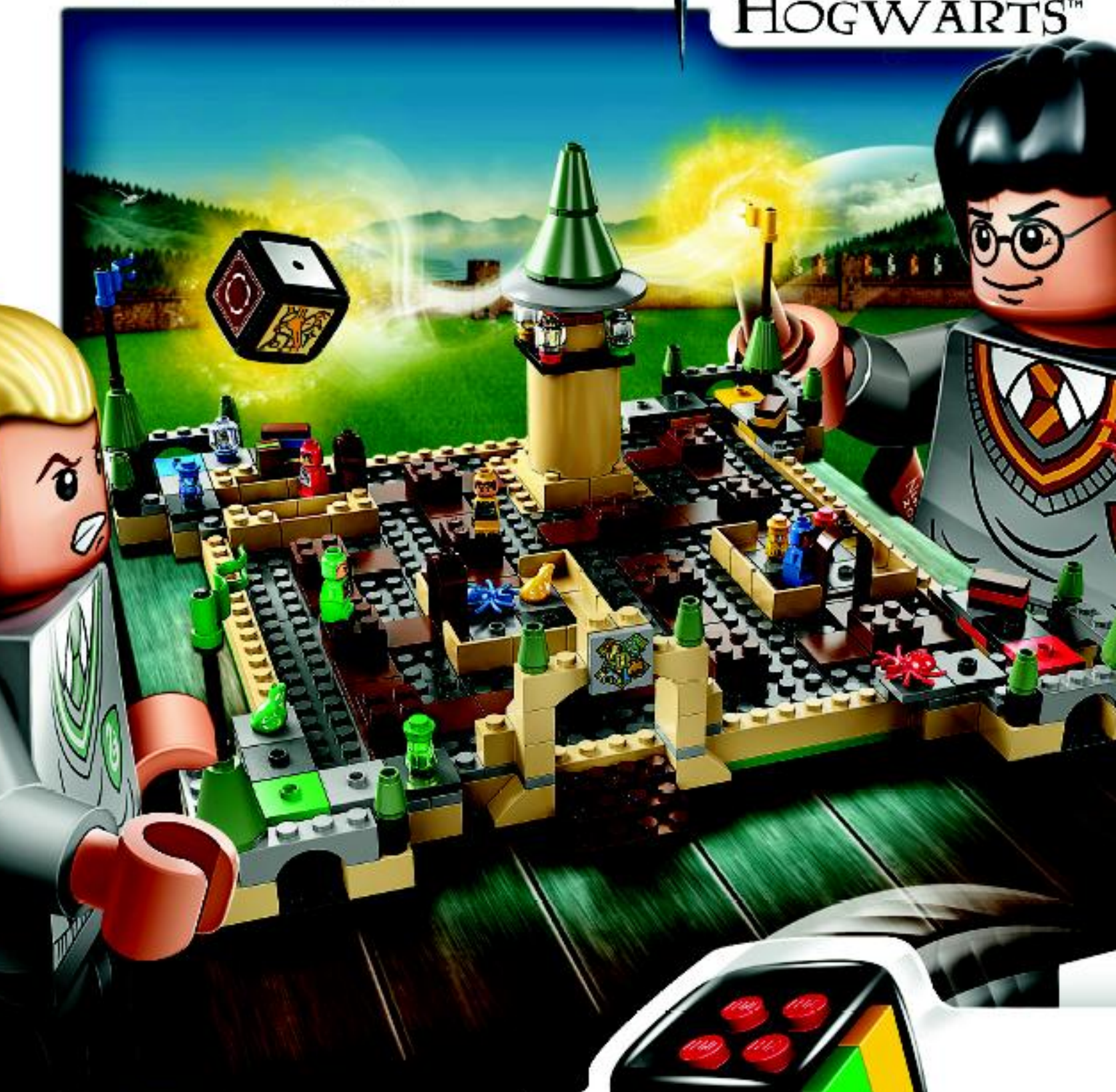




Harry Potter

HOGWARTS™



2-4



8+



20-40



Spelregels



Règles



Anleitung



Rules





Een nieuwe manier van spelen

LEGO® Spellen presenteert een verzameling spellen om zelf te bouwen, mee te spelen en te veranderen. Met de unieke, zelf te bouwen LEGO dobbelsteen en de aanpasbare spelregels biedt de LEGO Spellen serie een nieuwe manier om met familie en vrienden plezier te hebben.

Jouer autrement

Découvrez les Jeux LEGO® : les premiers jeux de société à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les Jeux LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.



Eine neue Art des Spielens!

Bauen, spielen, verändern mit den neuen LEGO® Spielen. Die vielen Variationsmöglichkeiten und der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen garantieren ein völlig neues Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde.



A new way to play!

Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.

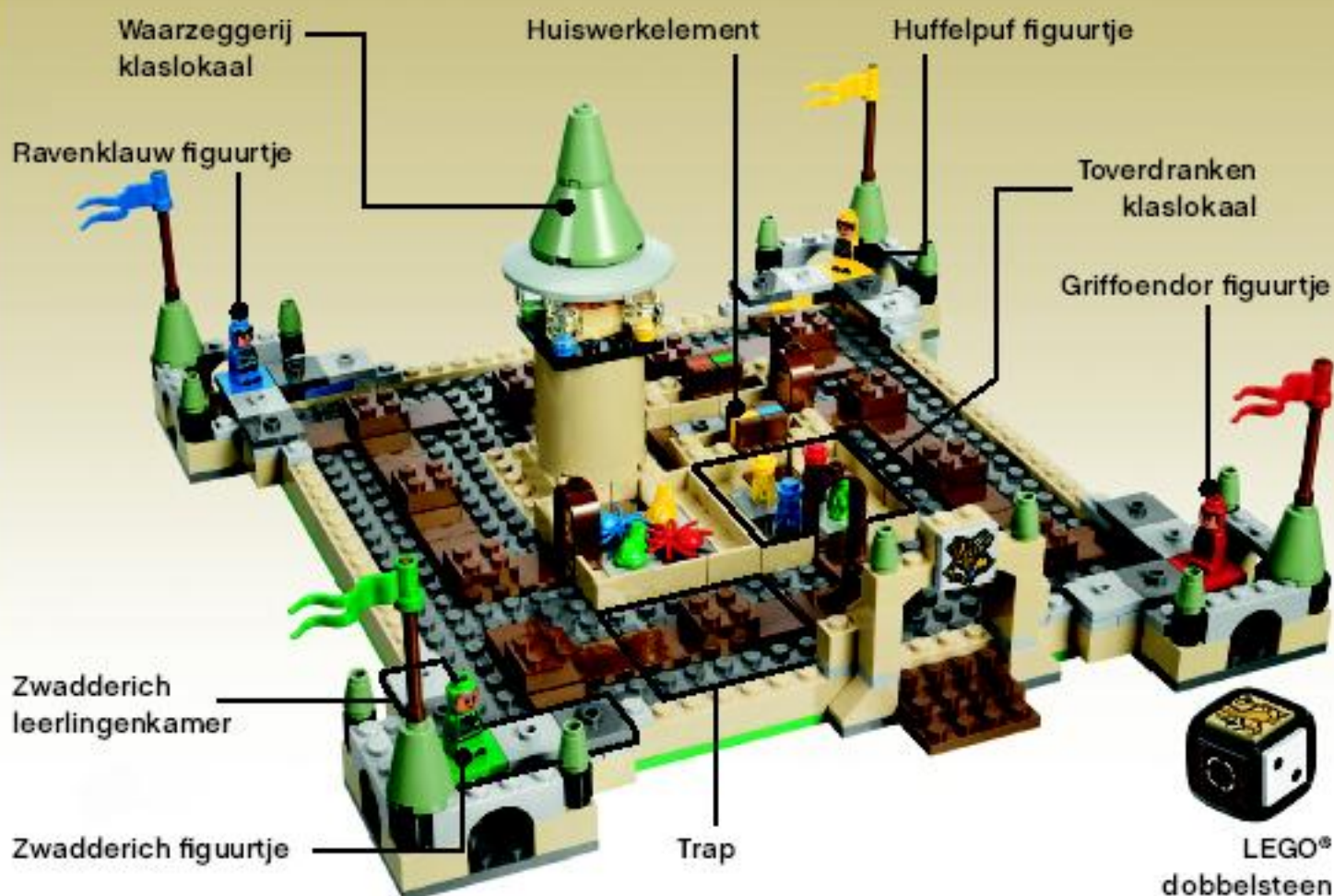




BOUWEN



Wie vindt het snelst de weg in de Zweinstein Hogeschool voor Hekserij en Hocus-Pocus? Laat de bewegende trappen en geheime doorgangen in je voordeel werken. De winnaar is de eerste speler die alle huiswerkelementen verzamelt en dan terugkeert naar de leerlingenkamer.



