



# Harry Potter

EN DE  
STEEN DER WIJZEN™

MYSTERIE VAN ZWEINSTEIN™  
GEZELSCHAPSSPEL

## DOEL VAN HET SPEL

Een ondeugende student heeft verboden vloeken uitgesproken in een van de klaslokalen van Zweinstein. Als jij het mysterie kunt ontrafelen, dan win je het spel! Maar let wel op naar wie je de beschuldigende vinger uitsteekt, want als je fout gokt, verlies je alles.

## INHOUD

- Speelbord met de vertrekken op Zweinstein
- Zweinstein-dobbelstenen (2)
- Hoedpionnen (6)
- De Geest (transparant blauw speelstuk)



- Groene Zweinsteinkaarten (10)
- Blauwe kaarten met aanwijzingen (23)
- Blocnote voor verdenkingen

## VERTREKKEN OP ZWEINSTEIN

**KLASLOKALEN** – Hier kunnen spelers terecht om hun vragen voor te leggen aan de professoren en om hun verdenkingen te controleren.

**WAPEN VAN ZWEINSTEIN** – Startpunt voor de hoedpionnen van de spelers.

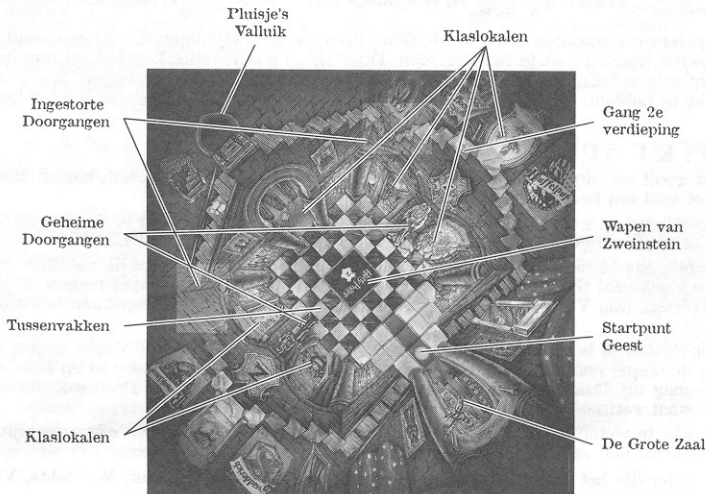
**STARTPUNT VAN GEEST** – De blauwe stip waarop de Geest aan het begin van het spel geplaatst wordt.

**DE GROTE ZAAL** – Plek waar spelers die door de Geest geslagen worden, moeten wachten.

**INGESTORTE DOORGANGEN** – Gaten in de gang van de 2e verdieping die alleen met de juiste toegangskaart te overbruggen zijn.

**GEHEIME DOORGANGEN** – Een kortere route door Zweinstein die alleen toegankelijk wordt met de juiste toegangskaart.

**PLUISJE'S VALLUIK** – Hieronder liggen de 4 Aanwijzingen verborgen voor de ontrafeling van het mysterie totdat een van de spelers een verdachte durft aan te wijzen.



Zweinstein-speelbord

## SPELVOORBEREIDING

1. Vouw het speelbord open. Geef elke speler een checklist van de bloecnote.
2. Elk van de spelers kiest een Hoedpion en plaatst die op het **WAPEN VAN ZWEINSTEIN**. Deze plek dient uitsluitend als startpositie. Nadat het spel begonnen is, dienen de spelers en de Geest om dit punt heen verplaatst te worden.
3. Plaats het speelfiguur dat de Geest voorstelt op het **STARTPUNT VAN GEEST**.
4. Sorteert de groene Zweinsteinkarten en de blauwe Aanwijzingen. Schud de groene Zweinsteinkarten en leg ze met de speelzijde omlaag naast het speelbord.
5. De oudste speler geeft de kaarten en legt de blauwe Aanwijzingen als volgt in stapeltjes neer:



### Personeel

Op de kaarten met een paars randje staan professoren afgebeeld die de ondeugende student betrap hebben, die de vloek uitgesproken heeft.



### Verdachten

Op de kaarten met een geel randje staan personen afgebeeld die de vloek mogelijk hebben uitgesproken.



### Vloeken

Op de kaarten met een rood randje staan de vloeken die mogelijk uitgesproken zijn.



### Slachtoffers

Op de kaarten met een blauw randje staan de personen afgebeeld waarop de vloek mogelijk rust.



