

Estupefaça!



Assista o vídeo de regras!



VISÃO GERAL E OBJETIVO

Grifinória, Lufa-lufa, Corvinal ou Sonserina: vista com orgulho as cores da sua casa e faça jus à sua reputação.

Em cada uma das 8 rodadas, prepare um Feitiço e aponte sua varinha para um de seus oponentes.

Então, simultaneamente, lance seu Feitiço... ou se proteja!

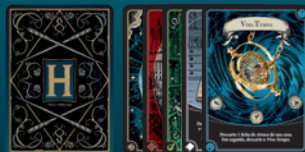
Se você for estupefocado, pode fazer com que sua Casa perca pontos.

Apenas os mais espertos bruxos e bruxas poderão repartir as Recompensas da rodada e ganhar pontos para suas Casas. A Casa com mais pontos no fim do jogo vence.

ELEMENTOS DO JOGO



cartas de Feitiço (2 tipos diferentes)



cartas de Recompensa (5 tipos diferentes)



carta Torne-se o Favorito



carta Mestre das Poções



cartas Atrasado



cartas de Distribuição (5 diferentes)



Varinhas (8 diferentes)



marcadores de Estandarte (4 tipos diferentes)



marcador de Favorito



fichas de Atraso



Caixa das 4 Casas

PREPARAÇÃO

Antes do seu primeiro jogo, coloque os marcadores de Estandarte e o marcador de Favorito em seus suportes plásticos.




1 Cada jogador pega 1 varinha e 8 cartas de Feitiço (5 Errou e 3 Estupefaça).

2 Pegue a carta de Distribuição correspondente ao número de jogadores. Dê um marcador de Estandarte a cada jogador de acordo com a distribuição mostrada na carta.

Notas:

- Com 4 jogadores, cada um terá um Estandarte diferente e jogará por uma Casa diferente.
- Com 5 ou mais jogadores, todos os jogadores com o mesmo Estandarte estão na mesma Casa e jogam na mesma equipe.

OS GÊMEOS (NÚMERO ÍMPAR DE JOGADORES)

Para equilibrar as equipes quando há um número ímpar de jogadores, os dois jogadores marcados com o símbolo  na carta de Distribuição são considerados **Gêmeos**. Eles pertencem à mesma equipe e cada um começa com 1 varinha, 6 cartas Errou, 2 cartas Estupefaça e 1 ficha de Atraso (em vez da preparação normal). O restante das regras permanece igual.

3 Embaralhe todas as cartas de Recompensa e faça uma pilha com elas, viradas para baixo.

4 Coloque a carta Torne-se o Favorito no meio da mesa e deixe espaço para 8 outras cartas, que serão acrescentadas no começo de cada rodada.

5 Coloque as cartas Mestre das Poções e Atrasado por perto. Elas não serão utilizadas até o fim do jogo.

6 Deixe um espaço vazio na mesa para criar o **descarte**, onde serão empilhadas todas as cartas descartadas durante o jogo.

7 Coloque as fichas de Atraso ao alcance para formar uma reserva.

8 Coloque o tabuleiro em cima do organizador da Caixa para montar a Caixa das 4 Casas. Coloque-a ao alcance de todos.

9 A pessoa que copiava a matéria mais rápido na escola pega o marcador de Favorito e torna-se o Favorito durante a primeira rodada.

Coloque os componentes restantes de lado. Eles não serão utilizados nesta partida.

O JOGO

A partida dura 8 rodadas, cada uma dividida em **7 fases**. O Favorito anuncia e organiza as fases, uma após a outra. A parte de trás do marcador de Favorito tem informações de auxílio ao jogador sobre as diferentes fases.

1 REVELAR RECOMPENSAS

Compre **8 cartas de Recompensa** e coloque-as viradas para cima no centro da mesa, próximas à **carta Torne-se o Favorito**. Essa carta é a nona Recompensa e está **disponível em todas as rodadas**.