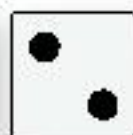
Doel van het spel

Om het spel te winnen moet je als eerste de weg vinden door het telkens veranderende Zweinstein kasteel, alle klaslokalen bezoeken en daar de huiswerkelementen verzamelen, en terugkeren naar je eigen leerlingenkamer.

Vorbereidingen

Voordat je kunt gaan spelen moet het spel worden opgebouwd. Volg de LEGO® bouw instructies die bij het spel zitten. Tijdens het bouwen kom je iets te weten over de verschillende onderdelen en hoe ze gebruikt kunnen worden. Hierdoor wordt het ook makkelijker het spel of de regels later te veranderen.

Bouw de LEGO dobbelsteen met de vlakken die je hieronder ziet



Bij de set zit een stukje gereedschap om plaatjes van de LEGO dobbelsteen los te maken

Alle spelers – beginnend met de jongste – kiezen een afdeling: Griffoendor (rood), Zwadderich (groen), Ravenklauw (blauw) of Huffelpuf (geel).



SPELEN

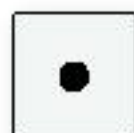


Het spel spelen

De oudste speler begint. Daarna wordt er met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Wie aan de beurt is, werpt de LEGO® dobbelsteen en doet het volgende

1. Voer de handeling uit die door de worp met de dobbelsteen aangegeven wordt *EN*
2. Verplaats je figuurtje één veld.

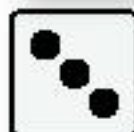
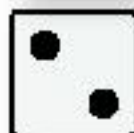


Trappen verplaatsen

Haal een (lege) trap weg en zet hem naast het speelbord.

Klaslokalen mogen niet worden opgetild.

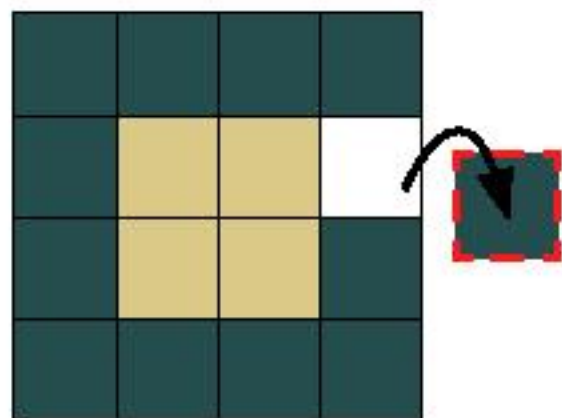
Trappen mogen niet worden weggehaald als er een figuurtje op staat.



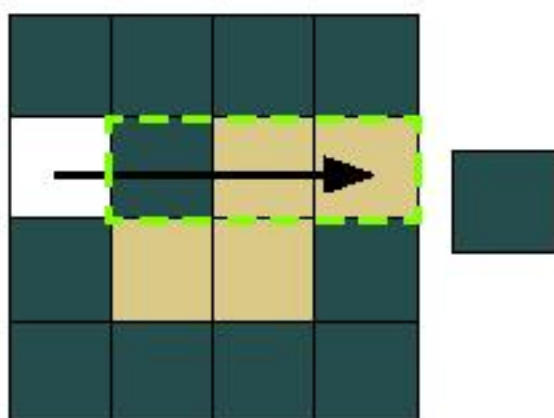
Schuif nu de trappen en klaslokalen zoals je wilt. Je kunt net zoveel verplaatsingen uitvoeren als het getal van je worp met de LEGO dobbelsteen. In één verplaatsing mag je één, twee of drie trappen en/of klaslokalen een willekeurig aantal velden verplaatsen – in een rechte lijn, horizontaal of verticaal. Als je klaar bent met verplaatsen, zet je de weggehaalde trappen op nieuwe, lege velden op het speelbord.

Je hoeft niet al je verplaatsingen te gebruiken.

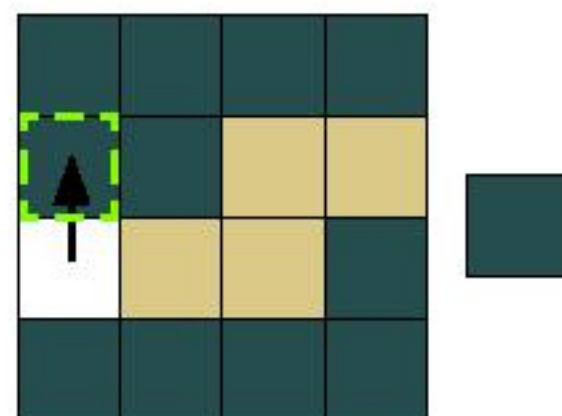
Voorbeeld van trappen verplaatsen als er '3' wordt gegooid met de LEGO® dobbelsteen:



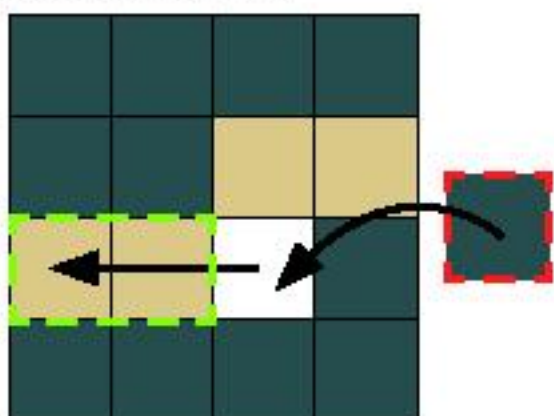
Haal eerst een 'lege' trap weg.



Eerste verplaatsing: één trap en twee klaslokalen worden samen verschoven.



Tweede verplaatsing: één trap wordt verschoven.



Derde verplaatsing: Twee klaslokalen worden samen verschoven. Beëindig je beurt door de weggehaalde trap op het nieuwe lege veld te zetten.



SPELEN



Een trap draaien

Til een trap op en laat hem om zijn as draaien. Dit mag je met alle trappen doen, ook als er een figuurtje op staat.

Klaslokalen mogen niet worden gedraaid.



Gebruik een geheime doorgang

De sluipwegwijzer geeft een geheime doorgang aan: je mag je figuurtje nu naar een willekeurige naastliggende trap of klaslokaal verplaatsen – zelfs als ze elkaar niet raken.

Je figuurtje mag niet diagonaal worden verplaatst.

Verplaatsen van je figuurtje

Nadat je de handeling hebt uitgevoerd die door de worp met de LEGO® dobbelsteen werd aangegeven, verplaats je het figuurtje één stap, naar een verbonden trap of klaslokaal. Je mag ook blijven staan als je dat wilt. Anders dan de andere klaslokalen, kan het Waarzeggerij lokaal maar van één kant binnengaan worden.

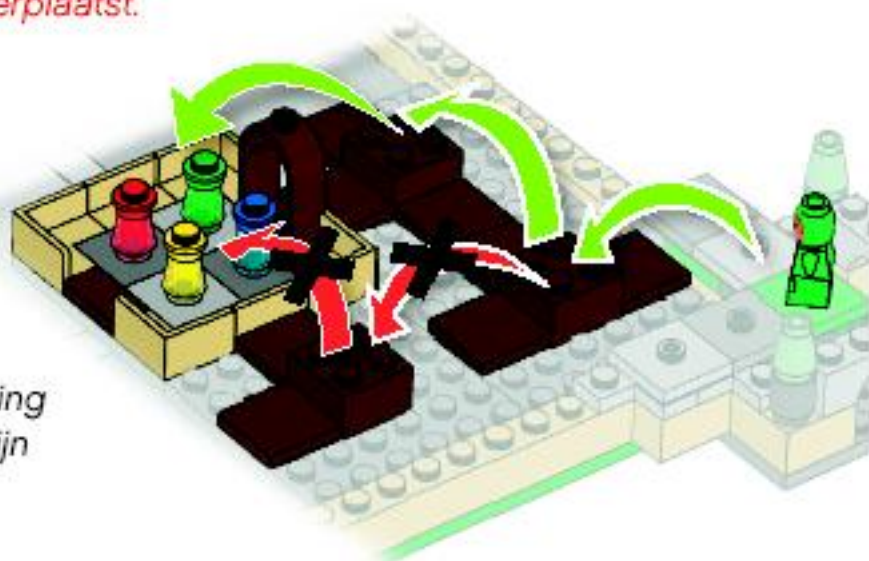
Je figuurtje mag niet diagonaal worden verplaatst.



Voorbeelden van bewegingen

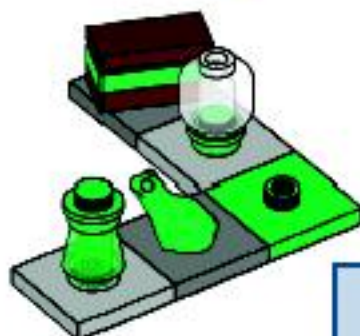
Iedere groene pijl geeft een beweging aan naar een aangrenzende en verbonden trap of klaslokaal.