Personeel

Verdachten



Vloeken

Slachtoffers

6. Leg alle stapeltjes met de speelzijde omlaag en schud elk stapeltje apart door. Onthoud welk stapeltje de kaarten met Personeel bevat.
7. Neem een kaart van elk stapeltje Aanwijzingen af. Je mag de kaarten niet bekijken. Leg de 4 geraapte kaarten met de speelzijde omlaag onder Pluisje's valluik.
8. Geef elke speler een kaart van het stapeltje Personeel.
9. Schud **ALLE** overige kaarten met aanwijzingen door elkaar zodat er nog maar één stapel met aanwijzingen overblijft. Leg het stapeltje met de speelzijde omlaag naast het speelbord.
10. Je moet nu een Aanwijzing in je hand houden. Kijk welke het is, maar zorg dat je medespelers de kaart niet kunnen zien.
11. Omdat jouw Aanwijzing zeker niet onder Pluisje's Valluik ligt, noteer je deze al op je checklist. Doe hetzelfde met alle andere kaarten die je tijdens het spel te zien krijgt. Zorg dat je medespelers niet kunnen zien welke kaarten er op jouw checklist staan.

## HOE LOS JE HET MYSTERIE OP?

Los het mysterie op door te raden welke kaarten uit de categorieën **PERSONEEL**, **VERDACHTEN**, **VLOEKEN** en **SLACHTOFFERS** er verborgen liggen onder Pluisje's valluik. Wanneer je een professor in zijn klaslokaal opzoekt, kun je een Aanwijzing van de stapel nemen of je verdenkingen proberen te bevestigen door de volgende vraag te stellen:

"Professor          betrapte u          bij het uitspreken van de          vloek over         ?"

Personeel

Verdachte

Vloek

Slachtoffer

De overige spelers ontkrachten jouw verdenking door de Aanwijzingen die jij genoemd hebt en die zij in hun handen houden aan je te laten zien. Door na te gaan welke kaarten nu nog in het spel zijn, kun je er achter komen welke kaarten er onder het valluik verstopt liggen. Als je mysterie opgelost denkt te hebben, spoed je dan naar het valluik, noem de kaarten en je wint het spel.

## SPEEL HET SPEL

1. Elke speler gooit een dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal ogen gooit, begint. Daarna verloopt het spel om beurten met de klok mee.
2. Als het jouw beurt is, gooi je beide dobbelstenen en verplaats je je pion in de richting van een klaslokaal of zoals aangegeven. (Zie **PIONNEN VERPLAATSEN EN SPELEN**).
3. In de verschillende klaslokalen kun je de Professor bezoeken die volgens de checklist in het betreffende klaslokaal thuis hoort. Je mag óf een Aanwijzing van de stapel nemen óf je verdenking laten controleren. (Zie **VERDENKING CONTROLEREN**) Het is niet toegestaan beide tegelijk te doen.
4. Wanneer er tijdens je bezoek aan een Professor nog Aanwijzingen op de stapel liggen, dan mag je er een van de stapel nemen. Neem een kaart van de stapel met Aanwijzingen en houd die in je handen. Je mag bij dezelfde beurt niet je verdenking controleren bij de Professor die op je aanwijzing staat vermeld.
5. Zodra je denkt te weten welke 4 Aanwijzingen er onder Pluisje's valluik verborgen zijn, moet je zo snel mogelijk bij het valluik zien te komen.
6. De eerste speler die het valluik van Pluisje bereikt en de juiste Professor, Verdachte, Vloek en Slachtoffer kan benoemen, wint het spel. (Zie **Benoemen en Spelwinaar**).

## PIONNEN VERPLAATSEN EN SPELEN

Als het jouw beurt is, mag je je pion vooruit, achteruit, diagonaal of naar opzij verplaatsen over het speelbord. Je mag niet twee keer op hetzelfde vlak eindigen of tijdens dezelfde beurt een klaslokaal in- en uitgaan.



Als je met beide dobbelstenen het Wapen van Zweinstein gooit, moet je 2 Groene Zweinsteinkaarten van de stapel nemen. Volg de aanwijzingen op de eerste kaart voordat je een tweede kaart neemt en opspeelt. (Zie ZWEINSTEINKAARTEN.) Nadat je de tweede kaart gespeeld hebt, is je beurt voorbij.

Als je met een van de dobbelstenen het Wapen van Zweinstein gooit, moet je de kaart nemen die boven op het stapeltje met Zweinsteinkaarten ligt en de aanwijzingen volgen die er op beschreven staan voordat je je hoedpion verplaatst of de Geest het aantal posities verplaatst dat je met de andere dobbelsteen gegooit hebt. (Zie Verplaatsen van de Geest.)



Als je met beide dobbelstenen een getal gooit, moet je ofwel je Hoedpion of de Geest zoveel posities verplaatsen met het totaal aantal ogen van de worp.