2 PREPARAR SEU FEITIÇO

Simultaneamente, escolha secretamente uma carta **Estupefaça** ou **Errou** entre suas cartas de Feitiço e coloque-a virada para baixo na sua frente.



3 ESCOLHER UM Oponente

Após todos terem escolhido sua carta de Feitiço, o Favorito anuncia: “*Bruxas e bruxos... preparem suas varinhas!*” e, em seguida, **conta até três**.

No três, **simultaneamente**, aponte sua varinha para um de seus oponentes. Se você não apontar para alguém no “três”, é tarde demais. Você não possui um alvo durante essa rodada.

Importante: Por questões de segurança, sempre aponte sua varinha para o tronco de seu oponente, nunca para o rosto.

4 LANÇAR FEITIÇO

Olhe cuidadosamente para as varinhas apontadas para você e seus oponentes. Após alguns segundos, o Favorito **conta até três novamente**.

No três, **simultaneamente**, lance o Feitiço que você preparou na Fase 2 ou o Feitiço Protego.

- **Estupefaça:** Grite “*Estupefaça!*” e mantenha sua varinha apontada para seu oponente.
- **Errou:** Não diga nada e abaixe sua varinha.
- **Protego:** Você sempre pode escolher se proteger, lançando o Feitiço Protego em vez de qualquer outra carta preparada. Segure sua varinha em frente ao seu rosto e grite “*Protego!*”. Você perde seu alvo nessa rodada.

5 APLICAR EFEITOS DOS FEITIÇOS

Se você lançou um **Feitiço Protego**: você está protegido. **Abaixe seu Estandarte** e ignore quaisquer Feitiços lançados contra você. Em seguida, descarte sua carta de Feitiço, **virada para baixo**.

Caso contrário, se **você foi alvo de um ou mais Feitiços Estupefaça**: você foi estuporado. **Abaixe seu Estandarte** e pegue 1 **ficha de Atraso** por cada Feitiço Estupefaça do qual você foi alvo. Em seguida, descarte sua carta de Feitiço, **virada para cima**.

Nota: Como os efeitos de Feitiços são aplicados simultaneamente, é possível estuporar um oponente e ser estuporado ao mesmo tempo.

Se você **não foi alvo de nenhum Feitiço Estupefaça**, nada acontece com você.

6 DIVIDIR RECOMPENSAS

Importante: Apenas os jogadores cujos Estandartes permanecem de pé podem participar da fase de Dividir Recompensas.

Se seu Estandarte **permanece de pé**, começando pelo Favorito e seguindo em sentido horário, escolha e pegue uma Recompensa (ver pág. 4) das cartas reveladas. Continue pegando Recompensas nessa ordem até que não reste nenhuma no centro da mesa.

Notas:

- Se o Favorito não puder participar da fase de Dividir Recompensas, o primeiro jogador à esquerda dele, cujo Estandarte permanecer de pé, escolherá primeiro.
- Todas as cartas de Recompensa são sempre distribuídas. Se você for o único jogador a participar da fase de Dividir Recompensas, você pega todas as cartas de Recompensas!

Quando você pegar uma **carta de Aulas Particulares**, **Vira-Tempo** ou **Torne-se o Favorito**, aplique seu efeito imediatamente, e então continue com a fase de Dividir Recompensas normalmente.

7 FIM DA RODADA

Uma vez que as 9 Recompensas forem distribuídas, a rodada acaba:

- Mantenha as cartas **Poção Bem-sucedida** e **Favor** viradas para baixo na sua frente.
- Descarte as cartas **Aulas Particulares** e **Vira-Tempo**.
- Devolva a carta **Torne-se o Favorito** para o centro da mesa.
- **Anuncie em voz alta** o valor total de cartas de **Pontos** que sua Casa conquistou durante a fase Dividir Recompensas. Em seguida, coloque-as na **Caixa da sua Casa**.

