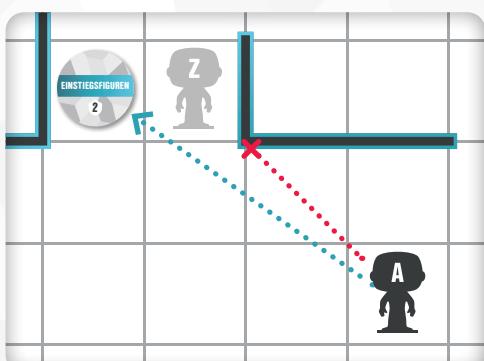
Verbündeter **A** kann den Verbündeten **B** sehen, da die Rivalen **Y** und **Z** ihm nicht die Sicht versperren, die diagonal durch die Ecken verläuft (Regel 4).



Rivale **Z** ist umgeworfen, also kann der Verbündete **A** den Verbündeten **B** sehen. Verbündeter **A** kann die gegnerische **Einstiegsfigur** nicht sehen, da Rivale **Y** ihm die Sicht versperrt (Regel 2).



Verbündeter **A** kann den Rivale **Z** durch das vom Verbündeten **B** besetzte Feld sehen (Regel 3).



Verbündeter **A** kann die gegnerische **Einstiegsfigur** sehen. Rivale **Z** würde normalerweise den Blick auf dieses Feld versperren; dies trifft aber in diesem Fall nicht zu, da der Verbündete **A** den Rivale **Z** nicht sehen kann (Regeln 1 und 2).

# SPIELZÜGE AUSFÜHREN

Wenn du einen Gegenstand bewegst (z. B. eine Figur oder ein Token), kannst du ihn gerade oder diagonal in das nächste Feld ziehen.

## EINFACHE SPIELZÜGE

Bei einem einfachen Spielzug kann sich eine Figur bis zu 2 Feldern bewegen.

## SPEZIELLE SPIELZÜGE

Wenn ein Gegenstand aufgrund einer Fähigkeit, einer besonderen Eigenschaft oder eines Objektes gezogen wird, gilt das als spezieller Spielzug. Der Gegenstand kann über die Anzahl Felder gezogen werden, die bei der Fähigkeit, der besonderen Eigenschaft oder dem Objekt angegeben ist.

## ZUGREGELN

Bei Spielzügen gelten generell die folgenden Regeln.

**REGEL 1:** Du darfst nicht durch Hindernisse ziehen.

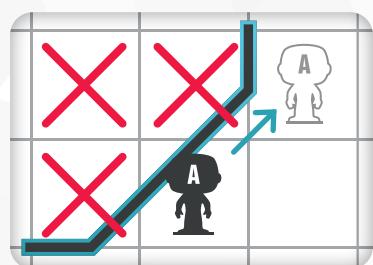
**REGEL 2:** Du darfst auf ein teilweise durch ein Hindernis blockiertes Feld ziehen, allerdings nur dann, wenn das Hindernis nicht die Mitte des Feldes blockiert.

**REGEL 3:** Befindet sich ein Hindernis in der Ecke eines Feldes, darfst du nicht diagonal durch diese Ecke ziehen.

**REGEL 4:** Du darfst durch ein von einem Verbündeten besetztes Feld ziehen.

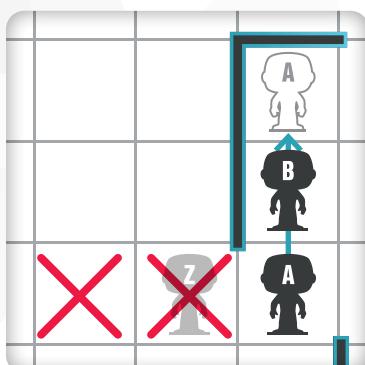
**REGEL 5:** Du darfst nicht durch ein von einem Rivalen besetztes Feld ziehen.

**REGEL 6:** Ein Spielzug kann grundsätzlich nicht auf einem Feld enden, das bereits von einem Verbündeten oder einem Rivalen besetzt ist.



