

# Harry Potter

## SAGALAND

D

Ravensburger® Spiele Nr. 20 575 2

Das beliebte Würfel- und Merkspiel  
für 2–4 Spieler ab 6 Jahren.

Autoren: Alex Randolph und  
Michel Matschoss  
Design: Paul Windle Design

**Inhalt:** 1 Spielplan (bestehend aus 4 Teilen),  
7 Bäumchen aus Kunststoff, 7 runde Chips,  
7 Karten, 4 Spielfiguren 2 Würfel

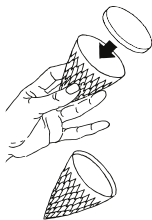


Einige magische Tierwesen haben sich im verbotenen Wald versteckt. Verspürt ihr magische Kräfte und wagt euch in den verbotenen Wald? Ja? Dann hilft Harry, Hermine, Ron, Draco, Hagrid, und Lord Voldemort die Tierwesen zu finden und bringt sie schnellstmöglich in Hagrids Hütte. Viel Glück!

**Ziel des Spiels** ist es, die meisten Karten zu sammeln. Dazu müsst ihr euch gut merken, wo die magischen Tierwesen aus der Harry Potter Welt versteckt sind!

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die 7 Karten und die 7 runden Chips vorsichtig aus der Stanztafel heraus.



Die runden Chips klippst ihr mit der Bildseite nach außen unten in die Bäumchen.

Einmal reingedrückt, lassen sie sich nicht mehr aus den Bäumen lösen!

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Mischt die Bäumchen und verteilt sie ungesehen auf die entsprechenden Baumfelder auf dem Spielplan. Anschließend wählt jeder von euch eine Spielfigur und stellt sie an den Start (links unten auf dem Spielplan). Die Karten mischt ihr und legt sie verdeckt als Stapel neben dem Spielplan bereit.

## Spielverlauf

Deckt die oberste Karte vom Stapel auf: Das magische Tierwesen oben links auf der Karte sollt ihr nun unter den Bäumchen finden!

Der jüngste Spieler darf beginnen, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du am Zug, würfelst du mit beiden Würfeln und ziehst deine Spielfigur entsprechend deines Würfelergebnisses auf dem Spielplan voran. Dabei kannst du die Würfelpunkte beider Würfel zusammenzählen oder du ziehst beide Würfel einzeln für sich. Du darfst vorwärts und rückwärts ziehen, jedoch musst du die gesamte Augenzahl eines Würfels in die gleiche Richtung ziehen.

Beispiel:

Ein Würfel zeigt die Punktezahl 3, der andere Würfel die 5.

Du hast folgende Möglichkeiten:

1. Du ziehst deine Spielfigur um 8 Felder vor oder zurück.
2. Du ziehst deine Spielfigur um 3 Felder vor und 5 Felder zurück.
3. Du ziehst deine Spielfigur um 3 Felder zurück und 5 Felder vor.

Endet dein Spielzug auf einem besetzten Spielfeld, darfst du diese Spielfigur „rauswerfen“ und zurück an den Start setzen.

### **Magische Tierwesen finden**

Um die magischen Tierwesen zu finden, musst du unter den 7 Bäumchen suchen... Endet dein Spielzug auf einem Spielfeld, das mit einem Bäumchen verbunden ist, so darfst du allein unter dem Bäumchen nachsehen, welches Tierwesen sich darunter versteckt. Stelle das Bäumchen danach zurück auf seinen Platz und merke dir gut, was du dort gesehen hast! Danach ist dein Spielzug beendet.

### **Hagrids Hütte**

Hast du unter einem der Bäumchen das gesuchte magische Tierwesen entdeckt, so kannst du zu Hagrids Hütte eilen. Du musst sie mit genauer Augenzahl erreichen, aber darfst die Augenzahl des zweiten Würfels verfallen lassen. In der Hütte angekommen, zeigst du deinen Mitspielern das Bäumchen, unter dem du das gesuchte magischen Tierwesen vermutest.

