

Spielanleitung



Harry Potter



KAMPF GEGEN  
DIE DUNKLEN MÄCHTE

Eine Nacht. Ein Tag. Eine Entscheidung.

Für 3-10 Spieler ab 9 Jahren

Ravensburger

## Liebe Hexen und Zauberer,

lasst euch von der umfangreichen Anleitung nicht abschrecken.

Vor der ersten Partie braucht ihr nur die Regeln und die Rollentexte zu lesen, mit denen ihr spielt. Die übrigen Texte vertiefen nach und nach das Spielerlebnis.

Und nun – viel Spaß!

## DAS SPIEL

*Die Anhänger von Lord Voldemort verwandeln sich nachts in furchterregende Todesser. Sie verbreiten in der Zaubergemeinschaft Angst und Schrecken und machen Gebrauch von unverzeihlichen Flüchen.*

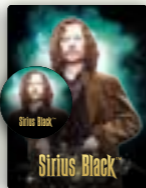
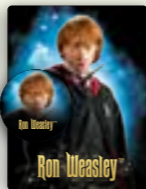
*Nur wenn die Zaubergemeinschaft die Todesser gefangen nimmt, kann dies verhindert werden ...*

In „Harry Potter – Kampf gegen die dunklen Mächte“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt Hogwarts-Schüler, Hexen und Zauberer mit Spezialfähigkeiten sowie Todesser.

Ihr gewinnt, wenn ihr herausfindet, wer die Todesser sind – außer ihr selbst seid ein Todesser. Dann gilt es, möglichst raffiniert zu täuschen und den Verdacht auf andere zu lenken!

## INHALT

16 Rollenkarten (3 Hogwarts-Schüler, 2 Todesser, Harry Potter, Hermine Granger, Ron Weasley, Sirius Black, Neville Longbottom, Ginny Weasley, Fred Weasley, George Weasley, Luna Lovegood, Minerva McGonagall, Albus Dumbledore),  
16 runde Rollenmarker



# SPIELVORBEREITUNG

## Vor dem ersten Spiel:

---

Löst alle Rollenkarten und Rollenmarker vorsichtig aus der Stanztafel.

**Tipp:** Falls ihr ein Smartphone habt, ladet die kostenlose App „Wervölfe Vollmondnacht“ von Ravensburger herunter. Diese übernimmt die Rolle des Spielleiters, und ihr könnt euch alle voll aufs Spielen konzentrieren. Ihr könnt aber auch ohne App spielen.



## Vor jedem Spiel:

---

Wählt aus, mit welchen Rollenkarten ihr spielen wollt. Es müssen immer 3 Rollenkarten mehr im Spiel sein, als Spieler\* mitspielen. Ihr könnt die Rollen beliebig auswählen oder eines der empfohlenen Szenarien spielen. Die unterschiedlichen **Szenarien findet ihr ab Seite 17** dieser Anleitung.

**Tipp:** Spielt in der ersten Runde am besten das Szenario „Das erste Schuljahr“ mit 3-5 Spielern, auch wenn ihr mehr als 5 Spieler seid. Dann müsst ihr nicht so viele Rollen auf einmal lernen. Da eine Runde nur sehr kurz ist, muss niemand lange zuschauen.

Legt dann für jede ausgewählte Rollenkarte den zugehörigen Rollenmarker offen in die Tischmitte. Mit den Rollenmarkern könnt ihr euch merken, welche Rollen im Spiel sind. Mischt anschließend die ausgewählten Rollenkarten. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Rollenkarte. Die übrigen 3 Rollenkarten werden verdeckt nebeneinander in die Mitte gelegt. Achtet darauf, dass niemand die Vorderseiten der Karten sieht.

\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



Nun schaut sich jeder Spieler seine Karte an und erfährt damit seine Rolle. Dann legt jeder die Karte wieder verdeckt vor sich ab. Die Karten müssen für alle Mitspieler gut erreichbar sein. Bestimmt nun einen Spielleiter oder startet die App.

**Nicht vergessen:** Der Spielleiter ist selbst auch Mitspieler und hat ebenfalls eine zufällige Rolle! In dem separaten Spielleiterbogen findet der Spielleiter alles, was er wissen muss, um durchs Spiel zu führen.