De rode pijlen geven aan waar trappen en klaslokalen NIET met elkaar in verbinding staan. Bewegingen langs de rode pijlen zijn alleen toegestaan met gebruik van een geheime doorgang.



Verzamelen van huiswerkelementen

Als je een klaslokaal binnengaat, mag je het huiswerkelement van je eigen kleur oppakken en het op een veld in je leerlingenkamer plaatsen.



Het spel winnen

De eerste speler die alle vier huiswerkelementen verzamelt en zelf terugkeert naar zijn/haar leerlingenkamer, is de winnaar!

Alternatieve, kortere versie van het spel: de eerste speler die de vier huiswerkelementen bij elkaar krijgt wint het spel.



LEGO® tip
De makkelijkste manier om een LEGO figuurtje op te tillen is door het een beetje te kantelen voor je het optilt.



VERANDEREN



JOUW SPEL – JOUW REGELS

Met de LEGO® dobbelsteen heb je de mogelijkheid om het spel te veranderen en er je eigen draai aan te geven.

Je kunt het speelveld, de stukken en zelfs de regels veranderen. Met kleine veranderingen maak je er je EIGEN spel van.

Het werkt het beste als je telkens slechts één ding tegelijk verandert. Op die manier kun je beoordelen of je verandering het spel leuker maakt. Bewaar de verandering als dit zo is – en probeer dan de volgende verandering.

Het spel veranderen gaat nog beter als je het samen met anderen doet. Op die manier kent iedereen meteen de nieuwe regels en weet wat er veranderd is. Zorg ervoor dat alle spelers de nieuwe regels kennen VOORDAT je aan een nieuw spel begint.

Nu weet je hoe je het spel volgens je eigen regels kunt spelen. Probeer eens een paar van de volgende veranderingen – en verzin dan je eigen nieuwe regels.



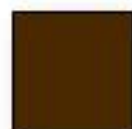
Perkamentus komt je te hulp

Vervang het plaatje op de LEGO dobbelsteen met de 'één' door een rood plaatje en zet het figuurtje van Perkamentus op de trap naar de ingang van Zweinstein. Als je nu 'rood' gooit, verplaatst je Perkamentus één stap naar een aangrenzende trap of klaslokaal, voor je je eigen figuurtje verplaatst. Perkamentus mag altijd van geheime doorgangen gebruik maken.

Perkamentus mag niet diagonaal worden verplaatst.



Als je eigen figuurtje naar een trap of klaslokaal wordt verplaatst waar Perkamentus zich bevindt, zal hij je een geheime doorgang laten zien die je kunt gebruiken om naar een naastgelegen trap of klaslokaal te komen.



Mevrouw Norks

Vervang het plaatje met de sluipwegwijzer op de LEGO dobbelsteen door een bruin plaatje en zet Mevrouw Norks naast het speelbord.

Als je nu 'bruin' gooit, mag Mevrouw Norks op een willekeurige trap worden gezet waar geen ander figuurtje op staat. Deze trap is nu geblokkeerd. Beweeg daarna je eigen figuurtje.

Figuurtjes mogen niet op een trap gaan staan die door Mevrouw Norks wordt geblokkeerd.



Tovenaarsduel

Als een figuurtje een trap of klaslokaal betreedt waar al een ander figuurtje staat, moeten ze 'duelleren'. Beide spelers werpen één keer de LEGO dobbelsteen en de scores worden vergeleken. 'Ronddraaien' telt voor 0 punten, en 'Sluipwegwijzer' voor 4 punten.

De speler met de hoogste worp wint het duel en mag het figuurtje van de verliezer verplaatsen naar een aangrenzende lege trap of klaslokaal naar keuze. Als de scores hetzelfde zijn, wint de speler die het duel begon door het betreffende veld binnen te stappen.

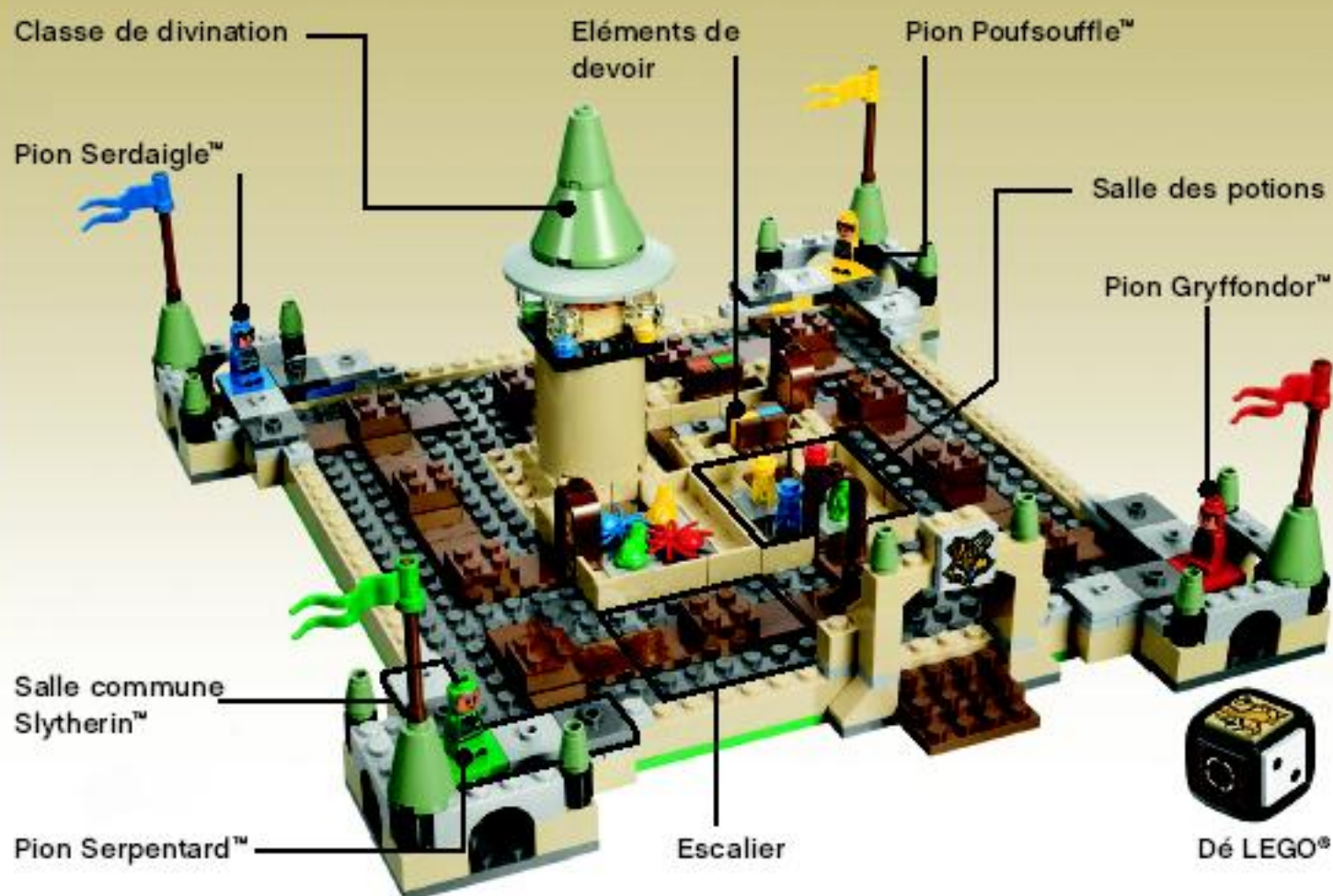
Verzin je eigen regels en deel ze met anderen.

Daag jezelf uit en laat zien welke regels je kunt verzinnen. Probeer ook de andere figuurtjes – *Harry Potter*, *Hermelien Griffel*, *Ron Wemel* en *Draco Malfidus* – te gebruiken om het spel mee te veranderen.

CONSTRUIRE



Réussirez-vous à trouver rapidement votre chemin à travers Poudlard, l'école de sorcellerie et de magie ? Utilisez au mieux les escaliers et les passages secrets. Le premier joueur qui ramènera tous les éléments nécessaires pour faire ses devoirs et qui reviendra dans sa salle commune en premier remportera la partie.



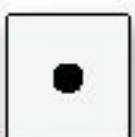
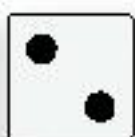
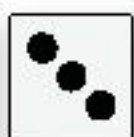
But du jeu

Le premier joueur qui trouve le passage à travers le château sans cesse en mouvement de Poudlard, atteint toutes les salles de classe, rassemble les éléments dont il a besoin pour faire ses devoirs et regagne sa salle commune remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit la maison qu'il souhaite représenter : Gryffondor (rouge), Serpentard (vert), Serdaigle (bleue) ou Poufsouffle (jaune).



