

QUIDDITCH™ QUINTETT SPIEL

INHALT:

100 Karten:

- 83 QUIDDITCH-Spielfeldkarten
- 12 QUAFFEL-Karten
- 4 KLATSCHER-Karten
- 1 GOLDENER SCHNATZ-Karte

ZIEL DES SPIELS:

Ihr versucht möglichst viele QUIDDITCH-Spielfelder mit QUAFFEL-Bällen oder dem GOLDENEN SCHNATZ zu sammeln und somit zu punkten. Wer am meisten Punkte sammelt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG:

Mischt du die Karten und verteilt sie verdeckt in der Tischmitte, so dass alle die Karten gut erreichen können.

SPIELABLAUF:

Ihr spielt reihum, die jüngste Spieler:in beginnt. Bist du am Zug, deckst du zunächst eine beliebige Karte auf.

Ist es eine QUIDDITCH-Spielfeldkarte mit den Ziffern 2, 3, 4 oder eine Karte mit einem der Bälle, dann lässt du sie liegen und deckst sie wieder zu. Die nächste Spieler:in ist am Zug.

Ist es eine QUIDDITCH-Spielfeldkarte mit

einer 1, so darfst du sie vor dir ablegen und eine weitere Karte ziehen. Beachte, dass du die QUIDDITCH-Spielfelder nur in aufsteigender Reihenfolge sammeln darfst, die Spielfeldkarten sind nummeriert von 1 bis 4. Hast du alle 4 Karten für ein Spielfeld gesammelt, musst du es mit einem QUAFFEL abschließen. Erst dann darfst du mit einem neuen Spielfeld beginnen. Du darfst solange ziehen, bis du eine Karte aufdeckst, die du nicht verwenden kannst (z. B. einen QUAFFEL, während dir noch die vierte Spielfeldkarte fehlt). Diese Karte deckst du wieder zu und die nächste Spieler:in ist am Zug.

Alle versuchen, sich die Karten, die schon aufgedeckt, aber nicht genommen wurden, gut zu merken. Wenn du am Zug bist, kannst du eventuell gleich mehrere Karten nacheinander finden, die du für deine Sammlung benötigst.

Funktionen der Sonderkarten:

1. QUAFFEL

QUAFFEL schließt ein QUIDDITCH-Spielfeld ab. Wird ein vollständiges Spielfeld (bestehend aus vier nummerierten Spielfeldkarten) mit einem QUAFFEL abgeschlossen, zählt das einen Punkt.

2. KLATSCHER

Ziehst du einen KLATSCHER, musst du ihn auf dein vollständiges Spielfeld (4 Spielfeldkarten ohne abschließenden Ball) legen. Ist ein Spielfeld mit einem KLATSCHER belegt, zählt es einen Minuspunkt.

Hast du kein vollständiges Spielfeld vor dir liegen oder nur ein begonnenes (z. B. Spielfeldkarte 1

und 2), kannst du den KLATSCHER auf ein vollständiges Spielfeld einer Mitspieler:in legen. Kann der KLATSCHER nirgends abgelegt werden, wird die Karte wieder verdeckt.

Hast du einen KLATSCHER gezogen, ist dein Spielzug beendet und die nächste Spieler:in ist an der Reihe.

Versucht euch gut zu merken, wo die KLATSCHER liegen, um sie gegebenenfalls gezielt einzusetzen.

3. GOLDENER SCHNATZ

Der GOLDENE SCHNATZ darf erst gespielt werden, wenn keiner der 12 QUAFFEL mehr in der Auslage ist.

Ziehst du den GOLDENEN SCHNATZ und kannst ihn auf ein vollständiges Spielfeld ablegen, nachdem alle QUAFFEL aufgebraucht sind, erhältst du 3 Punkte.

Kannst du ihn nicht verwenden, weil du kein vollständiges Spielfeld ausliegen hast oder noch QUAFFEL in der Auslage sind, drehst du den GOLDENEN SCHNATZ wieder um und versuchst dir gut zu merken, wo er in der Auslage liegt.

SPIELLENDE:

Das Spiel endet, sobald jemand den GOLDENEN SCHNATZ gespielt hat. Zählt nun eure QUIDDITCH-Spielfelder mit QUAFFEL-Bällen. Zieht dann die Spielfelder mit KLATSCHER-Bällen ab. Das Spielfeld mit dem GOLDENEN SCHNATZ zählt 3 Punkte. Wer am meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

QUIDDITCH-Spielfeld mit QUAFFEL



QUIDDITCH-Spielfeld mit GOLDENEM SCHNATZ



KLATSCHER



QUIDDITCH

QUIDDITCH ist in der magischen Welt der beliebteste und bekannteste Sport. HOGWARTS, die Schule für Hexen und Zauberer verfügt über ein eigenes QUIDDITCH-Spielfeld und mehrere QUIDDITCH-Teams. Jedes der vier Häuser von HOGWARTS stellt ein eigenes Team. QUIDDITCH-Teams bestehen aus je drei Jägern, zwei Treibern, einem Hüter und einem Sucher, die auf ihren fliegenden Besen gegeneinander antreten. Beim QUIDDITCH versuchen die Mannschaften mit dem QUAFFEL in die gegnerischen Torringe zu treffen. Der GOLDENE SCHNATZ ist meist spielentscheidend und wird vom Sucher eingefangen. Diese schwierige Position übernimmt HARRY POTTER für sein Team, nachdem er sich als äußerst geschickt auf dem Besen erweist.



QUAFFEL

Ein QUAFFEL ist ein hellroter Lederball, der von den Spielenden von Besen zu Besen geworfen wird. Gelingt es den Jägern beim QUIDDITCH, einen QUAFFEL in einen der gegnerischen Torringe zu werfen, erhält das Team Punkte. Die Hüter des anderen Teams versuchen das zu verhindern.



KLATSCHER

Ein KLATSCHER ist ein kleiner schwarzer Ball. In jedem QUIDDITCH-Spiel kommen zwei KLATSCHER vor. Diese sind verzaubert, so dass sie zwischen den Spieler:innen fliegen und versuchen, sie von ihren Besen zu stoßen. Jedes Team hat zwei Treiber. Sie haben die Aufgabe, mit ihren Schlägern ihre Team-Mitglieder vor den Klatschern zu schützen. Gleichzeitig versuchen sie, mit dem Schläger den Flug der Klatscher so umzulenken, dass sie das gegnerische Team bedrohen.



GOLDENER SCHNATZ

Der GOLDENE SCHNATZ ist ein sehr kleiner, goldener Ball mit schwirrenden Flügeln. Dieser Ball kann ein QUIDDITCH-Spiel entscheiden, wenn er gefangen wird. Deshalb gibt es die Sucher im Spiel, deren einzige Aufgabe es ist, den GOLDENEN SCHNATZ zu suchen und einzufangen. HARRY POTTER ist Sucher für Team GRYFFINDOR.



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