# SPIELVERLAUF

Es gibt 2 Parteien in Hogwarts: Die Todesser und die Hogwarts-Bewohner. Am Ende gewinnt normalerweise eine der beiden Parteien. Ein Spiel dauert immer 1 Nacht und 1 Tag. Am Ende des Tages stimmen alle Hogwarts-Bewohner darüber ab, wer ein Todesser sein könnte. Die Rolle des Spielers mit den meisten Stimmen ist „gefangen“ – und seine Partei verliert!

## ☾ NACHT:

*Am Anfang der Nacht schließen alle ihre Augen.*

In der Nacht gibt es verschiedene Rollen, die nacheinander aufwachen und dann ihre Spezialfähigkeiten nutzen.

Ab **Seite 10** dieser Anleitung werden alle Rollen und ihre Spezialfähigkeiten erklärt. Dort findet ihr auch Tipps, wie ihr die Rollen spielen könnt.

**Tipp:** Für das erste Spiel genügt es, wenn ihr nur die Rollen durchlest, mit denen ihr spielt. Ihr müsst euch nicht merken, wann ihr dran seid und was ihr tun müsst. Der Spielleiter (bzw. die App) ruft euch auf und sagt euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst.

## ☀ TAG:

*Nun dürfen alle die Augen wieder öffnen.*

Am Tag diskutiert ihr darüber, wer die Todesser sein könnten. Ihr dürft alles behaupten, aber niemandem eure Karte zeigen. Ihr selbst dürft euch eure Karte auch **nicht** noch einmal anschauen.

**Tipp:** Hier ist es oft wichtig, etwas über eure Rolle zu verraten und den Mitspielern zu sagen, was ihr dank euren Spezialfähigkeiten wisst.

*Neville Longbottom kann z. B. zugeben, dass er Rollenkarten vertauscht hat.*

**Aber Achtung:** Als Todesser müsst ihr vorgeben, eine andere Rolle zu sein!  
Nur so könnt ihr eure Mitspieler täuschen ...

Ein guter Einstieg für die Diskussion: Fragt die anderen Spieler einfach, welche Rolle sie haben. Da werdet ihr schon einiges erfahren ...

## Abstimmung:

Nach ein paar Minuten Diskussion wird abgestimmt. Zählt gemeinsam auf drei und dann zeigt jeder gleichzeitig auf einen Spieler seiner Wahl. Der Spieler mit den meisten Stimmen ist gefangen. Bei Gleichstand werden alle am Gleichstand beteiligten Spieler gefangen.

**Ausnahme:** Wenn jeder Spieler **genau 1** Stimme erhält, ist keiner gefangen!

**Tipp:** Zeitdruck in der Diskussion erhöht die Spannung. In den ersten Spielen könnt ihr euch mehr Zeit lassen. Je öfter ihr spielt, desto kürzer sollte die Diskussion sein. Spielt am Anfang mit ca. 10 Minuten Diskussionszeit, später dann mit 5 oder noch weniger Minuten. Wenn ihr mit der App spielt, könnt ihr die Diskussionszeit variabel einstellen.

Nun deckt ihr alle eure Rollenkarte auf und offenbart, wer ihr seid.



## Vertauschte Rollenkarten

Oft werden Spieler überrascht sein, welche Rollenkarte am Ende des Spiels vor ihnen liegt: Manche Hogwarts-Bewohner vertauschen in der Nacht Karten.

**Am Ende zählt die Rollenkarte, die zuletzt vor dem Spieler liegt** – auch wenn das eine andere ist, als die, die er sich am Anfang angeschaut hat.

Eventuell wechselt der Spieler dadurch die Partei!

***Achtung:** Es ist verboten, sich seine Karte am Tag noch mal anzuschauen. Manchmal kann man sich also gar nicht so sicher sein, wer man ist, wenn man wieder aufwacht ...*

## SPIELLENDE – WER HAT GEWONNEN?

Grundsätzlich gilt:

1. Die Todesser gewinnen, wenn kein Todesser gefangen wird.
2. Die Hogwarts-Bewohner gewinnen, wenn mindestens ein Todesser gefangen wird.