Stimmt das Tierwesen unter dem Bäumchen mit dem Tierwesen auf der Karte überein? Bravo!

Als Belohnung erhältst du die Karte. Lege diese vor dir ab und decke eine neue Karte vom Stapel auf.



Deine Spielfigur stellst du auf das Zauberfeld. Von dort aus kannst du in der nächsten Runde gleich wieder zur Hütte eilen (wenn du schon weißt, unter welchem Bäumchen das neue gesuchte magischen Tierwesen versteckt ist) oder du ziehst wieder durch den Wald, um unter den Bäumchen nach den Tierwesen zu suchen.

Stimmt das Tierwesen unter dem Baum nicht mit dem Tierwesen auf der Karte überein? Schade! Stelle das Bäumchen zurück auf seinen Platz. Deine Spielfigur stellst du an den Start.

## **Zauberei**

Würfelst du einen 1er-Pasch (also mit beiden Würfeln eine 1), darfst du dich für eine der folgenden drei Möglichkeiten entscheiden:

1. Zwei Bäumchen vertauschen.
2. Auf ein beliebiges Baumfeld ziehen und unter das Bäumchen schauen.
3. Den Kartenstapel mischen und eine neue Karte aufdecken.

**Das Spiel endet**, sobald die letzte Karte verteilt ist.

**Gewonnen** hat der Spieler, der die meisten Karten sammeln konnte. Es kann auch mehrere Sieger geben!

© 2020

# Harry Potter

## SAGALAND

Jeux Ravensburger® n° 20 575 2

Le célèbre jeu de dé et de mémoire  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Auteurs : Alex Randolph et Michael Matschoss

Design : Paul Windle Design

**Contenu :** 1 plateau de jeu (en 4 parties),  
7 arbres en plastique, 7 jetons, 7 cartes,  
4 pion, 2 dés

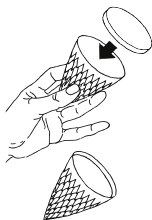


Quelques animaux magiques se sont cachés dans la forêt interdite. Ressentez-vous leurs auras magiques et allez-vous vous aventurer dans la forêt interdite pour les sauver ? Oui ? Alors prêtez main forte à Harry, Hermione, Ron, Drago, Hagrid et Voldemort pour retrouver les animaux et les ramener aussi vite que possible dans la cabane de Hagrid. Bonne chance !

**Le but du jeu** est de collecter le plus de cartes possible. Pour y parvenir, vous devez bien vous souvenir sous quel arbre les animaux magiques du monde de Harry Potter sont cachés !

## Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les 7 cartes et les 7 jetons de la planche prédécoupée.



Insérer les jetons, dessin visible, sous les arbres.

Une fois clipsés, ils ne peuvent plus être enlevés !

Assembler le plateau et le poser au centre de la table. Bien mélanger les arbres et les répartir sur les cases du plateau qui représentent les arbres, sans les regarder. Chacun choisit ensuite un pion et le pose sur le départ (en bas à gauche du plateau). Mélanger les cartes et placer-les en pile, face cachée, à côté du plateau.

## Déroulement du jeu

Retourner la première carte de la pile : vous devez retrouver sous les arbres l'animal magique figurant en haut à gauche de la carte !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant sur le plateau. Il peut additionner les points des deux dés ou les utiliser séparément. Il est permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.

Voici un exemple : un dé indique 3, l'autre 5.

Le joueur a alors le choix entre :

1. Avancer ou reculer son pion de 8 cases.
2. Avancer son pion de 3 cases, puis le reculer de 5 cases.
3. Reculer son pion de 3 cases puis l'avancer de 5 cases.

Si son tour s'achève sur une case occupée, il peut en « éjecter » le pion et le renvoyer au départ.

### **Trouver des animaux magiques**

Pour trouver les animaux magiques, le joueur doit chercher sous les 7 arbres... Si son tour s'achève sur une case connectée à un arbre, il peut regarder secrètement sous l'arbre quel animal s'y cache. Il remet ensuite l'arbre à sa place et doit bien se rappeler ce qu'il y a vu ! Son tour prend alors fin.