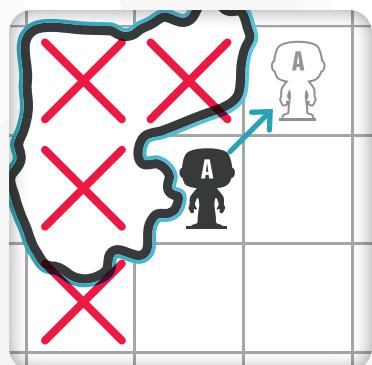
## BEISPIEL

Verbündeter **A** befindet sich in einem teilweise durch ein Hindernis blockierten Feld. Der Verbündete **A** darf jedoch nicht durch das Hindernis hindurchziehen (Regeln 1 und 2).



## BEISPIEL

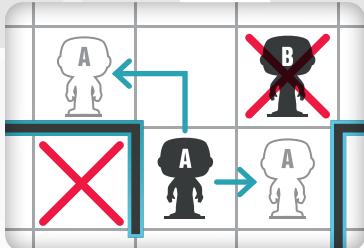
Verbündeter **A** darf durch den Verbündeten **B** ziehen, aber nicht durch den Rivalen **Z** (Regeln 1, 4, und 5).



## BEISPIEL

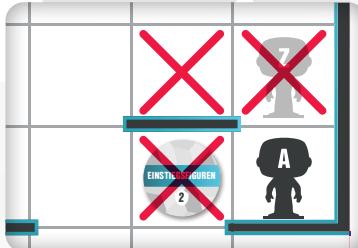
Verbündeter **A** befindet sich auf einem teilweise durch ein Hindernis blockierten Feld. Verbündeter **A** darf nicht diagonal durch die blockierte Ecke ziehen (Regeln 2 und 3).

## GERADE ZIEHEN



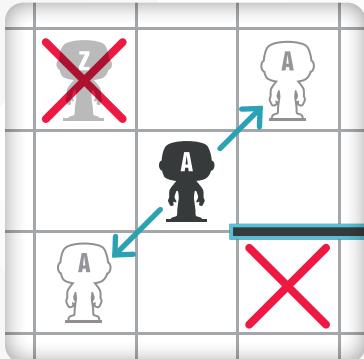
Verbündeter **A** kann sich über 1 oder 2 Felder bewegen, aber nicht über Felder, die von einer anderen Figur oder einem Hindernis blockiert sind (Regeln 1 und 6).

## KEIN ZUG MÖGLICH



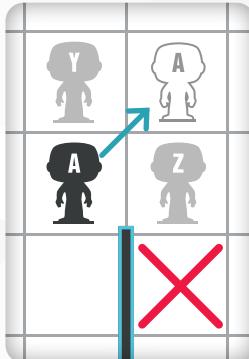
Verbündeter **A** kann nicht ziehen, da er durch den Rivalen **Z**, die gegnerische **Einstiegsfigur** und durch ein Hindernis blockiert wird (Regeln 1 und 5).

## DIAGONAL ZIEHEN



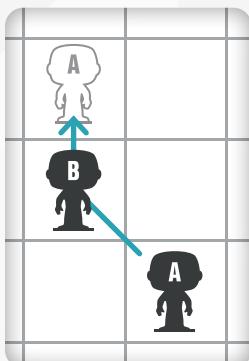
Verbündeter **A** darf diagonal auf Felder ziehen, die nicht von einer anderen Spielfigur besetzt oder durch ein Hindernis blockiert sind (Regeln 3 und 6).

## ZUG DURCH ZWEI RIVALEN

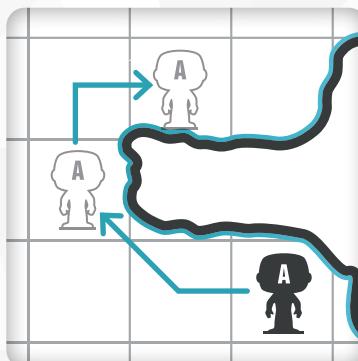


Verbündeter **A** kann nicht diagonal durch die von einem Hindernis blockierte Ecke ziehen, kann aber zwischen den Rivalen **Y** und **Z** ziehen, da diese Ecke nicht blockiert ist (Regel 3).

## GERADE UND DIAGONALE ZÜGE KOMBINIEREN



Verbündeter **A** darf durch die vom Verbündeten **B** besetzten Felder ziehen (Regel 4).



Verbündeter **A** kann nicht durch ein Hindernis ziehen. Verbündeter **A** führt zwei einfache Zugaktionen aus, um das Hindernis zu umgehen (Regel 1).

