



HOGWARTS HAUSKOMPENDIUM



HUFFLEPUFF

Engagierte, geduldige und loyale Hufflepuff-Schüler werden in Hogwarts mit Sicherheit wachsen und gedeihen – besonders im Gewächshaus.



KRÄUTERKUNDE

1.
Team



Gebt dem Hufflepuff-Vertrauensschüler 2 Kräuterkunde-Marker. Gebt dem anderen Vertrauensschüler 1.

Drei Karten sind auf dem Lageplan mit einem -Symbol markiert. Zwei gehören zu Hufflepuff, eine zum anderen Haus.

Nachdem eine markierte Karte erraten und abgedeckt wurde, legt der Hufflepuff-Vertrauensschüler einen Kräuterkunde-Marker auf das Abdeck-Plättchen. Die Erstklässler des entsprechenden Hauses ziehen die oberste Karte vom Kräuterkunde-Stapel. (Die Kräuterkunde-Karte wird von dem Haus gezogen, zu dem die abgedeckte Karte gehört, auch wenn das andere Haus sie erraten hat.)



GEWÄCHSHAUS

2.
Team



Der Hufflepuff-Vertrauensschüler beginnt das Spiel mit 3 Kräuterkunde-Markern.

Beachtet, dass das mittlere Feld auf der Karte kein Hufflepuff-Plättchen, sondern eine verschlossene Tür ist. Verwendet ein Plättchen verschlossene Tür als zentrales Plättchen der 24 Karten.

Drei Hufflepuff-Karten sind mit einem -Symbol gekennzeichnet. Wird eine dieser Karten erraten und abgedeckt (egal wer darauf getippt hatte), legt der Hufflepuff-Vertrauensschüler 1 Kräuterkunde-Marker auf das Abdeckplättchen und die Hufflepuff-Erstklässler ziehen die oberste Karte des Kräuterkunde-Kartenstapels.

TIPP

Der Vertrauensschüler sollte zuerst versuchen, die Karten mit  im Hinweis zu verbinden, damit die Erstklässler genügend Zeit haben, die Kräuterkundekarten zu ihrem Vorteil zu nutzen.

KRÄUTERKUNDE-KARTEN

Beide Hufflepuff-Fähigkeiten nutzen den Kräuterkunde-Kartenstapel. Mischt den Stapel und legt ihn verdeckt neben die Hufflepuff-Erstklässler. Zieht ein Haus eine Kräuterkunde-Karte, bleibt sie offen vor seinen Erstklässlern, bis sie verwendet wird. Nach Gebrauch wird die Karte abgeworfen.





GRYFFINDOR

Tapferkeit und Ritterlichkeit zeichnen die Gryffindors aus. Ein wahrer Gryffindor bleibt auch im Angesicht von Widrigkeiten mutig – und lässt sich von so etwas banalem wie einer verschlossenen Tür nicht aufhalten.



ALOHOMORA

1. Team



Der Vertrauensschüler der Gryffindors beginnt das Spiel mit diesem Schlüssel-Marker, goldene Seite nach oben. Mit ihm wird angezeigt, dass der Zauberspruch eingesetzt wird/wurde.

In Gryffindors Spielzug darf der Vertrauensschüler vor dem Hinweis „Alohomora“ sagen und den Schlüssel auf den Stapel mit den verschlossenen Türplättchen legen.

Wenn die Erstklässler in diesem Spielzug eine Karte mit einer verschlossenen Tür erraten, wird die Tür geöffnet. Deckt sie stattdessen mit einem Gryffindor-Plättchen ab und legt den Schlüssel darauf. Die Erstklässler setzen ihren Spielzug fort, als hätten sie eine Gryffindor-Karte erraten. (Der Schlüssel kann in diesem Spiel nicht erneut verwendet werden.)

Wenn die Erstklässler den Schlüssel in diesem Spielzug nicht verwenden (weil sie keine verschlossenen Türen erraten haben), geben Sie den Schlüssel dem Vertrauensschüler zurück und drehen die bronzene Seite nach oben. So kann der Vertrauensschüler den Schlüssel ein zweites Mal verwenden. (Wenn auch beim zweiten Einsatz keine verschlossene Tür aufgeschlossen wird, legt den Schlüssel zurück in die Schachtel.)