JOUER

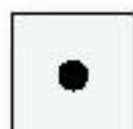


Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute les actions suivantes dans l'ordre :

1. Il effectue l'action indiquée par le dé LEGO ET
2. Il déplace son pion.

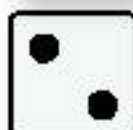


Mouvement des escaliers

Le joueur retire un escalier non occupé et le place à côté du plateau.

Il est interdit de retirer une salle de classe.

Il est interdit de retirer un escalier occupé par un ou plusieurs pion(s).



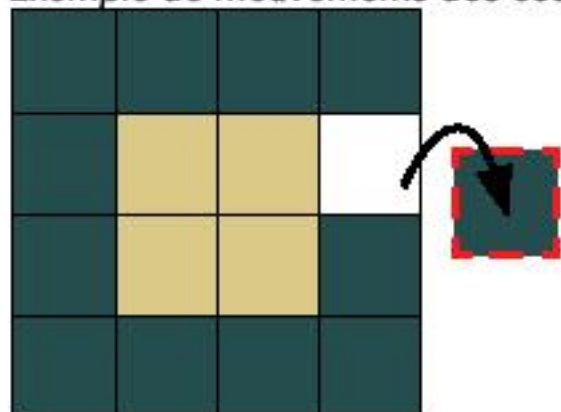
Le joueur peut alors faire coulisser les escaliers et/ou les salles de classe voisines. Pour chaque point obtenu au dé LEGO, le joueur peut effectuer 1 mouvement.



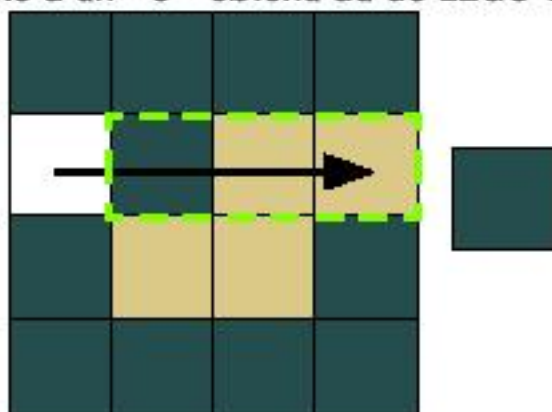
Chaque mouvement permet au joueur de faire coulisser, au choix, 1, 2 ou 3 escaliers et/ou salles de classe en ligne droite. Lorsqu'il a terminé tous ses mouvements, il replace l'escalier retiré au début dans le nouvel emplacement libre du plateau, dans le sens qu'il veut.

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses mouvements.

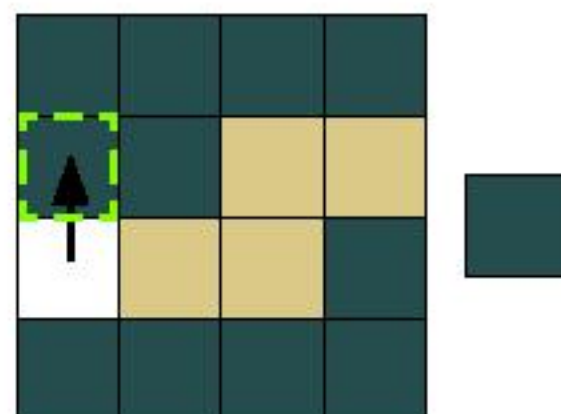
Exemple de mouvements des escaliers suite à un « 3 » obtenu au dé LEGO®:



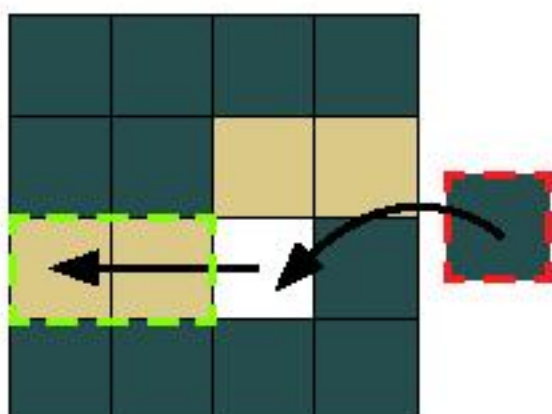
Le joueur retire un escalier non occupé.



Premier mouvement : Le joueur fait coulisser 1 escalier et 2 salles de classe ensemble.



Deuxième mouvement : Le joueur fait coulisser 1 escalier.



Troisième mouvement : Le joueur fait coulisser 2 salles de classe ensemble. Pour finir, il remet l'escalier retiré au début du tour dans le nouvel espace vide.

JOUER



Rotation d'un escalier

Le joueur soulève un escalier et le fait pivoter sur son axe. Il peut choisir n'importe quel escalier, y compris un escalier occupé par un pion.

Il est interdit de faire pivoter une salle de classe.



Utilisation d'un passage secret

La carte du Maraudeur indique au joueur un passage secret qui lui permet de déplacer son pion de l'endroit où il se trouve sur n'importe quel escalier ou n'importe quelle salle de classe voisin(e), même s'ils ne sont pas reliés par un escalier.

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Déplacement du pion

Une fois qu'il a exécuté toutes les actions indiquées par le dé, le joueur déplace son pion de l'endroit où il se trouve sur un escalier ou une salle de classe voisin(e) à condition qu'un passage les relie. Il peut aussi décider de rester là où il est. Contrairement aux autres salles de classe, la classe de divination ne peut être atteinte que par une seule porte.

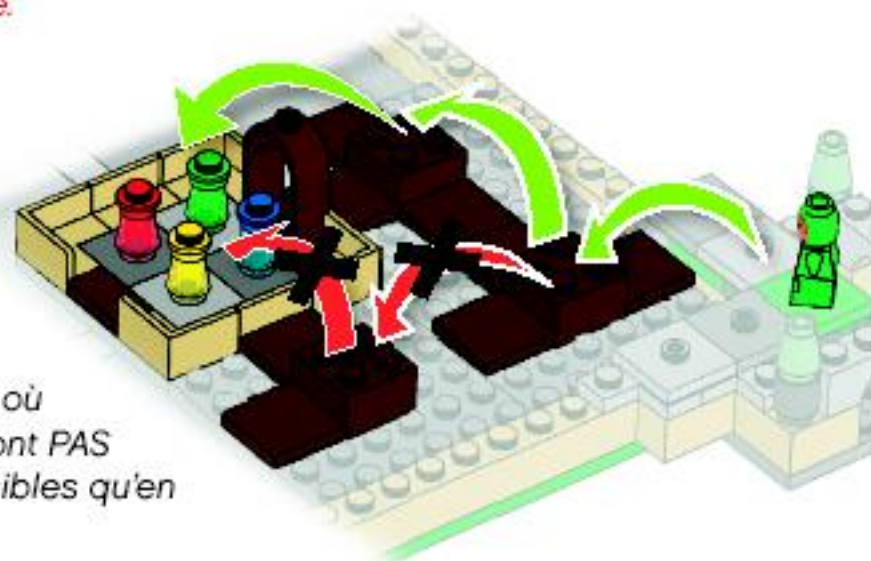
Il est interdit de se déplacer en diagonale.



Exemples de déplacements

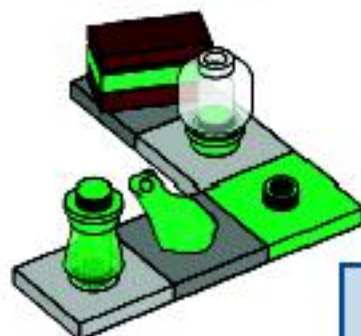
Chaque flèche verte montre un déplacement vers un escalier ou une salle de classe voisin(e) relié(e) à l'endroit où se trouve le pion.

Les flèches rouges montrent les endroits où les escaliers et les salles de classe NE sont PAS relié(e)s. Ces déplacements ne sont possibles qu'en utilisant un passage secret.



Récupération des éléments de devoir

Le joueur qui pénètre dans une salle de classe s'empare de l'élément de sa couleur qui s'y trouve et le place sur l'un des emplacements de sa salle commune.



Fin de la partie

Le premier joueur qui rassemble les 4 éléments nécessaires pour ses devoirs et qui regagne sa salle commune remporte la partie !

Variante pour des parties plus courtes : Le premier joueur qui rassemble les 4 éléments nécessaires remporte la partie.



Astuce LEGO®
La meilleure façon de retirer des pièces LEGO® du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.



CHANGER



VARIANTES – VOTRE JEU, VOS RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies.

Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !



Dumbledore vous aide

Remplacer la face « 1 » du dé LEGO par une tuile rouge et placer *Dumbledore* sur l'escalier d'entrée à Poudlard. À chaque fois qu'un joueur obtient « Rouge » au dé LEGO, il déplace *Dumbledore* sur un escalier ou une salle de classe voisin(e), puis il déplace son pion. *Dumbledore* peut toujours se déplacer en utilisant un passage secret.