Als je met beide dobbelstenen dubbel gooit, dan mag je zowel je Hoedpion als de Geest zoveel posities verplaatsen met het totaal aantal ogen van de worp.



Klaslokalen mogen niet in diagonale richting betreden of verlaten worden. Als je een klaslokaal binnen gaat, dan telt het lokaal als een spelpositie. Je hoeft niet het exacte aantal ogen te gooien om er binnen te kunnen gaan. De pionverplaatsing eindigt zodra je in een klaslokaal bent, tenzij een Zweinsteinkaart je aan het begin van je beurt voorschrijft om direct naar dat lokaal te gaan. Wanneer dat zo is, dan mag je nog een tweede klaslokaal bezoeken, tenminste als het resterend aantal ogen van je worp dat toelaat. Er kunnen zich tegelijkertijd meerdere spelers in hetzelfde klaslokaal bevinden.

Je mag niet op een vlak van het speelbord eindigen waarop de hoedpion van een andere speler of de Geest staat. Springen is in geen geval toegestaan. Als je je pion verplaatst door de gang op de 2e etage en daar een andere pion of de Geest tegenkomt, dan moet je je pion neerzetten op het vlakje vóór de reeds bezette positie.

## VERPLAATSEN VAN DE GEEST

Tijdens je beurt mag je de Geest verplaatsen om andere spelers de doorgang te belemmeren of deze van het speelbord af te slaan.



### Spelers van het speelbord slaan

Als je de Geest verplaatst en daarbij terecht komt op een vlak waarop de hoedpion van een van je medespelers staat, wordt de pion van je tegenspeler in de GROTE ZAAL gezet en mag je één van de Aanwijzingen van de verslagen tegenspeler inzien. Tijdens dezelfde beurt mag je meer dan een speler slaan. Je hoeft daarvoor niet het exacte aantal ogen te gooien. De verslagen speler houdt al zijn Aanwijzingen met de speelzijde omlaag en jij mag er een willekeurige kaart uit kiezen. Bekijk de kaart en geef deze terug aan de speler.

### Doorgang voor medespelers belemmeren

Tijdens je beurt mag je de Geest naar eigen inzicht ofwel direct voor een Vertrek plaatsen, of deze verplaatsen door de gang van de 2e etage. Aangezien de spelers niet over de Geest heen kunnen springen, moeten ze hun worp gebruiken om de Geest te verplaatsen of er via een andere route omheen komen. Als je bij het begin van je beurt opgesloten zit in een klaslokaal dat geblokkeerd wordt door de Geest of door een Hoedpion van een medespeler, dan mag je de Geest alleen verplaatsen als het aantal gegooide ogen dit toelaat; OF kun je nog een verdenking controleren in dit klaslokaal, ook al heb je dat bij je vorige beurt ook al gedaan. Je mag in dat geval echter geen nieuwe Aanwijzing van de stapel nemen.

OPM.: De Geest kan geen klaslokalen betreden en de speler die de kaart met het opschrift "Je bent beschermd tegen aanvallen van de Geest" in zijn bezit heeft, is voor de duur van het spel gevrijwaard van de Geest.

## SPELEN VAN ZWEINSTEINKAARTEN

De groene Zweinsteinkaarten worden als volgt gespeeld:

### Ingestorte Doorgang (Kaarten waarop gekleurde sleutels afgebeeld zijn)

Je kunt om een INGESTORTE DOORGANG heen als de sleutel op je kaart dezelfde is als de gekleurde sleutel die op het speelbord afgebeeld staat. Deze kaarten geven spelers toegang tot de doorgangen en tellen als een positie. De kaarten blijven de rest van het spel in het spel.



Ingestorte Doorgang

### Geheime Doorgang (Kaarten waarop gekleurde voetstappen afgebeeld zijn)

Je kunt toegang krijgen tot een GEHEIME DOORGANG als de afbeelding op je kaart overeenkomt met de afbeelding op het speelbord. De voetstappen op elke kaart bieden toegang tot een korte route naar de overeenkomstige voetstappen op een ander gedeelte van het speelbord. Elke combinatie van voetstappen telt als een speelvlak. De kaarten blijven de rest van het spel geldig.

Geheime Doorgang



## Oprichtkaart

Volg de aanwijzingen die op de kaart staan en leg de kaart met de speelzijde omlaag onder op de stapel terug. (Uitzondering: De speler die de kaart met de tekst "Bescherming tegen Geest" trekt, houdt deze de rest van het spel in zijn bezit.)