(Falls durch einen Gleichstand zusätzlich auch ein oder mehrere Hogwarts-Bewohner gefangen werden, gewinnen trotzdem die Hogwarts-Bewohner.)

### Kein Todesser unter euch?

Wenn kein Spieler Todesser ist, da die Rollenkarten in der Mitte liegen, müsst ihr gut zusammenarbeiten: Nur wenn auf keinen Hogwarts-Bewohner getippt wird, gewinnen die Hogwarts-Bewohner. Es ist keiner gefangen, wenn jeder Spieler genau 1 Stimme bei der Abstimmung erhält.

***Tipp:** Wenn ihr glaubt, dass es keinen Todesser gibt, dann macht am besten aus, dass jeder auf seinen linken Nachbarn zeigt. So wird keiner gefangen und ihr gewinnt alle zusammen, falls es wirklich keinen Todesser gab ...*



## Nicht sicher, wer gewonnen hat?

Dann nutzt den „Wer hat gewonnen“-Check auf der Rückseite des Spielleiterbogens.

## ROLLEN (ALPHABETISCH SORTIERT)

Jede Rolle hat im Titel die folgenden Informationen:

**Rollenname: Partei, Aktionen (Aufwachreihenfolge), Schwierigkeit.**

### Partei

Alle Rollen gehören entweder den **Hogwarts-Bewohnern** oder den **Todessern** an. Am Ende gewinnen alle Mitglieder einer Partei oder keiner.

### Aktionen

Es gibt Rollen, die in der Nacht aufgerufen werden und aufwachen (**nachtwandelnd**) und Rollen, die nicht aufgerufen werden (**durchschlafend**).

### Aufwachreihenfolge

Jede nachtwandelnde Rolle hat eine Nummer, die angibt, wann sie in der Nacht aufwacht.

### Schwierigkeit

Die Rollen sind unterschiedlich anspruchsvoll. Es gibt 3 Schwierigkeitslevel: \*, \*\* und \*\*\*. Spielt in den ersten Partien nur mit den Leveln \* und \*\*.



**Albus Dumbledore:**  
**Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (5), \***

**CISTEM APERIO!**

Dumbledore darf sich eine Karte in der Mitte anschauen. Entscheidet er sich dafür, eine Karte anzuschauen, muss er diese mit einer Rollenkarte austauschen – entweder mit der eines Mitspielers oder mit seiner eigenen. Nimmt er die Karte eines Mitspielers, darf er diese nicht anschauen, und legt sie an die entsprechende Stelle in der Mitte.

**Achtung!** Falls Dumbledore sich selbst eine Rolle gibt, die später in der Nacht aufwacht, wacht er nicht noch einmal auf. Er ist nun allerdings Mitglied des Teams seiner neuen Rollenkarte.



## Fred und George Weasley: Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (2), \*\*\*

Die Zwillinge Fred und George kommen nur gemeinsam ins Spiel. In der Nacht öffnen sie die Augen und sehen sich an. Wenn nur einer von ihnen die Augen öffnet, ist die andere Rollenkarte in der Mitte.

**Tipp:** Die Zwillinge Fred und George sind sehr stark, denn sie können sich gegenseitig ein Alibi geben. Mutige Todesser können auch behaupten, Fred oder George zu sein. Dann kommen die echten Zwillinge eventuell in Verlegenheit. Fred und George Weasley sollten erst ab 7 Spielern ins Spiel kommen, andernfalls sind sie zu stark!



## Ginny Weasley: Hogwarts-Bewohner, durchschlafend, \*\* ..... IMMOBILUS!

Ginny zieht einen Spieler mit in die Gefangenschaft. Wird Ginny gefangen, wird auch der Spieler, auf den Ginny gezeigt hat, gefangen.

**Tipp:** Ginny kann gefangen werden und trotzdem gewinnen, indem sie auf einen Todesser zeigt. Du glaubst, deine Mitspieler verdächtigen einen Falschen und du weißt es besser? Dann versuch gefangen zu werden und reiß einen Todesser mit.



## Harry Potter:

Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (8), \*

ALOHOMORA!