Dumbledore ne peut pas se déplacer en diagonale.

Si un joueur déplace son pion sur un escalier ou dans une salle de classe où se trouve *Dumbledore*, il lui indique un passage secret qu'il peut utiliser pour atteindre un escalier ou une salle de classe voisin(e).



Miss Teigne

Remplacer la face « Carte du Maraudeur » du dé LEGO par la tuile marron et placer *Miss Teigne* à côté du plateau. À chaque fois qu'un joueur obtient « Marron » au dé LEGO, il peut placer *Miss Teigne* sur n'importe quel escalier non occupé par un pion. Cet escalier est désormais bloqué. Il déplace ensuite son pion.

Aucun pion ne peut être déplacé sur un escalier bloqué par Miss teigne.



Duel de magiciens

Lorsqu'un pion atteint un escalier ou une salle de classe occupée par un autre pion, ils se battent en duel. Chaque joueur lance une fois le dé LEGO et les résultats obtenus sont comparés.

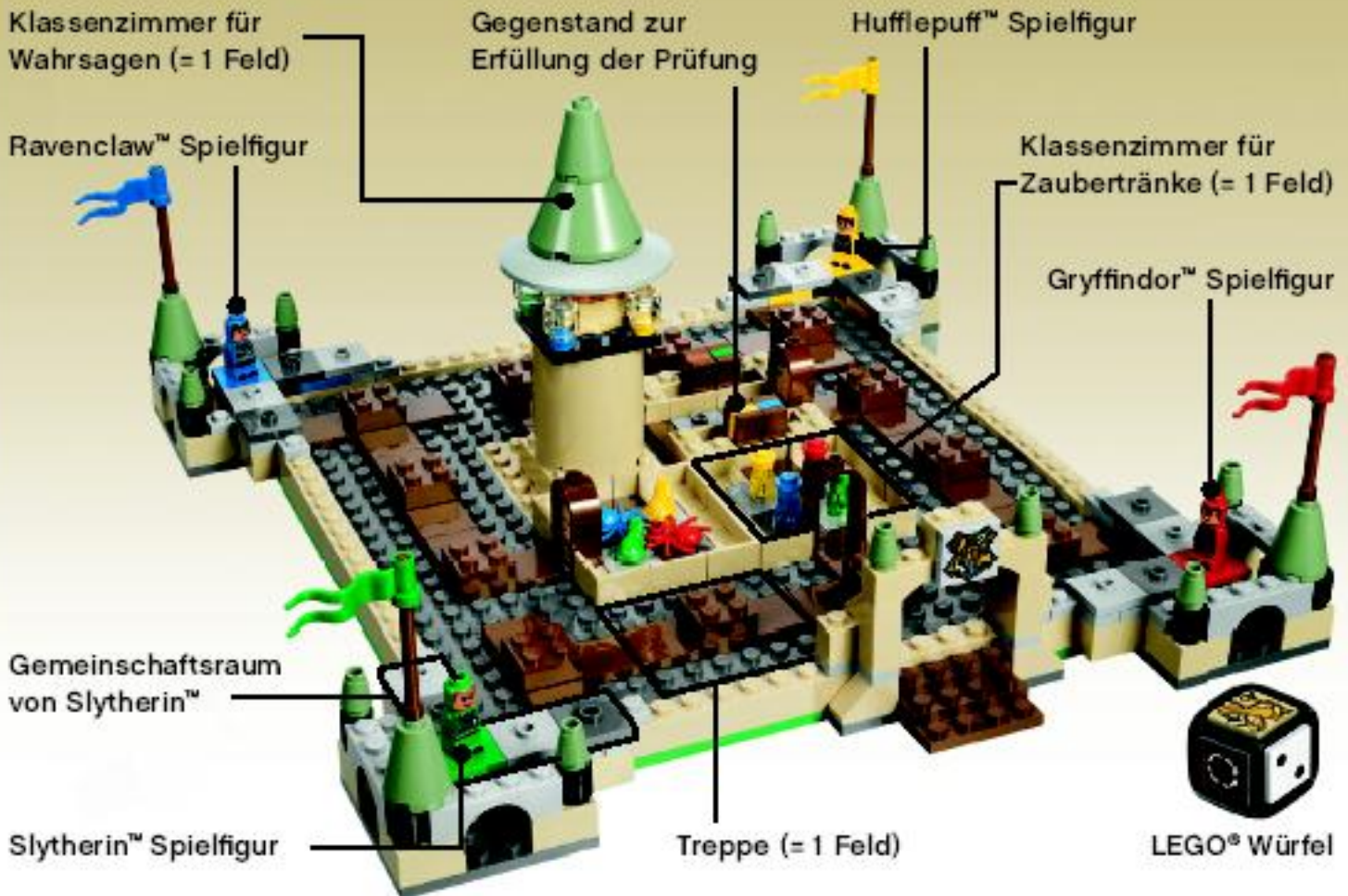
« Rotation » vaut « 0 » et « Carte du Maraudeur » vaut « 4 ».

Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte le duel et déplace le pion de son adversaire sur l'escalier ou la salle de classe voisin(e) de son choix. En cas d'égalité, le joueur qui a provoqué le duel en rejoignant l'autre remporte le duel.

Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Essayez d'y inclure les autres personnages fournis : *Harry Potter*, *Hermione Granger* et *Drago Malefoy* pour modifier le jeu.

Prüfungszeit in Hogwarts, der Schule für Hexerei und Zauberei: Wer findet am Schnellsten alle Gegenstände, um die Prüfungen zu bestehen? Nutzt die beweglichen Treppen und Geheimgänge und kehrt als Sieger in euren Gemeinschaftsraum zurück!



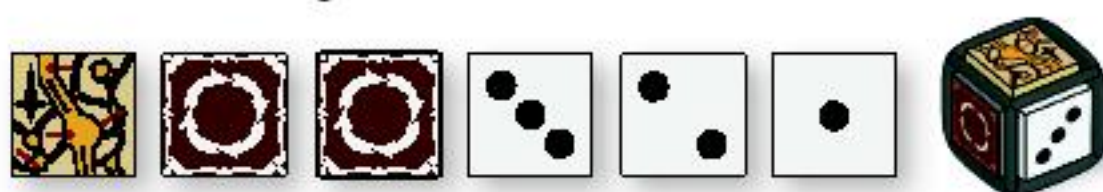
Spielziel

Wer alle vier Klassenzimmer erreicht, um die vier Gegenstände seiner Farbe zu sammeln und als Erster in seinen Gemeinschaftsraum zurückkehrt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Baut erst das Spiel auf, indem ihr der beiliegenden LEGO® Bauanleitung folgt. Dabei lernt ihr die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen und habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt die unten abgebildeten Plättchen auf den LEGO Würfel:



In der Packung findet ihr ein kleines Werkzeug, mit dem ihr die Plättchen leichter vom Würfel lösen könnt.

Jeder Spieler entscheidet sich für ein Haus und die dazugehörige Spielfigur, um eines der Häuser Gryffindor (Rot), Slytherin (Grün), Ravenclaw (Blau) oder Hufflepuff (Gelb) zu repräsentieren.



SPIELEN



Das Spiel

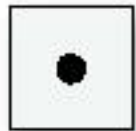
Der älteste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, würfelst du und führst nacheinander beide Aktionen aus:

1. Führe erst die Würfelaktion aus *UND*
2. Ziehe anschließend deine Spielfigur ein Feld (= Klassenzimmer oder Treppe) weit

1. Würfelaktion

Abhängig von deinem Wurf machst du Folgendes:



Treppen und Klassenzimmer verschieben

Nimm eine unbesetzte Treppe hoch und stelle sie neben das Spielfeld.

Treppen mit Spielfiguren darauf sind besetzt und dürfen nie vom Spielfeld genommen werden.



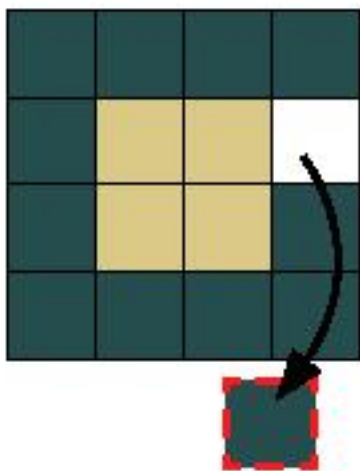
Klassenzimmer dürfen nie vom Spielfeld genommen werden.



