Magier ärgere dich nicht

SPIELIDEE VON
MATTHIAS FRIEDEWALD

GRUNDIDEE VON 2007

DRUCK: MUTTLAS DRUCKSTUDIO

IN ZUSAMMENARBEIT MIT DARK SKULL PRODUKTION

UND DAS KASPAUER PROJEKT

Hinweise

Namen, Figuren und Orte sind Eigentum vom Warner Brothers und J.K. Rowling. Idee von Matthias Friedewald.

Magier ärgere dich nicht

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Würfel

36 Figuren (6 je Farbe)

Spielbeschreibung

Es geht darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln. Gleichzeitig versucht man, die Mitspieler zu ärgern und deren Spielfiguren so oft es geht, zu schlagen, damit Sie wieder von vorne anfangen müssen.

Wer seine vier (sechs) Spielfiguren als erster in den Gemeinschaftsraum gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier (sechs) Spielfiguren seiner Farbe. Er stellt die Steine auf die entsprechenden Felder des Hauses.

Es wird einmal gewürfelt.
Wer die höchste Zahl würfelt beginnt, gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl auf der Laufbahn vor. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.

Fremde Steine können übersprungen werden, die besetzten Felder werden mitgezählt. Eigene Steine können nicht übersprungen werden.

Wer mehrere Spielsteine auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welchem Stein er weiterzieht, solange er dafür keinen eigenen Stein überspringt.

Wer mit den letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt er diese Figur und setzt seinen eigenen Stein auf ihren Platz. Es herrscht Schlagzwang. Wenn festgestellt wird, dass ein Mitspieler nicht eine Figur schlägt, so muss diese Figur zurück ins Haus.

Dabei darf das Startfeld sowie die „DC“ Felder nicht übertreten werden.

Die Steine, die im Haus stehen, können nur mit einer „5“ ins Spiel gebracht werden und damit auf das Startfeld gesetzt werden. Dort dürfen maximal zwei Steine stehen. Wird eine „5“ gewürfelt, so muss der Spieler das Startfeld mit einer Figur freimachen.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine „6“, darf er erneut nach dem Ziehen würfeln. Würfelt er wieder eine „6“ so geht der weiteste Spielstein zurück ins Haus.

Besonderheiten der Würfelzahl „5“

Hat ein Spieler keinen Spielstein im Spiel, so darf er dreimal würfeln. Dies gilt solange, bis er den ersten Stein auf das Startfeld setzt.

Wer eine „5“ würfelt, muss einen Spielstein ins Spiel bringen. Danach darf der Spieler erneut würfeln. Bei einer „5“ geht der nächste Spielstein ins rennen oder ein Stein muss auf der Laufbahn ziehen.

Sollte der Spieler erneut die „5“ würfeln, so zieht sein Spielstein auf das nächste „DC“ Feld und muss eine Runde aussetzen. In der darauf folgenden Spielrunde darf der Spieler würfeln. Würfelt der Spieler die „5“, so darf er weiterziehen. Bei jeder anderen Zahl muss die Runde ausgesetzt werden.

Betreten der Zielfelder zum Gemeinschaftsraum

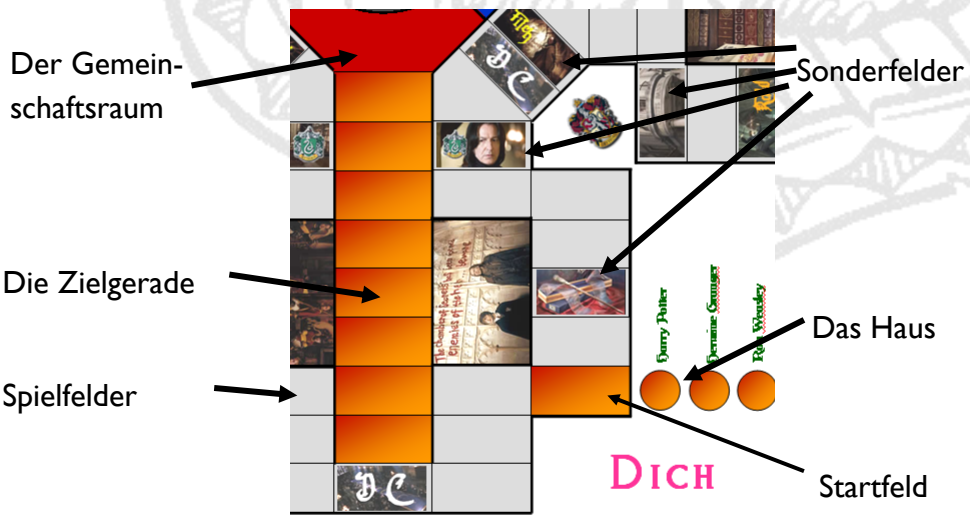
Wer mit seiner Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihm auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch hier gilt, die eigenen Steine dürfen nicht übersprungen werden.