Harry wacht auf und darf die Karte eines beliebigen Mitspielers aufdecken. Die Karte bleibt während der Tagphase offen liegen.

**Ausnahme:** Falls Harry einen Todesser entdeckt, dreht er die Karte wieder um.



## Hermine Granger:

Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (3), \*

STUPEFY!

Hermine darf sich in der Nacht **entweder** die Karte eines Mitspielers oder zwei Karten aus der Mitte ansehen.

**Tipp:** Hermine kann Lügner entlarven. Sie hat Informationen über die Mitspieler oder Karten, die in der Mitte liegen. Wenn ein Mitspieler diesen Informationen widerspricht, kann sie ihn leicht überführen. Es lohnt sich als Hermine ein bisschen zu warten, bis man sich offenbart, denn dann hat sich ein Todesser vielleicht schon verraten.



## Hogwarts-Schüler:

Hogwarts-Bewohner, durchschlafend, \*

Die Hogwarts-Schüler haben keine Spezialfähigkeit.

**Tipp:** Die Todesser werden oft behaupten, sie wären Hogwarts-Schüler. Als Hogwarts-Schüler müsst ihr also aufpassen, damit eure Mitspieler nicht denken, dass ihr Todesser seid!



## Luna Lovegood:

Hogwarts-Bewohner, durchschlafend, \*

.....  
PROTEGO!

Luna kann nicht gefangen werden. Erhält sie in der Abstimmung die meisten Stimmen (oder es zeigt Ginny auf sie), wird sie dennoch nicht gefangen. Stattdessen wird die Person mit den zweitmeisten Stimmen gefangen. Bei Gleichstand werden nur die anderen am Gleichstand Beteiligten gefangen.



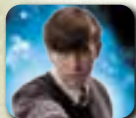
## Minerva McGonagall:

Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (9), \*

.....  
LUMOS!

Minerva wacht als Letzte auf und schaut sich ihre Rollenkarte nochmals an. Hat sie sich geändert, gehört sie nun zur Partei der neuen Rollenkarte.

***Tipp:** Verwendet Minerva McGonagall nur, wenn Sirius Black und/oder Neville Longbottom im Spiel sind.*

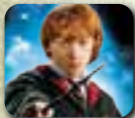


## Neville Longbottom:

Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (6), \*

.....  
EXPELLIARMUS!

Neville vertauscht die Rollenkarten von 2 anderen Spielern. Er darf sich diese Karten nicht ansehen. Die 2 Mitspieler gehören natürlich nun jeweils zu der Partei der Rolle, die nun vor ihnen liegt.



## Ron Weasley:

Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (7), \*\*

.....  
REDUCTO!

In der Nacht vertauscht er seine Rollenkarte mit einer verdeckten Rollenkarte aus der Mitte. Er schaut sich diese neue Rollenkarte **nicht** an. Er schlüpft in die Rolle und ist in der entsprechenden Partei – aber er weiß nicht, in welcher.

---



## Sirius Black:

Hogwarts-Bewohner, nachtwandelnd (4), \*

.....  
ACCIO!

Sirius vertauscht in der Nacht seine Karte mit der Karte eines Mitspielers. Danach darf er sich seine neue Rollenkarte anschauen.

**Achtung!** *Sirius wechselt eventuell die Partei: Hat er z. B. seine Karte mit einer Todesser-Karte vertauscht, ist er nun in der Partei der Todesser. Die Aktion seiner neuen Rolle führt er aber nicht aus. Der Mitspieler, der Sirius jetzt vor sich liegen hat, gehört nun zu den Hogwarts-Bewohnern.*

---



## Todesser:

Todesser, nachtwandelnd (1), \*

In der Nacht öffnen die Todesser die Augen und sehen sich nach anderen Todessern um.

**Einsamer Todesser:** Falls nur ein Spieler Todesser ist, da z. B. der andere Todesser in der Mitte liegt, darf er sich eine Karte aus der Mitte anschauen.

**Tipp:** Als Todesser ist es sehr wichtig, die Mitspieler auf die falsche Fährte zu locken. Behaupte also, eine andere Rolle zu sein, möglichst bevor die anderen Spieler ihre Rolle zu sehr offenbart haben. Behaupte z. B. Hogwarts-Schüler zu sein. Als einsamer Todesser kannst du auch leicht behaupten, die Rolle der Karte aus der Mitte, die du dir angeschaut hast, zu sein.