### **La cabane de Hagrid**

S'il a découvert l'animal recherché sous l'arbre, il peut se précipiter vers la cabane de Hagrid. Elle ne peut être atteinte qu'avec le nombre de points exact mais il est permis de ne pas utiliser les points du second dé. Une fois arrivé à la cabane, le joueur montre aux autres l'arbre sous lequel il soupçonne l'animal magique d'être caché.

Si l'animal sous l'arbre correspond à celui de la carte, bravo ! Il gagne la carte en récompense. Il la pose face visible devant lui et retourne immédiatement une nouvelle carte de la pile.



Le joueur pose son pion sur la case magique. Il pourra repartir de là au tour suivant et se précipiter éventuellement de nouveau vers la cabane (s'il sait déjà sous quel arbre se cache le nouvel animal magique recherché) ou retourner dans la forêt pour chercher les animaux sous les arbres.

Si l'animal sous l'arbre ne correspond pas à celui de la carte, dommage ! Le joueur remet l'arbre en place. Il renvoie son pion au départ.

## **Magie**

Si un joueur obtient une paire de 1 aux dés, il a alors le choix parmi trois possibilités :

1. Intervertir deux arbres.
2. Se déplacer sur une case Arbre au choix pour regarder sous l'arbre.
3. Mélanger la pile de cartes et retourner une nouvelle carte.

**La partie s'arrête** dès qu'un joueur a gagné la dernière carte.

**Le vainqueur** est alors celui qui possède le plus de cartes. Il peut aussi y avoir plusieurs vainqueurs !

© 2020



# Harry Potter

## SAGALAND

1

Gioco Ravensburger® n° 20 575 2

Un gioco con i dadi per  
allenare la memoria  
per 2-4 giocatori dai 6 anni in su.

Autori: Alex Randolph e Michel Matschoss  
Design: Paul Windle Design

**Contenuto:** 1 tabellone di gioco (composto da  
4 parti), 7 alberelli di plastica, 7 dischetti,  
7 carte, 4 pedine, 2 dadi

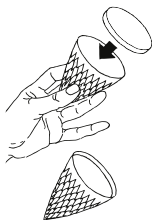


Alcune creature magiche si sono nascoste nella Foresta Proibita. Siete pronti per addentrarvi nella Foresta Proibita? Sì? Allora aiutate Harry, Hermione, Ron, Draco, Hagrid e Lord Voldemort a trovare le creature e portatele il più velocemente possibile nella capanna di Hagrid. Buona fortuna!

**Lo scopo del gioco** è raccogliere il maggior numero di carte. Dovete quindi memorizzare bene sotto quale alberello sono nascoste le creature magiche del mondo di Harry Potter!

## Preparativi

Prima di giocare, dovete staccare dalla tavola prefustellata le 7 carte e i 7 dischetti.



I dischetti vengono incastrati, con il lato illustrato verso l'esterno, sul fondo degli alberelli.

Una volta incastrati, non si tolgono più!

Componete il tabellone di gioco e disponetelo al centro del tavolo. Meschiate gli alberelli e distribuiteli, senza guardarli, sulle caselle raffiguranti degli alberi sul tabellone. Poi scegliete ciascuno una pedina, che metterete sul Via (a sinistra in basso sul tabellone). Le carte vanno mescolate, raccolte in un mazzo coperte e messe accanto al tabellone.

## Svolgimento del gioco

Scoprite la prima carta in cima al mazzo: sotto gli alberelli dovete trovare la creatura magica riportata in alto a sinistra sulla carta!

Inizia il giocatore più giovane; poi si prosegue a turno in senso orario.

Il giocatore di turno lancia ambedue i dadi e fa avanzare la propria pedina sul tabellone in base al punteggio ottenuto. Può sommare i punteggi dei due dadi oppure considerare i due punteggi singolarmente. È possibile far avanzare o retrocedere la propria pedina, ma la si deve spostare del numero di caselle pari al punteggio ottenuto dal singolo dado, procedendo nella stessa direzione.