Importante: Apenas cartas de Pontos são colocadas na Caixa da sua Casa. Todas as outras Recompensas são bônus individuais.

Erga todos o marcadores de Estandarte e volte para a fase 1, “*Revelar Recompensas*”, para começar uma nova rodada.



EFEITOS DAS CARTAS DE RECOMPENSA



Pontos: Sua Casa ganha 10, 20 ou 40 pontos.



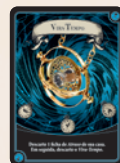
Poção Bem-sucedida: Você criou 1 poção com sucesso. No fim da partida, o jogador com mais cartas de Poção Bem-sucedida pega a carta Mestre das Poções.



Favor: Você ganha a proteção de um professor. No fim da partida, cada jogador ganha pontos bônus correspondentes ao número de cartas de Favor que eles possuem (veja na tabela abaixo e na Caixa das 4 Casas).



Aulas Particulares: Imediatamente, descarte 1 de suas cartas Errou e pegue 1 carta Estupefaça do descarte (se houver alguma). Em seguida, descarte a carta de Aulas Particulares.



Vira-Tempo: Imediatamente, descarte 1 ficha de Atraso da sua Casa (possuída por você ou um colega de equipe) e a devolva para a reserva. Em seguida, descarte a carta Vira-Tempo.



Torne-se o Favorito: Imediatamente, coloque o marcador de Favorito à sua frente. Descarte 1 de suas fichas de Atraso e a devolva para a reserva. Você será o Favorito na próxima rodada.

FIM DA PARTIDA

A partida acaba após 8 rodadas, depois que todas as cartas de Recompensa forem pegas.



1. Mestre das Poções

O jogador com **mais cartas de Poção Bem-sucedida** ganha a carta Mestre das Poções e a coloca na Caixa da sua Casa. No caso de empate, ninguém ganha a carta. Essa carta adiciona 100 pontos para a sua Casa.



2. Atrasado

A pessoa com **mais fichas de Atraso** ganha a carta Atrasado e a coloca na Caixa da sua Casa. No caso de empate, todos os jogadores empatados ganham uma carta Atrasado. Cada carta Atrasado faz sua Casa perder 100 pontos.

Nota: Se todos os jogadores possuem o mesmo número de fichas de Atraso (ou nenhuma), ninguém ganha a carta Atrasado.

3. Favor

Cada jogador, **individualmente**, conta o número de cartas de **Favor** que possui. Consulte a tabela abaixo para conferir quantos pontos de bônus cada um ganhou para sua Casa.

Número de Favores	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pontos de bônus	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1000

4. Em seguida, calcule a pontuação da sua Casa da seguinte forma:

- Some os valores de todas as cartas na Caixa da sua Casa.
- Cada jogador soma os **pontos de bônus** das cartas de Favor para a pontuação da sua Casa.

A Casa que obtiver a maior pontuação vence o jogo.
No caso de empate, as Casas empatadas dividem a vitória.

Conteúdo: 1 tabuleiro • 8 varinhas • 9 marcadores de Estandarte • 1 marcador de Favorito • 10 suportes plásticos • 24 fichas de Atraso • este livro de regras
142 cartas (1x Torne-se o Favorito, 1x Mestre das Poções, 7x Atrasado, 40x Errou, 24x Estupefaça, 15x 10 Pontos, 15x 20 Pontos, 10x 40 Pontos, 10x Poção Bem-sucedida, 10x Favor, 2x Aulas Particulares, 2x Vira-Tempo, and 5x Distribuição)

CRÉDITOS

Autor: **Ludovic Maublanc**
Desenvolvimento: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
aka « **Les Belges à Sombremos** » e a **equipe de Repos Production**
Créditos completos: www.rprod.com/en/stupefy/credits

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

Este material é destinado apenas para uso privado.
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE
© & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD:
© & ™ WBEL. WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO
© & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. PUBLISHING RIGHTS © JKR. (S22)