## SZENARIEN

Bei diesem Spiel gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichen Möglichkeiten, die Rollen spannend zu kombinieren.

Hier findet ihr eine Auswahl von aufregenden Szenarien in verschiedenen Schwierigkeitsstufen für unterschiedlich viele Spieler.

### Das erste Schuljahr (Einstieg, 3–5 Spieler)

- 3 Spieler: 2 Todesser, Hermine Granger, Sirius Black, Neville Longbottom,  
1 Hogwarts-Schüler
- 4 Spieler: + 1 Hogwarts-Schüler
- 5 Spieler: + 2 Hogwarts-Schüler

### Besenflug (einfach, 3–6 Spieler)

- 3 Spieler: 2 Todesser, Minerva McGonagall, Sirius Black, Neville Longbottom,  
1 Hogwarts-Schüler
- 4 Spieler: + 1 Hogwarts-Schüler
- 5 Spieler: + 1 Hogwarts-Schüler + Hermine Granger
- 6 Spieler: + 2 Hogwarts-Schüler + Hermine Granger

### **Zauberkunst (einfach, 3–4 Spieler)**

3 Spieler: 1 Todesser, Hermine Granger, Sirius Black, Neville Longbottom,  
2 Hogwarts-Schüler

4 Spieler: + 1 Hogwarts-Schüler

### **Confundus (mittel, 3–9 Spieler)**

3 Spieler: 2 Todesser, Ron Weasley, Sirius Black, Neville Longbottom,  
Minerva McGonagall

4 Spieler: + 1 Hogwarts-Schüler

5 Spieler: + 1 Hogwarts-Schüler + Hermine Granger

6 Spieler: + 2 Hogwarts-Schüler + Hermine Granger

7 Spieler: + 3 Hogwarts-Schüler + Hermine Granger

8 Spieler: + 3 Hogwarts-Schüler + Hermine Granger + Harry Potter

9 Spieler: + 2 Hogwarts-Schüler + Hermine Granger + Harry Potter  
+ Fred und George Weasley

### **Finite Incantatem (mittel, 4–7 Spieler)**

4 Spieler: 2 Todesser, Ginny Weasley, Hermine Granger, Sirius Black, Ron Weasley,  
Minerva McGonagall

5 Spieler: + Neville Longbottom

6 Spieler: + Neville Longbottom + 1 Hogwarts-Schüler

7 Spieler: + Neville Longbottom + 1 Hogwarts-Schüler + Harry Potter

### **Unter dem Tarnumhang (mittel, 6–7 Spieler)**

6 Spieler: 2 Todesser, Harry Potter, Ginny Weasley, Hermine Granger,  
Albus Dumbledore, Neville Longbottom, Fred und George Weasley

7 Spieler: + 1 Hogwarts-Schüler

## Kampf gegen die dunklen Mächte (schwer, 4–10 Spieler)

4 Spieler: 2 Todesser, Albus Dumbledore, Hermine Granger, Sirius Black, Ron Weasley, Minerva McGonagall

5 Spieler: + Neville Longbottom

6 Spieler: + Neville Longbottom + 1 Hogwarts-Schüler

7 Spieler: + Neville Longbottom + Fred und George Weasley

8 Spieler: + Neville Longbottom + Fred und George Weasley + Luna Lovegood

9 Spieler: + Neville Longbottom + Fred und George Weasley + Luna Lovegood + Ginny Weasley

10 Spieler: + Neville Longbottom + Fred und George Weasley + Luna Lovegood + Ginny Weasley + 1 Hogwarts-Schüler

Ihr könnt euch natürlich auch selbst herausfordernde Szenarien überlegen. Wählt dann einfach 3 Rollenkarten mehr aus, als Spieler teilnehmen, und es kann losgehen!



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s22)

**Autoren:** Ted Alspach und Akihisa Okui  
**Design:** Sam Dawson  
**Redaktion:** Sophia Absmeier und André Maack

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

239560-A

Ravensburger