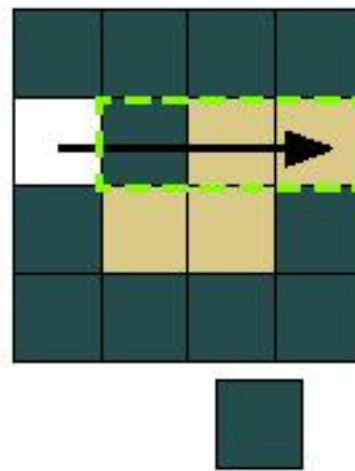
Anschließend schiebst du Treppen und/oder Klassenzimmer in senkrechter oder waagrechter Richtung. Sie dürfen auch dann verschoben werden, wenn sich Spielfiguren darauf befinden. Jeder Würfelpunkt erlaubt dir einen Schiebevorgang. Ob du dabei eine, zwei oder drei Treppen bzw. Klassenzimmer auf einmal verschiebst, spielt keine Rolle. Bist du mit dem Verschieben fertig, stellst du die zuvor entfernte Treppe auf die jetzt freigewordene Stelle auf dem Spielfeld. Wie du die Treppe ausrichtest, bleibt dir überlassen.

Du musst nicht alle Würfelpunkte verwenden, um Treppen bzw. Klassenzimmer zu verschieben.

Beispiel, wie Treppen und Klassenzimmer verschoben werden können, nachdem du eine 3 gewürfelt hast

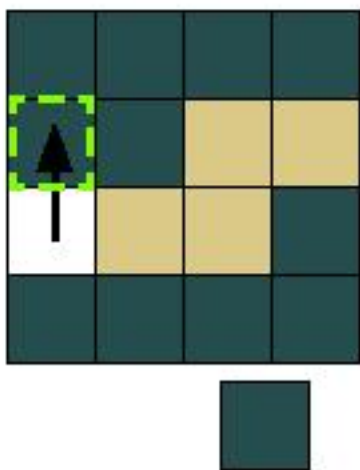


Entferne erst eine unbesetzte Treppe vom Spielfeld.

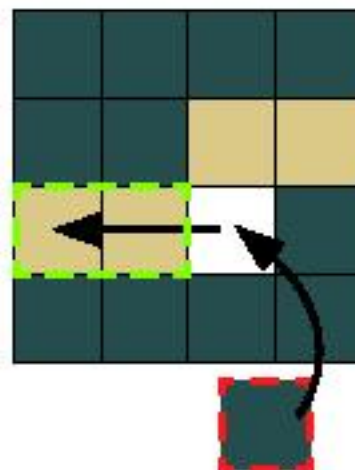


Erstes Verschieben:

Für den ersten Würfelpunkt verschiebst du eine Treppe und zwei Klassenzimmer.



Zweites Verschieben:
Für den zweiten Würfelpunkt verschiebst du eine Treppe.



Drittes Verschieben:

Für den dritten Würfelpunkt verschiebst du zwei Klassenzimmer. Dein Zug endet, nachdem du die vorher entfernte Treppe auf das leere Feld gesetzt hast.

SPIELEN



Treppe drehen

Nimm eine Treppe hoch, dreh sie so weit du möchtest um die eigene Achse und setze sie auf das gleiche Feld zurück. Du darfst auch Treppen drehen, auf denen sich Spielfiguren befinden.

Klassenzimmer dürfen nicht hochgenommen und gedreht werden.



Geheimgang

Auf der Karte des Rumtreibers findest du einen Geheimgang: Anstelle deines normalen Zuges darfst du deine Spielfigur auf ein beliebiges, angrenzendes Feld (Treppe oder Klassenzimmer) ziehen, auch wenn es nicht mit dem Feld verbunden ist, auf dem deine Spielfigur gerade steht (vgl. 2. Spielfigur ziehen).

Du darfst mit deiner Spielfigur nicht diagonal ziehen.

2. Spielfigur ziehen

Das Spielfeld besteht aus insgesamt 16 Feldern (= 4 hellbraunen Klassenzimmern und 12 grau-braunen Treppen). Nachdem du die Würfelaktion ausgeführt hast, darfst du deine Spielfigur auf ein angrenzendes Feld (Treppe oder Klassenzimmer) ziehen. Dieses Feld muss mit dem Feld, auf dem sich deine Spielfigur gerade befindet durch eine durchgängige Treppe oder einen Eingang verbunden sein.

Achtung: Im Gegensatz zu den anderen Klassenzimmern, kann das Klassenzimmer für Wahrsagen nur über eine Seite erreicht werden.

Wenn du möchtest, darfst du mit deiner Spielfigur auch stehen bleiben.

Du darfst mit deiner Spielfigur nicht diagonal ziehen.

Beispiele

Jeder grüne Pfeil zeigt einen Schritt auf ein ANGRENZENDES und VERBUNDENES Feld.

Jeder rote Pfeil zeigt Treppen und Klassenzimmer, die NICHT miteinander verbunden sind. Diese Züge sind nur möglich, wenn du einen Geheimgang würfelst.

Beachte: Pro Zug darfst du nur EIN Feld weit ziehen.

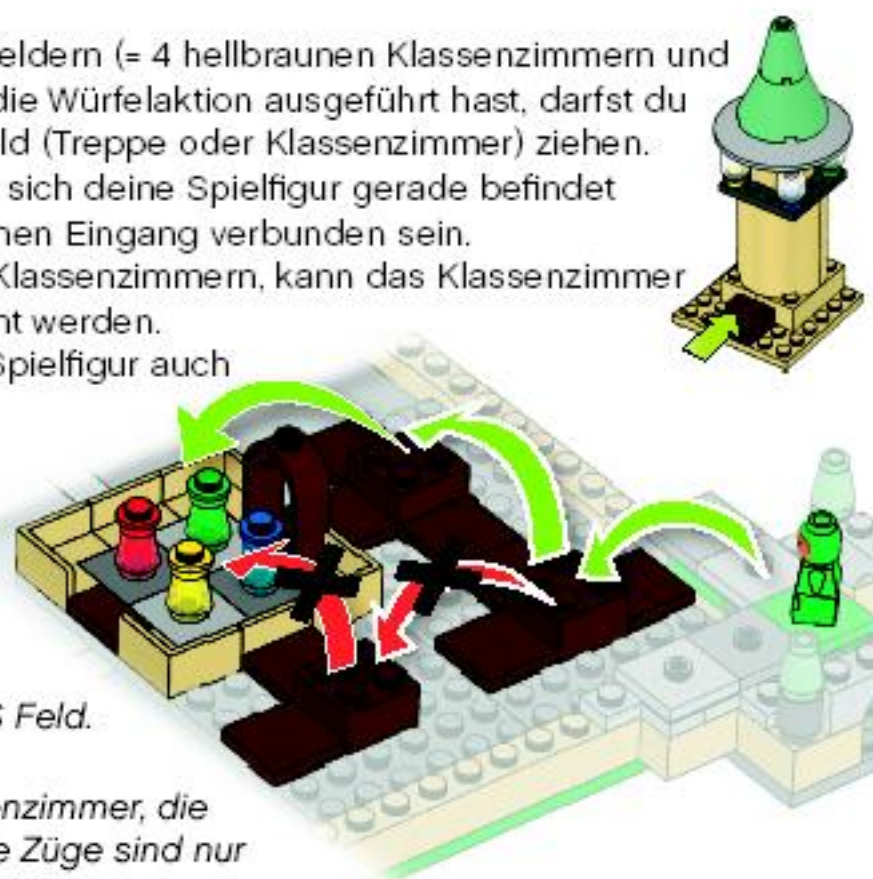
Gegenstände sammeln

Sobald du ein Klassenzimmer betrittst, nimmst du den Gegenstand deiner Farbe und stellst ihn in deinen Gemeinschaftsraum.

Spielende

Sobald ein Spieler vier Gegenstände seiner Farbe gesammelt hat und in seinen Gemeinschaftsraum zurückkehrt, hat er die Prüfung bestanden und gewinnt das Spiel.

Für ein kürzeres Spiel könnt ihr auch vereinbaren, dass derjenige gewinnt, der zuerst alle vier Gegenstände gesammelt hat.





VERÄNDERN



DEIN SPIEL – DEINE REGELN

Mit dem LEGO® Würfel hast du unglaublich viele Möglichkeiten, das Spiel immer wieder zu verändern. Du kannst das Spielfeld, die Bestandteile des Spiels und sogar die Regeln verändern. Jede kleine Änderung wird es mehr und mehr zu DEINEM Spiel machen.

Probier am besten nur eine Änderung pro Spiel aus. Dann kannst du gleich feststellen, ob es funktioniert oder nicht.

Am meisten Spaß macht es, die Regeln zusammen mit deinen Mitspielern zu verändern. So weiß jeder gleich, was verändert wurde. Denk daran, VOR jedem Spiel allen zu sagen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Nachdem du jetzt weißt, wie das Spiel gespielt wird, kannst du die folgenden Änderungsvorschläge ausprobieren, bevor du deine eigenen Regeln erfindest.