# ANGRIFFE

Die Regeln bieten viele Möglichkeiten, Ziele anzugreifen. Normalerweise handelt es sich bei dem Ziel um einen Rivalen, aber du kannst auch andere Dinge angreifen, wie z.B. Tokens. Außer bei anders lautenden Regeln, kannst du jeweils nur ein Ziel anzugreifen. Verbündete können nicht angegriffen werden.

## EINFACHER ANGRIFF

Eine Spielfigur, die einen einfachen Angriff startet, würfelt mit 2 Würfeln und muss sich in einem an das Ziel angrenzenden Feld befinden.

## ANGRIFF (ZAHL)

Der Begriff „Angriff“ gefolgt von einer Zahl bedeutet, dass du ein angrenzendes Ziel attackierst, und mit der hinter dem Wort „Angriff“ angegebenen Anzahl Würfeln würfelst.

## DISTANZ (ZAHL) ANGRIFF (ZAHL)

Der Begriff „Distanz“ gefolgt von einer Zahl bedeutet, dass das Ziel sich innerhalb dieser Anzahl Felder befinden muss. Der Angreifer muss das Ziel sehen können. Würf die hinter dem Wort „Angriff“ angegebenen Anzahl an Würfeln.

## VERTEIDIGUNG

Die Zahl im Schild auf der Figurenkarte des Ziels zeigt, wie viele Würfeln der Verteidiger wirft, wenn das Ziel angegriffen wird. Angegriffene Tokens zeigen ihre Verteidigungswerte stets auf dem Token an.

## ANGREIFEN

Gib dein Ziel bekannt und wirf die in den Regeln für diesen Angriff vorgesehene Anzahl an Würfeln. Dein Gegner wirft dann die für die Verteidigung des Ziels angegebene Anzahl an Würfeln.

- Dein Ziel ist es, mehr Erfolgspunkte als dein Gegner zu sammeln.
- Als Angreifer erhältst du 1 Erfolgspunkt für jedes  und 3 Erfolgspunkte für jedes .
- Dein Rivale erhält 1 Erfolgspunkt für jedes  und 3 Erfolgspunkte für jedes .

Hast du mehr Erfolgspunkte als der Verteidiger, gewinnt deine Spielfigur den Angriff. Falls nicht, hat deine Spielfigur den Angriff verloren. Wenn du einen Angriff verlierst, geschieht nichts.

## UMWERFEN

Wenn eine stehende Figur angegriffen wird und verliert, wird sie umgeworfen. Lege die Figur in ihrem Feld auf die Seite. (Falls eine Einstiegsfigur umgeworfen wird, lege sie in ihrem Feld so auf die Seite, dass die mit „Umgeworfen“ gekennzeichnete Seite nach oben zeigt.) Eine umgeworfene Spielfigur kann außer „Aufstehen“ keinerlei Aktionen durchführen. Sie kann sich aber auch von einer anderen Spielfigur beim Aufstehen helfen lassen. Siehe **HELPEN** (Seite 6).

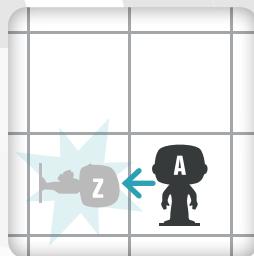
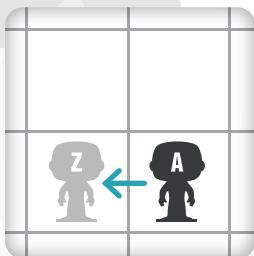
## AUSTOSSEN

Wenn ein bereits umgeworferner Rivale angegriffen wird und verliert, gilt er als „ausgestoßen“. Nimm sie von der Spielfläche und setze sie auf die 1 des entsprechenden Cooldown-Bereichs. Eine ausgestoßene Figur im Cooldown-Bereich kann dennoch eingesetzt und „verbraucht“ werden; allerdings kann sie keine Aktionen mehr ausführen. In einigen Situationen kann es von Vorteil sein, einen Zug mit einer regulären (stehenden) Figur zu verzögern, und stattdessen mit einer ausgestoßenen Figur zu ziehen, diese also zu „opfern“, so dass sie anschließend „verbraucht“ ist.