Esempio: un dado mostra 3 punti, l'altro 5.

Hai le seguenti possibilità:

1. Far avanzare o retrocedere la tua pedina di 8 caselle.
2. Far avanzare la tua pedina di 3 caselle e retrocedere di 5.
3. Far retrocedere la tua pedina di 3 caselle e avanzare di 5.

Se la propria mossa termina su una casella occupata, è possibile "cacciare" la pedina dell'avversario, rispeditandola al Via.

### **Trovare creature magiche**

Per trovare le creature magiche si devi cercare sotto i 7 alberelli... Se la propria mossa termina su una casella collegata a un alberello, è possibile dare un'occhiata di nascosto sotto l'alberello per vedere quale creatura si nasconde. Si cerca di memorizzare bene ciò che si ha visto e poi si rimette l'alberello al suo posto! Dopodiché la propria mossa è terminata.

### **La capanna di Hagrid**

Se sotto uno degli alberelli è stata scoperta la creatura magica che si stava cercando, allora bisogna correre alla capanna di Hagrid. Bisogna raggiungerla con un punteggio preciso, ma è possibile ignorare il punteggio del secondo dado. Una volta arrivato alla capanna, il giocatore di turno mostra agli avversari l'alberello sotto il quale pensa che si trovi la creatura magica ricercata.

La creatura sotto l'alberello corrisponde a quella della carta? Bravissimo!

Come ricompensa riceverà la carta. La appoggia davanti a sé e ne scopre un'altra dal mazzo.



Il giocatore posiziona la propria pedina sulla casella incantata.

Da lì può ripartire per il prossimo giro. Sa magari sotto quale alberello si nasconde la nuova creatura magica che sta cercando? Allora, quando tocca a lui, può andare nuovamente alla capanna per svelare dove si trova la creatura ricercata oppure tornare nella foresta per cercarne altre.

La creatura sotto l'albero non corrisponde a quella della carta? Peccato! Bisogna rimettere l'alberello al suo posto. La propria pedina torna al Via.

## Magia

Se lanciando i due dadi si ottiene una coppia di numeri "1", è possibile scegliere una delle seguenti tre possibilità:

1. Scambiare di posto due alberelli.
2. Andare su una casella qualsiasi raffigurante un albero e guardare sotto l'alberello.
3. Mescolare il mazzo di carte e scoprire una nuova carta.

**Il gioco termina** quando è stata raccolta l'ultima carta.

**Vince** il giocatore che è riuscito a raccogliere il maggior numero di carte. Ci possono essere anche più vincitori!

© 2020

# Harry Potter

## SAGALAND

Ravensburger® spel nr. 20 575 2

Het favoriete dobbel- en geheugenspel  
voor 2–4 spelers vanaf 6 jaar.



Auteurs: Alex Randolph en Michel Matschoss  
Design: Paul Windle Design

**Inhoud:** 1 spelbord (bestaat uit 4 delen),  
7 boompjes van kunststof, 7 ronde fiches,  
7 kaarten, 4 speelfiguren, 2 dobbelstenen

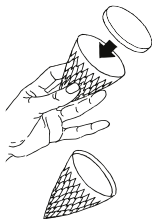


Enkele magische wezens hebben zich in het Verboden Bos verstopt. Voelen jullie de magische krachten en durven jullie het Verboden Bos in? Help Harry, Hermelien, Ron, Draco, Hagrid en Heer Voldemort dan om de wezens te vinden en hen zo snel mogelijk naar Hagrids huisje te brengen. Veel succes!

Het **doel van het spel** is om de meeste kaarten te verzamelen. Daarvoor moeten jullie goed onthouden onder welke boompjes de magische wezens uit de wereld van Harry Potter verstopt zijn!