Dumbledores Hilfe

Ersetze auf dem LEGO Würfel das 1er-Plättchen durch das rote Plättchen und stell *Dumbledore* unter das Tor, das nach *Hogwarts* führt. Würfelst du Rot, ziehst du mit *Dumbledore* auf ein angrenzendes Feld. Da *Dumbledore* alle Geheimgänge kennt, kann er auch auf ein nicht verbundenes Feld ziehen. Anschließend ziehst du mit deiner Spielfigur.

Du darfst mit Dumbledore nicht diagonal ziehen.



Ziehst du mit deiner Spielfigur auf das Feld von *Dumbledore*, zeigt er dir einen Geheimgang, den du sofort nutzen darfst, um auf ein beliebiges, angrenzendes Feld zu ziehen (egal ob verbunden oder nicht).



Mrs Norris

Ersetze auf dem LEGO Würfel den „Geheimgang“ durch das braune Plättchen. Würfelst du Braun, setzt du Mrs Norris auf eine beliebige, unbesetzte Treppe. Diese Treppe ist jetzt gesperrt und darf von keiner Spielfigur betreten werden. Anschließend ziehst du mit deiner Spielfigur.

Auf die Treppe, auf der Mrs Norris steht, darf keine Spielfigur gezogen werden.



Duell der Zauberer

Treffen sich zwei Spielfiguren auf einem Feld, kommt es zum Duell. Beide Spieler würfeln. Wer die höhere Zahl würfelt, gewinnt. „Treppe drehen“ zählt dabei als 0, „Geheimgang“ als 4. Der Sieger darf die Spielfigur seines Mitspielers auf ein beliebiges, leeres Feld versetzen. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mit seiner Spielfigur auf das besetzte Feld gezogen ist.

Erfinde deine eigenen Spielregeln

Hast du Lust, deine eigenen Spielregeln zu erfinden? Nutze dabei die anderen Spielfiguren, die dem Spiel beiliegen: *Harry Potter*, *Hermine Granger*, *Ron Weasley* und *Draco Malfoy*.

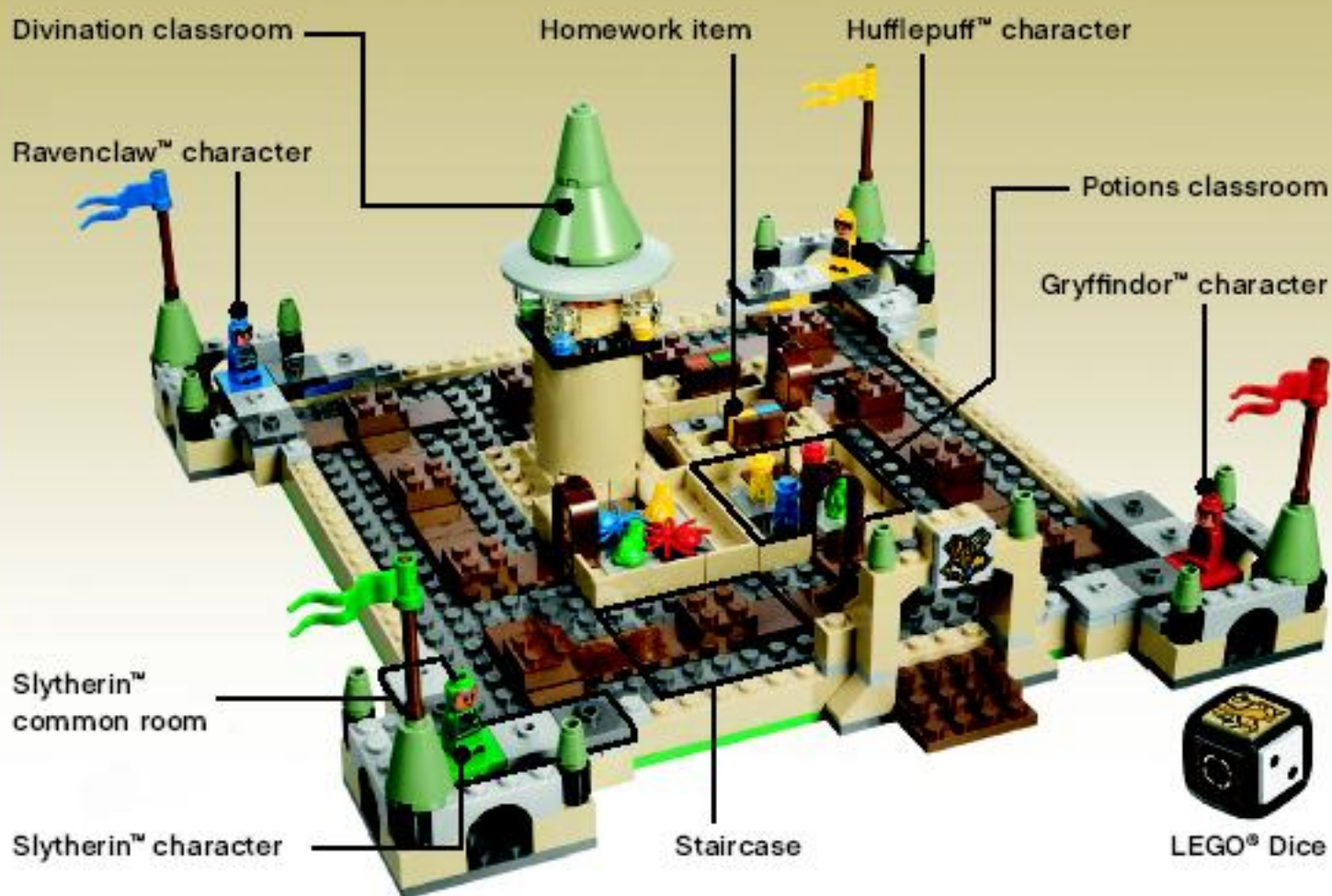


Figuren bewegen
Die Figuren bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.

BUILD



Can you quickly find your way around Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry? Use the moving staircases and secret passageways to your advantage. The first to collect all the items needed to complete their homework and return to their common room wins the game.



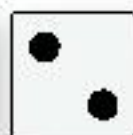
Aim of the game

Be the first player to find your way through the shifting Hogwarts castle to reach all your classes, collect the items you need to complete your homework and return to your common room.

Setting up the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild or change the rules of your game later on.

Build the LEGO Dice using the sides shown below:



This set includes a tool to help you take tiles off the LEGO Dice

Each player, starting with the youngest, selects a house to represent, *Gryffindor* (Red), *Slytherin* (Green), *Ravenclaw* (Blue) or *Hufflepuff* (Yellow).



PLAY



Playing the game

Play begins with the oldest player and continues clockwise.

On your turn, roll the LEGO® Dice and do the following in order:

1. Carry out the action you rolled *AND*
2. Move your character.



Shift staircases

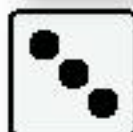
Lift and remove one empty staircase and place it next to the board.

You may not lift classrooms.

You may not lift staircases with characters on them.



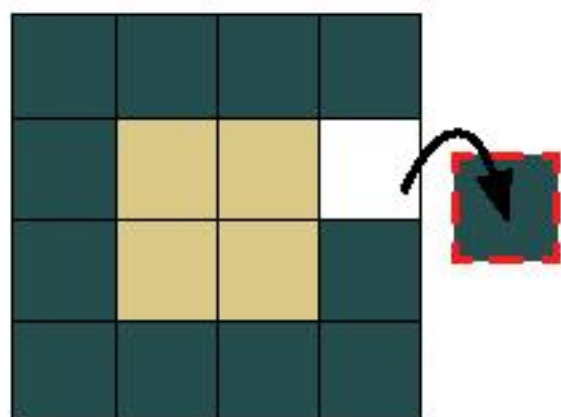
Now shift the staircases and classrooms around. You may make any number of shifts up to the number shown on the LEGO Dice.



With a single shift, you may choose to move one, two or three staircases and classrooms any number of spaces in a straight line. When you have finished making all your shifts, place the removed staircase into the new empty space on the board.

You do not have to use up all your shifts.

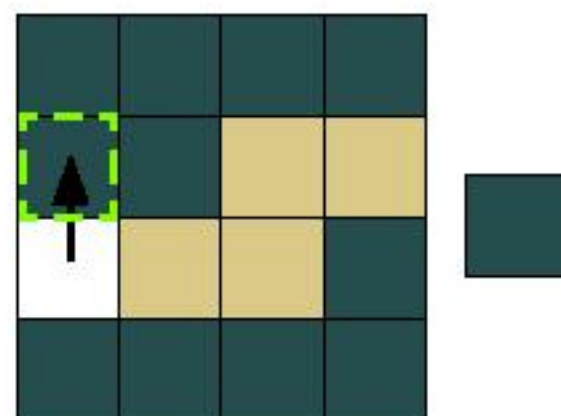
Example of shifting staircases when rolling 3 on the LEGO® Dice:



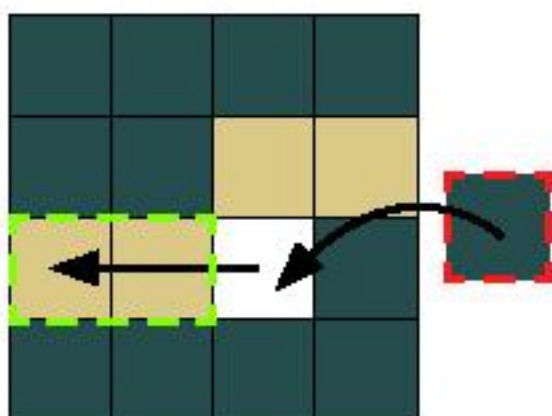
Begin by removing an empty staircase.