## MEHRFACH-ANGRIFFE

Gewisse Fähigkeiten erlauben es einer Figur, mehr als ein Ziel anzugreifen. Gib die einzelnen Angriffe bekannt und führe sie hintereinander aus. Würfe für jeden Angriff auf ein neues Ziel separat, egal ob du mehrere Ziele gleichzeitig oder ein einzelnes Ziel mehrfach angreifst. Der Verteidiger würfelt, um sich gegen die einzelnen Angriffe zu verteidigen, sobald diese bekanntgegeben und ausgeführt werden.

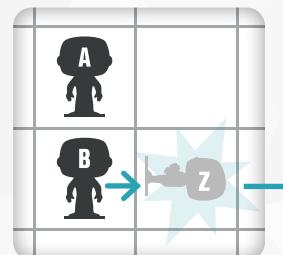
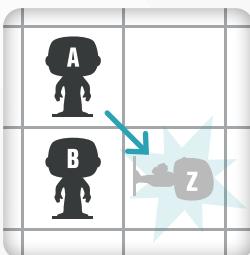
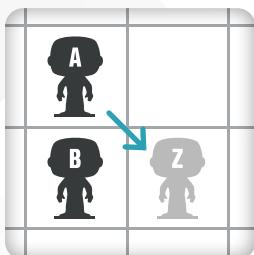
## EINFACHER ANGRIFF



1. Verbündeter **A** greift den Rivalen **Z** als einfache Aktion an. Rivale **Z** hat eine 2er-Verteidigung, so dass jede Figur mit zwei Würfeln würfelt.

2. Verbündeter **A** erhält als Angreifer 3 Erfolgspunkte: Rivale **Z** erhält als Verteidiger 2 Erfolgspunkte: Verbündeter **A** gewinnt den Angriff. Rivale **Z** ist umgeworfen.

## AUSTOSSEN EINES ZIELS



1. Verbündeter **A** greift den Rivalen **Z** an, und zwar mit einem 3er-Fähigkeits-Angriff. Verbündeter **A** wirft 3 Würfel. Rivale **Z** hat eine 2er-Verteidigung, benutzt also 2 Würfel.

2. Verbündeter **A** erhält als Angreifer 2 Erfolgspunkte: Rivale **Z** erhält als Verteidiger 1 Erfolgspunkt:

Verbündeter **A** gewinnt den Angriff. Rivale **Z** ist umgeworfen.

3. Verbündeter **B** fordert Rivalen **Z** heraus, der bereits umgeworfen ist. Verbündeter **B** erhält mehr Erfolgspunkte und gewinnt. Rivale **Z** ist ausgestoßen und begibt sich auf die 1 seines Cooldown-Bereiches.

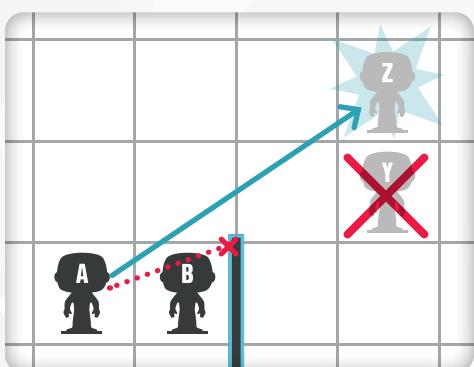


## DER DISTANZ-ANGRIFF

1. Verbündeter **A** verwendet eine Fähigkeit für einen 3er-Distanz 2er-Angriff (Distanz 3 Angriff 2), und fordert den Rivalen **Z** heraus, der sich in Sichtweite befindet und 3 Felder entfernt ist.

2. Verbündeter **A** würfelt für den Angriff mit 2 Würfeln. Rivale **Z** hat eine 2er-Verteidigung, würfelt also mit 2 Würfeln.

**HINWEIS:** Rivale **Y** befindet sich ebenfalls in Reichweite, kann aber nicht angegriffen werden, da ein Hindernis dem Verbündeten **A** die Sicht auf ihn versperrt.



# FÄHIGKEITEN

Wenn du eine Spielfigur eine Fähigkeits-Aktion ausführen lassen möchtest, gehst du wie folgt vor:

1. Wähle eine Fähigkeit von der Karte der betreffenden Figur.
2. Bezahl den geforderten Wert dieser Fähigkeit mit einem passenden Fähigkeitstoken aus deinem Vorrat, indem du es in deinem Cooldown-Bereich auf die im Fähigkeitssymbol gezeigte Zahl setzt. Hast du kein geeignetes Token in deinem Vorrat, kannst du diese Fähigkeit nicht anwenden.
3. Folge für die betreffende Fähigkeit jeweils den auf der Karte beschriebenen Regeln.