## Vorbereiding

Haal vóór het eerste spel voorzichtig de 7 kaarten en de 7 ronde fiches uit het karton.



De ronde fiches duwen jullie met de afbeelding naar buiten onderaan in de boompjes.

Als ze in de boompjes gedrukt zijn, kun je ze er niet meer uit halen!

Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Hussel de boompjes en zet ze – zonder ernaar te kijken – op de boomvelden op het spelbord. Daarna kiest ieder een speelfiguur en zet die op start (links onderaan op het spelbord). Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel naast het spelbord.

## Verloop van het spel

Draai de bovenste kaart van de stapel om: het magische wezen linksboven op de kaart moeten jullie nu onder een boompje vinden!

De jongste speler mag beginnen, daarna spelen jullie om de beurt met de klok mee.

Als je aan de beurt bent, gooi je met beide dobbelstenen en verplaats je je speelfiguur evenveel plaatsen vooruit op het spelbord. Je mag de ogen van beide dobbelstenen optellen of je gebruikt elke dobbelsteen apart.

Je mag vooruit en achteruit zetten, maar je moet het aantal ogen van een dobbelsteen in dezelfde richting zetten.

Voorbeeld: met een dobbelsteen heb je 3 gegooid, met de andere 5.

Je hebt de volgende mogelijkheden:

1. Je zet je pion 8 velden vooruit of achteruit.
2. Je zet je pion 3 velden vooruit en 5 velden achteruit.
3. Je zet je pion 3 velden achteruit en 5 velden vooruit.

Als je beurt eindigt op een bezet veld, mag je die speelfiguur, eraf gooien' en weer op start zetten.

### **Magisch wezen vinden**

Om de magische wezens te vinden, moet je onder de 7 boompjes zoeken... Als je beurt eindigt op een veld dat met een boompje verbonden is, mag alleen jij onder dat boompje kijken welk wezen daaronder verstopt is. Plaats het boompje daarna terug en onthoud goed wat je daar gezien hebt! Daarna is je beurt voorbij.

### **Hagrids huisje**

Als je onder een boompje het gezochte magische wezen ontdekt hebt, ga je snel naar Hagrids huisje. Dat moet je bereiken met een exact aantal ogen, maar je mag de ogen van de tweede dobbelsteen laten vallen. Eenmaal in het huisje laat je aan je medespelers het boompje zien waaronder volgens jou het gezochte magische wezen zit.

Is het wezen onder het boompje hetzelfde als het wezen op de kaart? Bravo!

Als beloning krijg je de kaart. Leg die voor je neer en draai een nieuwe kaart van de stapel om.



Zet je speelfiguur op het toverveld.

Van daaruit kun je in de volgende ronde meteen weer snel naar het huisje (als je al weet onder welk boompje het nieuwe gezochte magische wezen verstopt is) of je gaat weer door het Bos om de wezens onder de boompjes te zoeken.

Is het wezen onder het boompje niet hetzelfde als het wezen op de kaart? Jammer! Zet het boompje weer op zijn plaats. Zet je speelfiguur op start.

## **Toverkunst**

Als je met beide dobbelstenen een 1 gooit, kun je een van de volgende drie mogelijkheden kiezen:

1. Twee boompjes omwisselen.
2. Naar een willekeurig boomveld gaan en onder het boompje kijken.
3. De stapel met kaarten schudden en een nieuwe kaart omdraaien.

**Het spel eindigt** zodra de laatste kaart verdeeld is.

De speler met de meeste kaarten **wint**. Er kunnen ook meerdere winnaars zijn!

© 2020



# Harry Potter

## SAGALAND



Ravensburger® Game No. 20 575 2

The popular dice and memory game for 2–4 players age 6 years and above.



Authors: Alex Randolph and Michel Matschoss  
Design: Paul Windle Design

**Contents:** 1 gameboard, 7 plastic trees, 7 discs, 7 cards, 4 playing pieces with stands and 2 dice

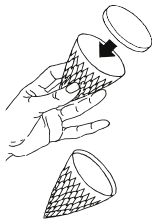


Some magical creatures have disappeared into the Forbidden Forest. Can you help Harry, Hermione, Ron, Draco, Hagrid and Lord Voldemort find their magical creatures and bring them to Hagrid's Hut as quickly as possible? All you need is a little luck with the dice and a good memory!