First shift: One staircase and two classrooms are moved together.



Second shift: One staircase is moved.



Third shift: Two classrooms are moved together. Finish by placing the removed staircase into the new empty space.

PLAY



Rotate a staircase

Lift a staircase and rotate it on the spot. You may choose any staircase, including one with characters on it.

You may not rotate classrooms.



Use a secret passage

The Marauder's Map shows you a secret passage, and you may now move your character into any adjacent staircase or classroom, even if it is not connected.

You may not move diagonally.

Moving your character

After you carry out the action you rolled on the LEGO® Dice, move your character one step into a connected staircase or classroom. You may also choose to stay where you are. Unlike the other classrooms, the Divination classroom can only be reached on one side.

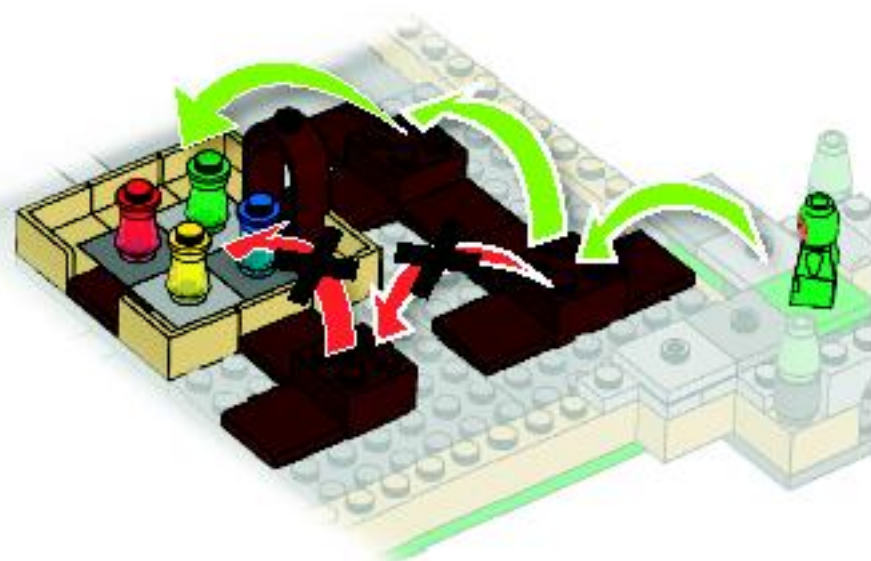
You may not move diagonally.



Examples of moving

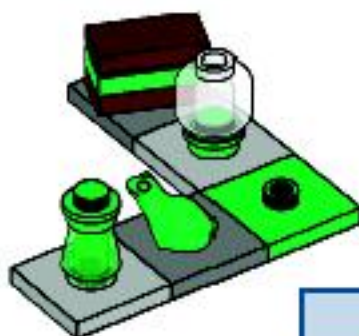
Each green arrow shows one move into an adjacent and connected staircase or classroom.

The red arrows show where staircases and classrooms are NOT connected. These moves are only possible using a secret passage.



Collecting your homework items

When you enter a classroom, take the homework item in your colour and place it on one of the spaces in your common room.



Winning the game

The first player to collect all four homework items and return to their common room wins the game!

Alternative shorter game: The first player to collect all four homework items wins the game.



The LEGO® tilt
The best way to pick up your LEGO pieces is by tilting them before you pick them up.



CHANGE



YOUR GAME – YOUR RULES

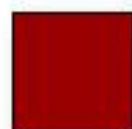
The LEGO® Dice gives you the freedom to change the game and make it your own.

You can change the playing area, the pieces and even the rules. Every little change makes it more and more YOUR game.

The secret to changing a game is to change only one thing at a time. That way, you can see if the change makes the game more fun. If it does, keep it and then try another.

Changing a game is always more fun when players do it together. That way, everyone knows the rules and knows what is being changed. Remember to make sure everyone playing is aware of any new rules before you begin.

Now that you know how to play the game using our rules, try one of the following suggestions to change the game, and then try to make one of your own.



Dumbledore assists you

Replace the 'one' tile with a red tile on the LEGO Dice and place *Dumbledore* on the stairs leading into *Hogwarts*. When you roll red, move *Dumbledore* one step into an adjacent staircase or classroom, then move your character. *Dumbledore* can always move using secret passages. *Dumbledore may not move diagonally.*



If you move your character into a staircase or classroom containing *Dumbledore*, he will show you a secret passage that you can then use to move into an adjacent staircase or classroom.



Mrs Norris

Replace the Marauder's Map tile on the LEGO Dice with the brown tile and place Mrs Norris alongside the board. When you roll brown, you can move Mrs Norris into any staircase that does not have a character on it. That staircase is now blocked. Now move your character. *No character may move onto a staircase containing Mrs Norris.*



Dueling wizards

When a character moves into a staircase or classroom containing another character, they must 'duel'. Each player must roll the LEGO Dice once and compare scores. 'Rotate' counts as 0, and 'Marauder's Map' counts as 4.

The character with the highest score wins the duel and may move the losing character to any empty adjacent staircase or classroom. If the scores are the same, the player who started the duel by entering the location wins.

Invent and share your own rules

Challenge yourself and see what new rules you can create. Try using the additional characters included – *Harry Potter*, *Hermione Granger*, *Ron Weasley* and *Draco Malfoy* – to change the game.

OUT NOW



Harry Potter

YEARS 1-4



THE MAGIC IS BUILDING

WWW.MAGICISBUILDING.COM

Wii

NINTENDO DS



PlayStation



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE



Visit www.esrb.org
for rating information

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4 software © 2010 TT Games Publishing Ltd. TT Games is an licensee of the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the stud configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2010 The LEGO Group. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, XBOX 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. "Games for Windows" and the Windows logo are trademarks of Microsoft. Windows and the Windows Vista logo are trademarks of the Microsoft group of companies. "Xbox Live" and the Windows logo are trademarks of Microsoft. Windows and the Windows Vista logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



LEGO HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks and © Warner Bros. Entertainment Inc. TM. All other trademarks and indicia are the property of their respective owners.





games.LEGO.COM



FREE! GRATIS! GRATUIT!



www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

US & Canada only

Canada seulement

* Freephone. Mobile charges may apply. * Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.
* Gebührenfrei, Kosten für mobile Netze aus Mobilfunknetzen können anfallen. * Gratis telefonnummer van Postbode. *
* Numéro gratuit, n° de ringer ProPostbode. * Dédié gratis, n° de ringer Pro en Postbode.



**VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!**

www.LEGOshop.com



3835
Robo Champ
2-3 6+ 10-15



3836
Magikus
2-4 6+ 10-20



3837
Monster 4
2-4 7+ 15-20



3838
Lava Dragon
2-4 7+ 15-25



3839
Race 3000
2-4 7+ 20-30



3840
Pirate Code
2-4 8+ 15-25



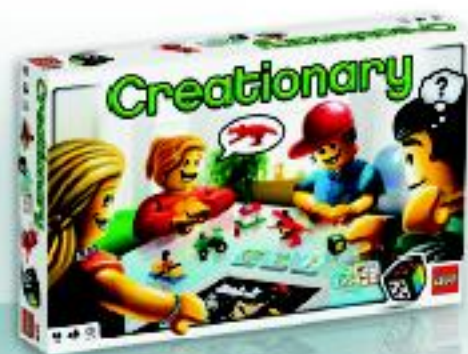
3841
Minotaurus
2-4 7+ 20-30



3842
Lunar Command
2 7+ 15-30



3843
Ramses Pyramid
2-4 8+ 20-40



3844
Creationary
3-8 7+ 30-60





3845
Shave a Sheep
2-4 5+ 10-15



3846
UFO Attack
2-4 6+ 10-15



3847
Magma Monster
2-4 7+ 10-20



3848
Pirate Plank
2-4 7+ 10-20



3849
Orient Bazaar
2-4 7+ 10-20



3850
Meteor Strike
2 7+ 10-20



3851
Atlantis Treasure
2-4 9+ 20-30



3862
Harry Potter™ Hogwarts™
2-4 8+ 20-40