Falls für die Fähigkeit mehrere Regeln gelten, befolge diese Regeln in der angegebenen Reihenfolge.

Falls Fähigkeitsregeln den in der Anleitung aufgeführten Regeln widersprechen, gelten die Fähigkeitsregeln.

## FÄHIGKEITSTYPEN

In *Harry Potter Funkoverse* gibt es eine Reihe von Fähigkeitstypen. Die Figuren in diesem Spiel verwenden drei dieser Fähigkeitstypen (    ). Spielfiguren in anderen Spielen verwenden andere (bzw. andere Kombinationen von) Fähigkeitstypen. Verschiedene Fähigkeitstypen haben unterschiedliche Qualitäten:



Figuren mit diesen Fähigkeiten verfügen über Raffinesse, Beweglichkeit und Koordination. Diese Fähigkeiten bieten den Spielfiguren oft die Möglichkeit, schneller und flexibler zu sein.



Figuren mit diesen Fähigkeiten verfügen über kraftvolles Auftreten, Stärke und Standfestigkeit. Diese Fähigkeiten bieten den Figuren oft die Möglichkeit, kraftvoll und robust aufzutreten.



Figuren mit diesen Fähigkeiten verfügen über Gerissenheit, Einfallsreichtum und die Gabe der Täuschung. Diese Fähigkeiten bieten den Figuren oft die Möglichkeit, den Rivalen auszutricksen oder ihn zu behindern.



Figuren mit diesen Fähigkeiten verfügen über Führungsvermögen, Charisma und Willensstärke. Diese Fähigkeiten bieten den Figuren oft die Möglichkeit, Verbündete zu stärken oder bei Aktionen zu helfen.

## FÄHIGKEITEN ALS ANGRIFFSAKTIONEN

Viele Fähigkeiten ermöglichen es dir, Ziele anzugreifen, aber eine Fähigkeitsaktion ist nur dann eine Angriffsaktion, wenn auf den Fähigkeitsnamen das Symbol  folgt. Andernfalls wird die Aktion als Nicht-Angriff gewertet. Falls kein mögliches Ziel vorhanden ist, kannst du keine Angriffsaktion ausführen.

## BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Die für die Fähigkeiten erklärten Regeln gelten auch für „besondere Eigenschaften“. Allerdings brauchst du in diesem Fall kein Fähigkeitstoken zu bezahlen, um die besondere Eigenschaft einer Figur einzusetzen. Diese Eigenschaften gelten generell. Außer bei anders lautenden Anweisungen, gelten die Regeln für eine besondere Eigenschaft auch, wenn eine Figur umgeworfen oder ausgestoßen ist.

# BEGRIFFSERLÄUTERUNGEN „FÄHIGKEITEN“

Diese Liste umfasst Begriffe, die in allen *Harry Potter Funkoverse*-Spielen verwendet werden. Einige Begriffe gelten nicht für die Figuren dieses Spiels (HP 101). Für dieses Spiel nicht aktuelle Begriffe sind mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet.

**\* DISTANZ ERHÖHEN:** Wenn eine Regel die Distanz erhöht, erhöht sich die Anzahl der Felder, die du für diesen Distanz-Angriff abzählst. Wenn du die Distanz für einen regulären Angriff (also keinen Distanz-Angriff) erhöhest, wird dieser zu einem Distanz-Angriff, mit einer Distanz, die der angegebenen Zahl plus 1 entspricht.

**VERBUNDENE:** Von dir kontrollierte Figuren und Hilfs-Tokens sind Verbündete.

Wenn ihr mit 3 oder 4 Spielern spielt, sind die Figuren und Hilfs-Tokens, die von den Spielern einer Seite kontrolliert werden, automatisch verbündet.

**ANGRIFFSAKTIONEN:** Eine Aktion wird dann als Angriffsaktion gewertet, wenn es sich um einen einfachen Angriff handelt, oder wenn das Symbol  nach der Fähigkeit oder dem Objektnamen steht. Falls es kein mögliches Ziel gibt, kann keine Angriffsaktion ausgeführt werden.

