

Stupeficiu™!



Guardate il video
delle regole!



PANORAMICA E OBIETTIVO

Grifondoro, Tassorosso, Corvonero o Serpeverde, indossate con fierezza i colori della vostra Casa e siate all'altezza della sua reputazione!

In ognuno degli 8 round, preparate un Incantesimo e puntate la vostra bacchetta verso uno degli avversari. Poi, tutti nello stesso momento, lanciate il vostro Incantesimo... oppure proteggetevi! Se venite schiantati, farete perdere punti alla vostra Casa.

Solo le streghe e i maghi più saggi parteciperanno alla spartizione delle ricompense di quel round e otterranno punti per la propria Casa. La Casa con il maggior numero di punti alla fine della partita, vince.

ELEMENTI DI GIOCO



Carte Incantesimo (2 tipi diversi)



Carte Ricompensa (5 tipi diversi)



Carta Primo della Classe



Carta Maestro di Pozioni



Carte Ritardatario



Carte Distribuzione (5 diverse)



Bacchette (8 diverse)



Tessere Vessillo (4 tipi diversi)



Tessera Primo della Classe



Segnalini Tempo Perso



Box delle 4 Case

PREPARAZIONE

Prima di iniziare la vostra prima partita, collocate le tessere Vessillo e la tessera Primo della Classe nelle loro basi di plastica.



1 Ogni giocatore prende **1 bacchetta** e **8 carte Incantesimo** (5 Mancato e 3 Stupeficio).

2 Prendete la **carta Distribuzione** corrispondente al numero dei giocatori. Date una **tessera Vessillo** a ogni giocatore seguendo le indicazioni per la distribuzione sulla carta.

Note:

- Con 4 giocatori, ognuno avrà un Vessillo diverso e giocherà per una Casa diversa.
- Con 5 o più giocatori, tutti i giocatori con lo stesso Vessillo apparterranno alla stessa Casa e giocheranno come una squadra.

I GEMELLI (NUMERO DISPARI DI GIOCATORI)

Per equilibrare le squadre quando avete un numero dispari di giocatori, i due giocatori designati dal simbolo  sulla carta Distribuzione sono considerati **I Gemelli**.

Appartengono alla stessa squadra e ognuno di loro inizia con **1 bacchetta**, **6 carte Mancato**, **2 carte Stupeficio** e **1 segnalino Tempo Perso** (invece della preparazione normale). Il resto delle regole rimane invariato.

3 Mescolate tutte le **carte Ricompensa** e create un mazzo a faccia in giù a portata dei giocatori.

4 Collocate la **carta Primo della Classe** al centro del tavolo, e lasciate dello spazio per le altre 8 carte che verranno aggiunte all'inizio di ogni round.

5 Collocate le **carte Maestro di Pozioni** e **Ritardatario** a portata di mano. Non verranno usate fino alla fine della partita.

6 Lasciate uno spazio vuoto sul tavolo per creare la **pila degli scarti**, dove impilerete tutte le carte scartate durante la partita.

7 Collocate i **segnalini Tempo Perso** a portata di mano per formare una riserva.

8 Collocate il tabellone in cima all'inserto nella scatola per formare gli **slot per le carte punto delle 4 Case**. Collocatelo a portata di mano.

9 Il giocatore che è stato il migliore a prendere appunti a scuola prende la **tessera Primo della Classe** e diventa il Primo della Classe per il primo round.

Collocate il resto dei componenti da parte. Non verranno usati in questa partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in 8 round, ognuno diviso in **7 fasi**. Il Primo della Classe annuncia e gestisce le fasi, una dopo l'altra. Il retro della tessera Primo della Classe contiene una scheda di consultazione con promemoria per le diverse fasi.

1 RIVELARE LE RICOMPENSE

Pescate **8 carte Ricompensa** e collocatele a faccia in su al centro del tavolo, accanto alla carta **Diventa il Primo della Classe**. Quella carta è la 9ª Ricompensa ed è **disponibile a ogni round**.