The **aim of the game** is to collect the most cards. All you have to do is remember which trees the magical creatures are hiding under!

## The first time you play

Carefully remove the cards and disc from the die-cut sheet.



Press the discs into the trees with the picture facing out (as shown).

Once in place, they should not be removed.

1. Put the puzzle pieces together to make your gameboard and put the gameboard in the centre of your play area.
2. Shuffle the trees and **without looking** at the pictures put them on the special tree spaces on the gameboard.
3. Choose your playing piece and place it on the starting space (lower left side of the gameboard).
4. Shuffle the cards and put them face down in a stack next to the gameboard.

The youngest player starts. Play continues clockwise.

## On your turn

Draw the top card from the stack. You need to look for the magical creature that is on the top left of the card by searching underneath the trees.

Roll both die and move your playing piece that number of spaces. You can combine the numbers from each dice or use them separately.

For example, if one dice shows the number 3 and the other shows 5, you have the following options:

1. Move your playing piece 8 spaces forwards or backwards.
2. Move your playing piece 3 spaces forwards and 5 spaces backwards.
3. Move your playing piece 3 spaces backwards and 5 spaces forwards.

If your playing piece ends on a space that is occupied, you can place your opponent's piece back on the start space.

## **Where did you land?**

### **Tree Space**

If you land on a space next to a tree, only you can look underneath it to find out which creature is hiding.

Put the tree back in the same place and remember what you find. Your turn is now over.

### **Hagrid's Hut**

If you found the corresponding character that is shown on your card, great!

Keep the card as a reward and place it in front of you. Draw a new one and place your playing piece on the *Magical Space*.

### **Magical Space**

When you are on this space you can quickly go back to Hagrid's Hut in the next round, but make sure you know which tree is hiding the creature you are looking for.

Or you can go back and look for more creatures.

If the tree does not show the corresponding creature, that's too bad! Put your playing piece back on the start space.



Put your figurine on the magical space.

From there, you can quickly make your way back to the hut in the next round (if you already know which tree the new magical creature you're looking for is hiding under) or you can go back through the forest to look for creatures under the trees.

Is the creature under the tree not the same as the creature as on the card? That's too bad! Put the tree back on its spot. Put your figurine back on the start space.

## **Magic**

If you roll a „one“ on both dice, you can choose one of the following options:

1. Switch two trees.
2. Move to any Tree Space you wish and look under the tree.
3. Shuffle the deck of cards and draw a new card.

**The game ends** as soon as the last card is drawn.

The player who collects the most cards **wins**.

It is possible to have multiple winners.

© 2020

# Harry Potter

## SAGALAND

Juegos Ravensburger® n.º 20 575 2

El célebre juego de dados para ejercitar la memoria, para 2-4 jugadores a partir de 6 años.

Autores: Alex Randolph y Michel Matschoss  
Diseño: Paul Windle Design

**Contenido:** 1 tablero (dividido en 4 partes),  
7 arbolitos de plástico, 7 fichas redondas  
7 cartas, 4 figuras, 2 dados

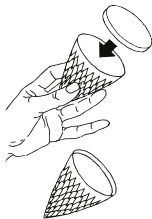


Varias criaturas mágicas se han escondido en el bosque prohibido. ¿Estáis dispuestos a activar vuestros poderes mágicos? ¿Os atrevéis a entrar en el bosque prohibido? Entonces, ayudad a Harry, Hermione, Ron, Draco, Hagrid y Lord Voldemort a encontrar las criaturas y llevadlas a la cabaña de Hagrid lo antes posible. ¡Suerte!

**El objetivo del juego** es conseguir el mayor número de cartas. Para lograrlo tenéis que fijaros bien bajo qué árboles se esconden las criaturas mágicas del mundo de Harry Potter.