**\* KONTROLIEREN EINES RIVALEN:** Eine Regel kann fordern, dass du einen Rivalen „kontrollierst“. Wenn du diesen Rivalen Aktionen ausführen lässt, behandle den Rivalen als Verbündeten deiner Figuren und nicht als Figur deines Gegners, wenn du Züge vornimmst, Angriffe startest und herausfinden möchtest, was der Rivale sehen kann.

**KOSTEN:** Nutzt eine Figur eine Fähigkeit, entsprechen die Kosten dem Wert, der im Fähigkeits-Symbol neben dem Namen der Fähigkeit angegeben wird; dort steht auch, wo das passende Fähigkeitstoken im Cooldown-Bereich platziert wird.

**\* SENKEN DER KOSTEN FÜR EINE FÄHIGKEIT:** Möglicherweise senkt eine Regel die Kosten für eine Fähigkeit. Sollte dies der Fall sein, setze das Fähigkeitstoken im Cooldown-Bereich auf die Zahl, die der neuen Zahl entspricht. Senken sich diese Kosten auf einen Wert unter 1, brauchst du für diese Fähigkeit kein Fähigkeitstoken.

**\* ABLEGEN EINER STATUSKARTE:** Wenn du eine Statuskarte ablegst, wird sie von der aktuellen Spielfigur genommen und ist wieder für das Spiel verfügbar.

**\* ERHÖHEN DER KOSTEN FÜR EINE FÄHIGKEIT:** Eine Regel kann die Kosten für eine Fähigkeit erhöhen. In diesem Fall legst du das Fähigkeitstoken im Cooldown-Bereich auf die Zahlenposition, die der neuen Zahl entspricht. Erhöhen sich diese Kosten auf einen Wert über 4, wird das Fähigkeitstoken auf die 4 gelegt.

**\* ERHÖHEN DER VERTeidigung:** Möglicherweise verstärkt eine Regel die Verteidigung des Ziels. Das Ziel wüfelt mit mehr Würfeln, wenn es sich gegen einen Angriff verteidigt.

**\* EINEN RIVALEN ZUM ANGRIFF ZWINGEN:** Wenn es eine Regel dir erlaubt, deinen Rivalen zu einem Angriff zu zwingen, kann der Rivale die Spielfiguren deines Gegners angreifen. Falls eine Fähigkeit nicht ausdrücklich erfordert, dass du deinen Rivalen „kontrollierst“, gilt dieser Rivale nicht als Verbündeter.

**EINEN RIVALEN ZUM ZUG ZWINGEN:** Wenn eine Regel es dir erlaubt, deinen Rivalen zu einem Zug zu zwingen, aber nicht vorschreibt, dass du den Rivalen „kontrollierst“, folgt der Rivale den Regeln für **Spielzüge ausführen** (Seite 12), allerdings ist dieser Rivale nicht dein Verbündeter.

**MARKER:** Eine Regel erfordert möglicherweise das Platzieren von rechteckigen Markern auf der Spielfläche. Außer bei anders lautenden Regeln blockieren Marker nicht die Sicht für eine Figur, Figuren können das gleiche Feld wie ein Marker besetzen und Figuren können solche Marker weder bewegen noch angreifen. Marker folgen denselben Regeln für Angrenzung wie Figuren; also müssen Figuren für eine Angrenzung die Felder sehen können, auf denen solche Tokens stehen. Sind sämtliche Marker dieses Typs im Spiel, kannst du keinen Marker auf der Spielfläche platzieren. Siehe die Herkunft des Markers für genaue Regeln.

# BEGRIFFSERLÄUTERUNGEN FÜR DEN BEREICH „FÄHIGKEITEN“ (FORTSETZUNG)

**HILFS-TOKEN:** Die sogenannten Hilfsfiguren sind spezielle Tokens, die vielen der für die Spielfiguren geltenden Regeln folgen. Regeln, die das Platzieren von Hilfs-Tokens auf der Spielfläche erfordern, erklären genauer, wie eine Hilfsfigur gezogen wird oder angreift, und erklärt auch eventuelle besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten. Ein Hilfs-Token kann nicht in ein von einem Verbündeten oder Rivalen besetztes Feld gesetzt werden. In Bezug auf Angrenzung, Züge und das, was das Token jeweils sehen kann, gelten dieselben Regeln wie bei Figuren. Ein platziertes Hilfs-Token gilt automatisch als Verbündeter deiner Figuren.