Wenn alle Gryffindor-Plättchen verwendet wurden, entweder weil alle Karten erraten wurden oder weil eines ihrer Plättchen eine „geöffnete“ verschlossene Tür verdeckt, gewinnt Gryffindor.

TIPP

Der Vertrauensschüler darf – und sollte sogar! – absichtlich einen Tipp für eine verschlossene Tür geben.



ENTSCHLOSSENHEIT

2. Team

Wenn Gryffindor in seinem Zug zum ersten Mal eine verschlossene Tür errät, spielen die Erstklässler so weiter, als hätten sie diesen Rateversuch nicht gemacht.

Diese Fähigkeit gilt in jedem Zug. Wenn die Erstklässler eine Karte erraten, die eine verschlossene Tür ist, wird diese wie üblich mit einem verschlossenen Türplättchen abgedeckt, aber sie raten weiter. Die verschlossene Tür zählt bei der Anwendung der Regel „Plus Eins“ nicht als einer ihrer Rateversuche. Wenn sie im selben Zug eine zweite verschlossene Tür erraten, endet ihr Zug wie gewohnt.

TIPP

Wie Alohomora erlaubt diese Fähigkeit, Hinweise zu geben, die zu einer verschlossenen Tür führen. Allerdings müsst ihr bei beiden Fähigkeiten weiterhin die Karten des anderen Hauses vermeiden – und immer noch auf Filch aufpassen!



SLYTHERIN

Du wurdest in ein stolzes und edles Haus von Hogwarts eingeteilt. Slytherins verlassen sich auf ihre List und ihren Ehrgeiz, um die Zaubererwelt zu prägen.



SALAZARS VERMÄCHTNIS

1.
Team



Gebt den Slytherin-Erstklässlern diese beiden Schlangen-Marker.

In ihrem Zug dürfen die Slytherin-Erstklässler 1 Schlangen-Marker auf eine nicht erratene Karte legen. Dies zeigt, dass sie denken, es könnte eine ihrer Karten sein, aber sie erraten sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

Das zählt nicht als Rateversuch. Pro Zug dürfen sie maximal ein Plättchen verwenden.

Gehört die markierte Karte tatsächlich Slytherin, muss Slytherin diese Karte nicht mehr erraten, um das Spiel zu gewinnen.

Die Vertrauensschüler teilen den Erstklässlern nicht mit, ob die markierten Karten grün, verschlossene Türen oder Argus Filch sind. Sie zählen einfach stillschweigend mit. Wenn alle Slytherin-Karten entweder mit einem Plättchen bedeckt oder mit einem Schlangen-Marker belegt sind, gewinnt Slytherin.

Eine mit einem Schlangen-Marker belegte Karte kann wie gewohnt von beiden Seiten erraten werden. Nach dem Raten lässt man den Marker auf dem Abdeckplättchen liegen, um anzuzeigen, dass er nicht erneut verwendet werden kann.

TIPP

Wenn die Erstklässler von Slytherin glauben, dass ein Wort zu ihrem Haus gehören könnte, aber Angst haben, es zu erraten, können sie mit Salazars Vermächtnis ein Wort sicher „erraten“, ohne die Konsequenzen zu tragen.



LIST

2.
Team



Gebt den Slytherin-Erstklässlern diese beiden Spott-Marker.

Wenn das andere Haus rät, kann jeder Slytherin-Erstklässler es verspotten: Gebt den Gegnern 1 Spott-Marker und sagt so etwas wie: „Ich wette, ihr könnt nicht alle erraten.“ (Höhnisches Grinsen ist optional.) Dies muss geschehen, bevor es mit dem Raten aufhört (entweder durch ein Missgeschick oder indem sie sagen, dass sie ihren Zug beenden).

Das andere Haus wurde damit herausgefordert, so viele ihrer Karten zu erraten, wie ihm der Hinweis des Vertrauensschülers vorgegeben hat. Gelingt es, behält das Haus den Spott-Marker und es passiert nichts weiter. Lehnt es die Herausforderung ab (indem es seinen Zug beendet) oder scheitert es (durch ein Missgeschick), gibt es den Spott-Marker dem Slytherin-Vertrauensschüler.

