

QUARTETT

Ziel des Spiels: Seit Harry herausgefunden hat, dass er ein Zauberer ist, begegnet er den außergewöhnlichsten Personen an den magischsten Orten. In diesem Spiel findest du 8 Kartensätze (von A bis H) mit je 4 Zauberern, Hexen oder Muggels an legendären Orten in der Welt der Zauberei. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette zu sammeln.

Wie gespielt wird: Teilt alle Karten gleichmäßig an alle Spieler aus. Es beginnt, wer zuletzt mit einem Muggelzug gefahren ist. Der erste Spieler fängt an und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartettes fehlt. Dazu wird der Name des gefragten Spielers genannt, gefolgt vom Zauberspruch „Accio“ und dem Eckzeichen der Karte. Hat der gefragte Spieler die Karte, muss er sie abgeben. Beispiel: „Peter, Accio B1.“ Hat der gefragte Spieler diese Karte nicht, ist der

nächste an der Reihe und darf nach einer Karte fragen. Wer ein komplettes Quartett zusammen hat, legt alle 4 Karten verdeckt auf den Tisch. Sie dürfen von den anderen nicht mehr genommen werden. Deswegen ruft der Spieler „Protego totalum“ und aktiviert so den Schutzzauber. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Wer gewinnt: Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette besitzt, hat gewonnen!

Spiel für zwei: Wenn ihr nur zu zweit spielt, erhält jeder von euch 10 Karten. Die restlichen Karten legt ihr verdeckt auf einen Ziehstapel. Hat der andere Spieler die Karte nicht, nach der du gefragt hast, dann nimm die oberste Karte vom Ziehstapel.