Hilfs-Tokens können angegriffen, aber niemals umgeworfen oder ausgestoßen werden. Stattdessen nimmst du das Token von der Spielfläche, nachdem du es herausgefordert und besiegt hast. Hilfs-Tokens geben keine Punkte, wenn sie entfernt werden.

Hat ein Hilfs-Token einen Rivalen ausgestoßen (d. h. aus dem Spiel geworfen), gehen die Punkte an die Figur, die die Hilfsfigur ins Spiel gebracht hat.

\* **NÄHER:** Eine Regel verlangt möglicherweise, dass etwas gewählt werden muss, das „nahe“ oder „am nächsten“ an einem Feld liegt (normalerweise dem Feld einer Figur, die eine Fähigkeitsaktion ausführt). „Dinge“, die vom Feld nicht sichtbar sind, werden ignoriert, wenn bestimmt wird was „nahe“ ist. Sind zwei „Dinge“ gleich nahe, wird das Ziel von dem Spieler gewählt, der dafür verantwortlich ist, dass diese Regel zum Tragen kommt. Eine Regel kann verlangen, dass etwas „näher“ platziert werden muss. In diesem Fall ignorierst du, was das betreffende „Ding“ sehen kann.

**NICHT-ANGRIFFSAKTIONEN:** Durchgeführte Aktionen, nach deren Name kein  Symbol steht, sind auch dann keine Angriffsaktionen, wenn sie dabei ein Ziel angreifen.

**GEGNER:** Der Spieler, gegen den du antrittst, ist dein Gegner. Falls ihr mit 3 oder 4 Spielern spielt, sind alle Spieler auf der Gegenseite deine Gegner.

**ETWAS PLATZIEREN:** „Etwas platzieren“ ist nicht identisch mit „ziehen“ und unterliegt nicht den Regeln für Spielzüge. Verlangt eine Regel, dass du etwas auf einem Feld platzierst, muss weder deine Figur noch der zu platzierende Gegenstand das Feld sehen können, es sei denn, dies wird bei den Fähigkeiten ausdrücklich verlangt, oder das zu platzierende Etwas muss sich nach den Regeln der Fähigkeit in einem unmittelbar angrenzenden Feld befinden.

\* **ZWANGSTRANSFER:** Siehe „In Richtung“ (Seite 19).

**DISTANZ:** Der Begriff „Distanz“ bedeutet, dass ein Angriff ausgeführt werden kann, wenn das Ziel sich nicht in einem unmittelbar angrenzenden Feld befindet. Siehe **Angriffe** (Seite 14).

**RIVALE:** Von deinem Gegner (bzw. Gegnern) kontrollierte Figuren und Hilfs-Tokens sind Rivalen deiner Spielfiguren.

\* **WÜRFELN UND ERFOLGPUNKTE ZÄHLEN:** Eine Regel könnte erfordern, dass du würfelst und Erfolgspunkte zählst. Würfe mit der angegebenen Anzahl an Würfeln. Du erhältst 1 Erfolgspunkt für jedes  und 3 Erfolgspunkte für jedes . Wenn du würfelst und Erfolgspunkte zählst, würfelt dein Gegner nicht zu seiner Verteidigung.

**\* STATUSKARTEN:** Einige Spielfiguren haben Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, anderen Figuren Statuskarten zu geben. Sollte dieser Fall eintreten, suche die betreffende Statuskarte heraus und lege sie neben die Spielfiguren-Karte der betreffenden Figur, als Erinnerung, dass diese Figur den Regeln der Statuskarte folgt. Sind alle Statuskarten für deine Spielfigur bereits im Spiel, kannst du diese Statuskarte keiner Spielfigur geben. Wird eine Spielfigur ausgestoßen, behält sie ihre Statuskarten. Hat ein Status (d. h. eine Statuskarte) einen Rivalen ausgestoßen, gehören die Punkte der Figur, die die Statuskarte ins Spiel gebracht hat. Sind alle Statuskarten für deine Spielfigur bereits im Spiel, kannst du diese Statuskarte keiner Spielfigur geben. Wird eine Spielfigur ausgestoßen, behält sie ihre Statuskarten. Hat ein Status (d. h. eine Statuskarte) einen Rivalen ausgestoßen, gehören die Punkte der Figur, die die Statuskarte ins Spiel gebracht hat.