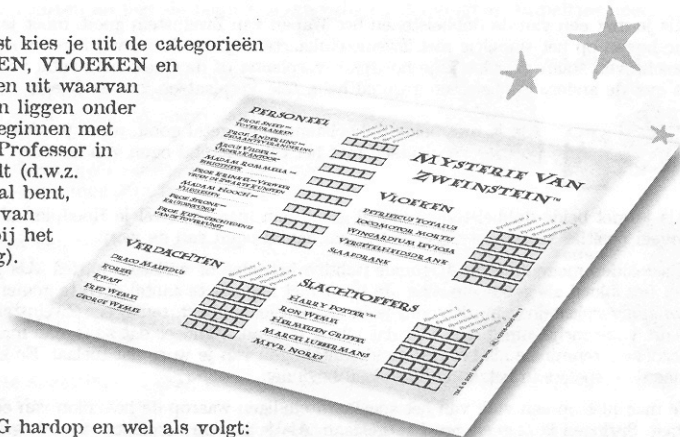


Opricht-kaart

## VERDENKING CONTROLEREN

Wanneer je een Professor bezoekt en de stapel met Aanwijzingen uitgeput is, dan moet je je verdenking controleren.

Aan de hand van je Checklist kies je uit de categorieën **PERSONEEL**, **VERDACHTEN**, **VLOEKEN** en **SLACHTOFFERS** die kaarten uit waarvan je vermoedt dat ze verborgen liggen onder het valluik. Je moet altijd beginnen met de naam te noemen van de Professor in wiens klaslokaal je je bevindt (d.w.z. als je in het Toverdranklokaal bent, dan moet je eerst de naam van Professor Sneep gebruiken bij het uitspreken van je verdenking).



Formuleer je **VERDENKING** hardop en wel als volgt:

"Professor            betrapte u            bij het uitspreken van de            vloek over           ?"

Voorbeeld:

Je zou dit bijvoorbeeld op de volgende manier zeggen, "Professor Sneep, betrapte u Draco Malfidus bij het uitspreken van de Wingardium Leviosa vloek over Ron Wemel?"

Te beginnen met de speler links naast je, moet elke speler die een kaart in handen heeft die jij zojuist genoemd hebt er een aan jou – en aan jou alleen – laten zien. Als een speler meer dan één van de door jou genoemde kaarten bezit, mag de speler zelf kiezen welke Aanwijzing hij of zij je laat zien. Als een speler geen van de kaarten die jij noemde in zijn bezit heeft, dan dient hij of zij dat te melden. Ga alle spelers in de klokrichting na totdat je van alle spelers een antwoord hebt. Noteer elke kaart die je te zien krijgt op je Checklist met verdenkingen. Als niemand je een Aanwijzing kan laten zien, noteer dan voor jezelf dat geen van de spelers de kaarten in handen had, die jij genoemd hebt. Je zou op het goede spoor kunnen zijn! Je beurt is nu voorbij, tenzij je bij het begin van je beurt de instructies van een **ZWEINSTEINKAART** opvolgde om direct naar een bepaald klaslokaal te gaan en je je speehpion het aantal gegooide ogen nog moet verplaatsen. Je mag geen worp opofferen om langer in een bepaald klaslokaal te kunnen blijven om een verdenking te controleren.

## VERDENKING BENOEMEN

Wanneer je het aantal mogelijkheden beperkt hebt en denkt dat je weet welke 4 Aanwijzingen er onder het valluik van Puijsje verborgen liggen, dan moet je proberen om zo snel mogelijk bij het valluik te komen om je verdenking te benoemen. Je krijgt hiervoor slechts één kans, dus je moet wel zeker van je zaak zijn! Wanneer je bij het valluik bent aangekomen, noem je de 4 Aanwijzingen waarvan je denkt dat ze onder het valluik liggen in de volgende formulering "Ik denk dat Professor (Personeel) (Verdachte) betrapte heeft bij het uitspreken van de (Vloek) over (Slachtoffer)." Daarna open je het valluik en kijk je welke Aanwijzingen eronder verstopt zijn. Laat de kaarten niet aan je medespelers zien.

Als van je verdenking ook maar één Aanwijzing afwijkt, dan heb je het **FOUT**. Je wordt van Zweinstein en uit het spel gestuurd! Leg de 4 kaarten terug onder het valluik. Verdeel je Aanwijzingen één voor één aan de andere spelers, beginnend bij de speler die links van je zit. Het spel wordt hervat zoals hierboven omschreven.

## SPELWINNAAR

Als alle 4 de kaarten met Aanwijzingen overeenkomen met hetgeen jij vermoedde, **DAN WIN JE HET SPEL**. Laat de kaarten aan de overige spelers zien.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001.  
© 2001 Mattel, Inc. Alle rechten voorbehouden. Het Mattel-logo is een handelsmerk van Mattel, Inc.

Gedrukt in Italië

NL 42916-0724 Rev 1