Nur die Steine sind sicher, die sich im Gemeinschaftsraum befinden.

Ende des Spieles

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren in seinem Gemeinschaftsraum gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.



Besonderheiten (Sonderfelder)

DC Feld



Duellier Club Feld

Auf diesem Feld wird nicht sofort geschlagen. Erreicht ein Spieler das Feld, auf dem ein gegnerischer Stein steht, so wird gewürfelt. Derjenige, der die höchste Augenzahl hat, darf stehen bleiben, der andere geht zurück in sein Haus.

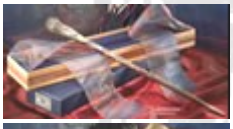
Nach dem Duell gilt: Der Spieler, der stehen bleibt, darf würfeln und die doppelte Augenzahl vorrücken.

Filch Büro Feld



Oh je, Filch hat euch erwischt. Zur Strafe muss der Spieler zurück in sein Haus.

Zauberstabfeld





Wer auf dieses Feld gelangt, darf gleich noch einmal würfeln.
Zeigt der Würfel nach dem Wurf eine gerade Zahl, so darf der Spieler die entsprechenden Felder vor. Zeigt er hingegen eine ungerade Zahl, so muss der Spieler die entsprechenden Felder zurück.

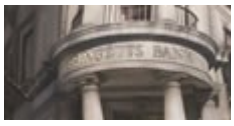
Achtung:

Wer mit einer „6“ auf das Feld gelangt und eine 6 würfelt, darf zum nächsten „DC“ Feld vorrücken. Wer mit einer 5 auf das Feld gelangt ist und eine 5 gewürfelt hat, muss zurück ins Haus.

Friedensfelder



Auf diesen Feldern **darf nicht** geschmissen werden. Dies gilt auch für den Raum der Wünsche!. Grosse Halle, Gringotts, Hogsmeade und Winkelgasse.







Hauslehrer Felder



Der Spieler dieses Hauses darf 2x würfeln. Alle anderen gehen zum Startpunkt zurück.



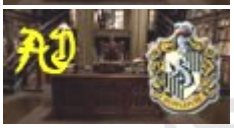


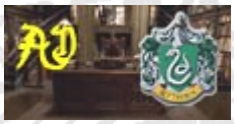


Dumbledores Buero Feld



Der Spieler des entsprechenden Hauses rückt automatisch auf das DC Feld vor seinem Gemeinschaftsraum.





Raum der Wünsche Feld



Der Spieler darf nachmals würfeln. Die gewürfelte Zahl hat folgende Bedeutung:

1 = noch einmal würfeln
2 = einen gegnerischen Stein schmeißen (Gilt nicht bei Friedensfeld!)
3 = noch einmal würfeln mit doppelter Augenzahl (bei einer 5 zieht der Spieler 10 Schritte vorwärts auf das Startfeld. In diesem Fall darf der Spieler auch auf das Feld, wenn die entsprechende Farbe einen Spielstein stehen hat.)
4 = ein weiteren Spielstein auf das Startfeld oder wenn keiner mehr vorhanden, dann rückt dieser Stein zum nächsten Friedensfeld vor.
5 = DC Feld vor dem Gemeinschaftsraum
6 = Gemeinschaftsraum

Sonderfelder



Der Feuerkelch

Der Spieler darf dreimal würfeln. Die gewürfelten Augen werden gezählt.
1 bis 6 = Spieler ist schlecht und muss zurück ins Haus
7 bis 12 = Spieler ist durchschnitt und darf auf das nächste Friedensfeld
13 bis 18 = Spieler ist Champignon und darf auf das DC Feld vor seinen Gemeinschaftsraum



Karte des Rumtreibers

Der Spieler darf noch einmal würfeln.
1 und 3 Spieler muss zurück ins Haus
5 Spieler muss zurück zum Start
2 Spieler darf zum nächsten Friedensfeld
4 Spieler darf 12 Schritte vorwärts
6 Spieler darf auf das DC Feld vor Gemeinschaftsraum



Kammer des Schreckens

Slytherin und Gryffindor dürfen drei Felder vor
Ravenclaw und Huffelpuff müssen drei Felder zurück.



Tagesprophet

Der Spieler darf noch einmal würfeln.
1 bis 3 schlechte Informationen zurück zum Start.
4 bis 6 gute Nachricht vor zum DC Feld vor Gemeinschaftsraum

Zum Schluss bleibt nichts weiter zu sagen,