**\* TOKENS:** Regeln können erfordern, dass runde Tokens auf der Spieloberfläche platziert werden. Soweit nicht anderswo ausdrücklich beschrieben, blockieren Tokens die Sicht von Spielfiguren nicht; Spielfiguren können dieselben Felder wie die Tokens besetzen, und Spielfiguren können Tokens nicht bewegen. Tokens folgen denselben Regeln für Angrenzung wie Figuren; damit eine Angrenzung gegeben ist, müssen Figuren die Felder sehen können, auf denen solche Tokens platziert sind. Wenn all deine Tokens im Spiel sind, kannst du das Token nicht auf der Spieloberfläche platzieren. Siehe die Herkunft des Tokens für genaue Regeln. Hat ein Token einen Rivalen ausgestoßen (d. h. aus dem Spiel geworfen), gehen die Punkte an die Figur, die das Token ins Spiel gebracht hat.

Für bestimmte Tokens gelten Regeln, die besagen, dass sie angreifbar sind; in diesem Fall geben die Regeln, die das Token ins Spiel gebracht haben, Aufschluss darüber, was genau geschieht, wenn du das Token angreifst.

Diese Regeln gelten nicht für die Hilfs-Tokens. Siehe **Hilfs-Token** (Seite 18) für die entsprechenden Regeln.

**\* IN RICHTUNG:** Einige Fähigkeiten erfordern, dass du „Etwas“ (einen Gegenstand) in Richtung eines anderen Gegenstands bewegen musst („Zwangstransfer“). Wenn du „etwas“ in Richtung eines anderen Gegenstands bewegen willst, muss deine Figur diesen Gegenstand und auch jedes Feld sehen können, auf das der Gegenstand bewegt werden soll.

Wenn du „etwas“ (einen Gegenstand) in Richtung eines anderen Gegenstands bewegst, bewegst du es über die angegebene Anzahl von Feldern, gemäß den Regeln im Abschnitt „Spielzüge ausführen“ (Seite 12); allerdings muss jedes Feld, zu dem du dich bewegst, „näher“ sein (siehe „Näher“ oben).

**INNERHALB EINER ANZAHL VON FELDERN:** Für diese Berechnung zählst du alle Felder wie bei einem Spielzug, ignorierst aber sämtliche Hindernisse sowie alle Figuren und Tokens, die bei einem Spielzug die Sicht blockieren würden.

# KANN ALS EINZELSPIEL ODER IN VERBINDUNG MIT ANDEREN HARRY POTTER FUNKOVERSE-SPIELEN GESPIELT WERDEN!

ZWEI NEUE, AUFREGENDE ORTE ZUM ERFORSCHEN:  
„WINKELGASSE“ UND „RAUM DER WÜNSCHE“.



UMFASST 4 EXKLUSIVE HARRY POTTER FUNKOVERSE POP! SPIELFIGUREN!

**HARRY POTTER™  
HERMIONE GRANGER™  
BELLATRIX  
LESTRANGE™  
LORD VOLDEMORT™**



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

HERGESTELLT FÜR  
**Funko**  
[www.funko.com](http://www.funko.com)

FUNKO, LLC. 2019  
2802 WETMORE AVE  
EVERETT, WA 98201  
(425) 783-3616  
POPI® ist ein Warenzeichen der Firma Funko, LLC.

Ein Spiel von  
**Prospero Hall**

Leichte Abweichungen der Abbildungen vom enthaltenen Produkt sind möglich.

© 2019 Funko, LLC. Alle Warenzeichen und eingetragenen Markenzeichen sind im Besitz von Funko, LLC oder das Eigentum der entsprechenden Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten.

**f** /OriginalFunko  
**t** @OriginalFunko  
**o** @OriginalFunko

**INHALT:**  
2 Spielfiguren, 2 Sockel für Spielfiguren, 2 Figurkarten, 2 Einstiegsfiguren, 2 Karten für Einstiegsfiguren, 1 Besen, 1 Objektkarte, 2 Cooldown-Bereiche, 1 zweiseitige Spieloberfläche, 5 Spieltokens, 2 Szenario-Karten, 13 Spielmarker, 6 Würfel, 11 Punkte, 1 Marker „Erster Spieler“, Anleitung