## Preparativos

Antes de jugar por primera vez, desprended con cuidado las 7 cartas y las 7 fichas redondas la plancha troquelada.



Insertad las fichas, con el dibujo hacia fuera, en la base de los árboles.

Atención: Las fichas, una vez encajadas, ya no pueden sacarse de los árboles.

Juntad las piezas que componen el tablero y colocadlo en el centro de la mesa. Mezclad los árboles y colocadlos, sin mirar las bases, en las casillas correspondientes del tablero. A continuación, cada jugador elige una figura y la coloca en la salida (en la parte inferior izquierda del tablero). Barajad las cartas, juntadlas formando un mazo y ponedlo boca abajo junto al tablero.

## Desarrollo del juego

Destapad la primera carta del mazo. ¿Qué criatura mágica aparece en la esquina superior izquierda? Es la que tenéis que buscar bajo los árboles.

Empieza el jugador más joven y se continúa jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando te toque a ti, tira los dos dados y mueve tu figura en función del resultado obtenido. Tienes dos opciones: sumar los puntos de ambos dados y desplazarte ese número de casillas de una vez o bien mover la figura dos veces, según lo que te haya salido en cada dado.

Puedes avanzar o retroceder, pero en cualquier caso tienes que seguir en la misma dirección tantas casillas como te indique cada dado.

Ejemplo: con un dado has sacado un 3 y con el otro un 5.  
Tienes las siguientes posibilidades:

1. Mueves tu figura 8 casillas hacia delante o hacia atrás.
2. Mueves tu figura 3 casillas hacia delante y 5 hacia atrás.
3. Mueves tu figura 3 casillas hacia atrás y 5 hacia delante.

Si caes en una casilla ocupada puedes «comerte» esa figura y devolverla a la salida.

### **Encontrar las criaturas mágicas**

Para encontrar las criaturas mágicas tienes que buscar bajo los 7 arbolitos... Si tu figura va a parar a una casilla con árbol, mira la ficha de la base sin mostrarla a los demás, para ver qué criatura se esconde debajo. Vuelve a colocar el árbol en su sitio y memoriza lo que has visto. Tras esto finaliza tu jugada.

### **La cabaña de Hagrid**

Si descubres bajo el arbolito la criatura mágica que estáis buscando, dirígete cuanto antes a la cabaña de Hagrid. Solo puedes entrar con una tirada exacta, ya sea con la suma de los dos dados o con el número de uno solo. Una vez dentro de la cabaña, muestra a los demás jugadores el arbolito en el que crees que se encuentra la criatura mágica que buscáis.

¿Coincide la criatura del árbol con la de la carta? ¡Genial!

Como recompensa, puedes quedarte la carta. Guárdatela en tu sitio y destapa otra carta del mazo.



Coloca tu figura en la casilla mágica.

En el próximo turno puedes dirigirte directamente a la cabaña (si ya sabes bajo qué árbol se oculta la siguiente criatura mágica que buscáis) o atravesar de nuevo el bosque para buscar en los arbolitos la criatura que toca ahora.

¿La criatura del árbol no coincide con la de la carta? ¡Vaya! Pon el arbolito otra vez en su sitio. Vuelves a empezar: coloca tu figura en la salida.

## Magia

Si sacas un doble 1 (es decir, un 1 con cada dado), puedes elegir una de las tres opciones siguientes:

1. Intercambiar la posición de dos arbolitos.
2. Moverte hasta la casilla con árbol que quieras y mirar la ficha de la base.
3. Barajar las cartas del mazo y destapar una carta nueva.

**La partida termina** en cuanto alguien se lleve la última carta del mazo.

**Gana** el jugador que ha conseguido más cartas. ¡Puede haber varios ganadores!

© 2020



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.  
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s20)

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by  
Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane · BICESTER  
OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.  
One Puzzle Lane  
Newton, NH 03858 · USA

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger

238553