2 PREPARARE IL VOSTRO INCANTESIMO

Contemporaneamente, scegliete in segreto una carta **Stupeficio** o **Mancato** dalle vostre carte Incantesimo e collocala a faccia in giù davanti a voi.



3 BERSAGLIARE UN AVVERSARIO

Dopo che tutti hanno preparato le loro carte Incantesimo, il Primo della Classe annuncia: "Maghi e streghe... preparate le vostre bacchette!", poi **conta fino a tre**.

Al tre, **contemporaneamente**, puntate la vostra bacchetta verso uno dei vostri avversari. Se non la puntate verso nessuno al "tre", è troppo tardi. Non bersagliate nessuno durante questo round.

Importante: Per ragioni di sicurezza, puntate sempre la vostra bacchetta verso il torace del vostro avversario, mai verso il viso.

4 LANCIARE IL VOSTRO INCANTESIMO

Guardate con attenzione le bacchette che puntano verso di voi e i vostri avversari. Dopo qualche secondo, il Primo della Classe **conta di nuovo fino a tre**.

Al tre, **contemporaneamente**, lanciate l'Incantesimo che avete preparato nella fase 2 oppure l'Incantesimo Protego.

- **Stupeficio:** Gridate "Stupeficio!" e tenete la vostra bacchetta puntata verso il vostro avversario.
- **Mancato:** Non dite nulla e abbassate la vostra bacchetta.
- **Protego:** Potete sempre scegliere di proteggervi lanciando un Incantesimo Protego **al posto** di una qualsiasi carta preparata. Tenete la vostra bacchetta davanti al vostro viso e gridate "Protego!". Non state più bersagliando nessuno.

5 APPLICARE GLI EFFETTI INCANTESIMO

Se avete lanciato un **Incantesimo Protego**: siete protetti. **Abbassate il vostro Vessillo** e ignorate qualsiasi Incantesimo che vi bersaglia. Poi scartate la vostra carta Incantesimo, **a faccia in giù**.

Altrimenti, se **venite bersagliati da uno o più Incantesimi Stupeficio**: venite schiantati. **Abbassate il vostro Vessillo** e prendete **1 segnalino Tempo Perso** per ogni Incantesimo Stupeficio che vi ha bersagliato. Poi scartate la vostra carta Incantesimo, **a faccia in su**.

Nota: Visto che gli effetti Incantesimo vengono applicati contemporaneamente, è possibile schiantare un avversario e venire schiantati nello stesso momento.

Se **non siete stati bersagliati da alcun Incantesimo Stupeficio**, non vi succede nulla.

6 SPARTIRE LE RICOMPENSE

Importante: Solo i giocatori il cui Vessillo è ancora in piedi possono partecipare alla fase Spartire le Ricompense.

Se il vostro Vessillo è ancora in piedi, iniziando dal Primo della Classe e procedendo in senso orario, scegliete e prendete una Ricompensa (vedere a pagina 4) dalle carte rivelate. Continuate a prendere le Ricompense in ordine di turno finché non ne rimane alcuna al centro del tavolo.

Note:

- Se il Primo della Classe non può partecipare alla fase Spartire le Ricompense, il primo giocatore alla sua sinistra il cui Vessillo è ancora in piedi, sceglierà per primo.
- Le carte Ricompensa vengono sempre spartite tutte quante, quindi se siete l'unico giocatore che partecipa alla fase Spartire le Ricompense, prendete tutte le carte Ricompensa!

Quando prendete una **carta Lezioni Private, Giratempo o Diventa il Primo della Classe**, applicate immediatamente il suo effetto, poi continuate con la fase Spartire le Ricompense come di norma.

7 FINE DEL ROUND

Una volta che tutte le 9 Ricompense sono state prese, il round termina:

- Tenete le carte **Pozione Riuscita** e **Favore** a faccia in giù davanti a voi.
- Scartate le carte **Lezioni Private** e **Giratempo**.
- Rimettete la carta **Diventa il Primo della Classe** al centro del tavolo.
- **Annunciate ad alta voce** il valore totale delle carte **Punto** che ha vinto la vostra Casa durante la fase Spartire le Ricompense. Poi collocatele nello **slot per le carte punto** della vostra Casa.