Zu Beginn eines Slytherin-Spielzugs kann der Vertrauensschüler einen so erhaltenen Spott-Marker einsetzen, um ein zweites Wort in seinen Hinweis aufzunehmen, z. B. **Hagrid, Feuer: 4** (der Vertrauensschüler kann jedoch nicht festlegen, wie viele Karten sich auf das erste und wie viele auf das zweite Wort beziehen).

TIPP

Wenn der gegnerische Vertrauensschüler einen „unbegrenzten“ Hinweis gibt, könnt ihr das andere Haus herausfordern, ALLE seine Karten zu erraten. Bei einem Nullhinweis ist es jedoch Verschwendung eures Markers, ihn aufzufordern, mindestens 0 zu erraten.



RAVENCLAW

Als die schlauesten Hogwarts-Schüler verlassen sich Ravenclaws oft auf ihre Intelligenz und Weisheit. Und wo andere Schüler einen ausgefallenen Zauberspruch benötigen, können Ravenclaws komplexe Probleme mit einfacher Logik lösen.



VERKNÜPFT FAKTEN

1.

Team



Diese Ravenclaw-Fähigkeit ergibt sich durch die Lageplan-Karte selbst: Alle Ravenclaw-Karten bilden eine zusammenhängende Gruppe, d. h. alle Karten liegen an mindestens eine Seite oder Ecke neben einer anderen zu erratenden Karte.

Bei Spielbeginn sollte der Ravenclaw-Vertrauensschüler die Erstklässler daran erinnern, dass alle ihre Wörter miteinander verbunden sind.

TIPPS

Zwischen zwei bereits erratenen Ravenclaw-Karten muss es einen Weg geben, der ausschließlich über andere Ravenclaw-Karten führt – möglicherweise diagonal. Ob solche Informationen extrem nützlich oder nahezu nutzlos sind, hängt von der Reihenfolge ab, in welcher der Ravenclaw-Vertrauensschüler die Hinweise gibt.

Wenn zum Beispiel eine Karte in einer Ecke liegt, wisst ihr, dass mindestens eine der 3 benachbarten Karten auch zu euch gehört.

Vergesst nicht, dass Erstklässler auch auf gut Glück raten dürfen. Im Fall von Ravenclaw kann dieses „zufällige“ Raten auf der möglichen Anordnung der Karten beruhen. Manchmal kann euch das sogar Gewissheit bringen!



2.

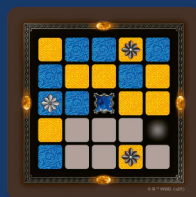
Team



UMFASSENDE SCHLUSSFOLGERUNGEN

Die Schlussfolgerungs-Marker werden verwendet, sobald Ravenclaw sein viertes Plättchen auf dem Spielplan erhält. Nachdem Ravenclaws erstes Plättchen zur Vorbereitung in die Mitte gelegt wurde, hebt die nächsten 3 Plättchen aus Ravenclaws Stapel an und legt diese Marker zur Erinnerung darunter.

Wurde das 4. Ravenclaw-Plättchen auf den Tisch gelegt (das mittlere Plättchen zählt ebenfalls dazu), zeigt der Ravenclaw-Vertrauensschüler mit den Schlussfolgerungs-Markern an, wie viele dazu benachbarte Felder ebenfalls zu Ravenclaw gehören. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Plättchen in Ravenclaws oder im Zug des Gegners gelegt wird.



Die 3. Ravenclaw-Karte wurde mit einem Plättchen abgedeckt. (Es liegen jetzt 4 Ravenclaw-Plättchen auf dem Tisch, da Ravenclaw mit dem Plättchen in der Mitte beginnt.)

Unabhängig davon, wer an der Reihe ist, legt der Ravenclaw-Vertrauensschüler jetzt Schlussfolgerungs-Marker auf das Plättchen, um anzuzeigen, dass es 3 benachbarte Ravenclaw-Felder gibt. Eines ist das Plättchen in der Mitte des Rasters. Eines ist eine Karte, die bereits erraten wurde. Die Ravenclaw-Erstklässler wissen also, dass sie in dieser Nachbarschaft noch genau 1 Karte erraten müssen.

TIPP

Diese Information ist normalerweise recht nützlich. Mit Übung lernt der Ravenclaw-Vertrauensschüler, wie er sie besonders schlaue einsetzen kann.