Importante: Solo le carte Punto vengono aggiunte allo slot per le carte punto della vostra Casa. Tutte le altre carte Ricompensa sono bonus individuali.

Rimettete in piedi tutte le tessere Vessillo, poi tornate alla fase 1 "Rivelare le Ricompense" per iniziare un nuovo round.



EFFETTI DELLE CARTE RICOMPENSA



Punti: La vostra Casa ottiene 10, 20 o 40 punti.



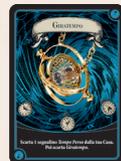
Pozione Riuscita: Avete preparato con successo 1 pozione. Alla fine della partita, il giocatore con più carte Pozione Riuscita prende la carta Maestro di Pozioni.



Favore: Ottenete il favore di un professore. Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene dei punti bonus in base al numero di carte Favore che possiede (vedere la tabella sottostante oppure sul box delle 4 Case).



Lezioni Private: Scartate immediatamente 1 delle vostre carte Mancato e prendete 1 carta Stupeficcium dalla pila degli scarti (se ce ne sono). Poi scartate la carta Lezioni Private.



Giratempo: Scartate immediatamente 1 segnalino Tempo Perso dalla vostra Casa (posseduto da un vostro compagno di squadra o da voi) e rimettetelo nella riserva. Poi scartate la carta Giratempo.



Diventa il Primo della Classe: Collocate immediatamente la tessera Primo della Classe di fronte a voi. Scartate 1 dei vostri segnalini Tempo Perso e rimettetelo nella riserva. Sarete il Primo della Classe nel prossimo round.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo 8 round, non appena tutte le carte Ricompensa sono state prese.



1. Maestro di Pozioni

Il giocatore con il **maggior numero di carte Pozione Riuscita** ottiene la carta Maestro di Pozioni e la colloca nello slot per le carte punto della sua Casa. In caso di parità, nessuno ottiene la carta. Questa carta aggiunge 100 punti al punteggio della vostra Casa.



2. Ritardatario

Il giocatore con il **maggior numero di segnalini Tempo Perso** ottiene la carta Ritardatario e la colloca nello slot per le carte punto della sua Casa. In caso di parità, tutti i giocatori in parità ottengono una carta Ritardatario. Ogni carta Ritardatario fa perdere 100 punti alla vostra Casa.

Nota: Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di segnalini Tempo Perso (oppure non ne hanno alcuno), nessuno ottiene una carta Ritardatario.

3. Favore

Ogni giocatore conta **individualmente** il numero di carte **Favore** che possiede. Consultate la tabella sottostante per vedere quanti punti bonus ha guadagnato ognuno per la propria Casa.

Numero di carte Favore	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punti bonus	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1000

4. Poi calcolate il punteggio della vostra Casa come segue:

- Sommate il valore di tutte le carte nello slot per le carte punto della vostra Casa.
- Ogni giocatore aggiunge i **punti bonus** delle carte Favore al punteggio della propria Casa.

La Casa che ha ottenuto il punteggio più alto vince la partita.

In caso di parità, le Case in parità condividono la vittoria.

Contenuto: 1 tabellone • 8 bacchette • 9 tessere Vessillo • 1 tessera Primo della Classe • 24 segnalini Tempo Perso • 10 basi di plastica • questo regolamento
142 carte (1x Diventa il Primo della Classe, 1x Maestro di Pozioni, 7x Ritardatario, 40x Mancato, 24x Stupeficcium, 15x 10 punti, 15x 20 punti, 10x 40 punti, 10x Pozione Riuscita, 10x Favore, 2x Lezioni Private, 2x Giratempo e 5x Distribuzione)

RICONOSCIMENTI

Autore: **Ludovic Maublanc**

Sviluppo: **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

aka « **Les Belges à Sombreros** » e il team **Repos Production**

Riconoscimenti completi: www.rprod.com/en/stupefy/credits

© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgio
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE

© & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD:

© & ™ WBEI. WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO

© & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. PUBLISHING RIGHTS © JKR. (S22)



**REPOS
PRODUCTION**