

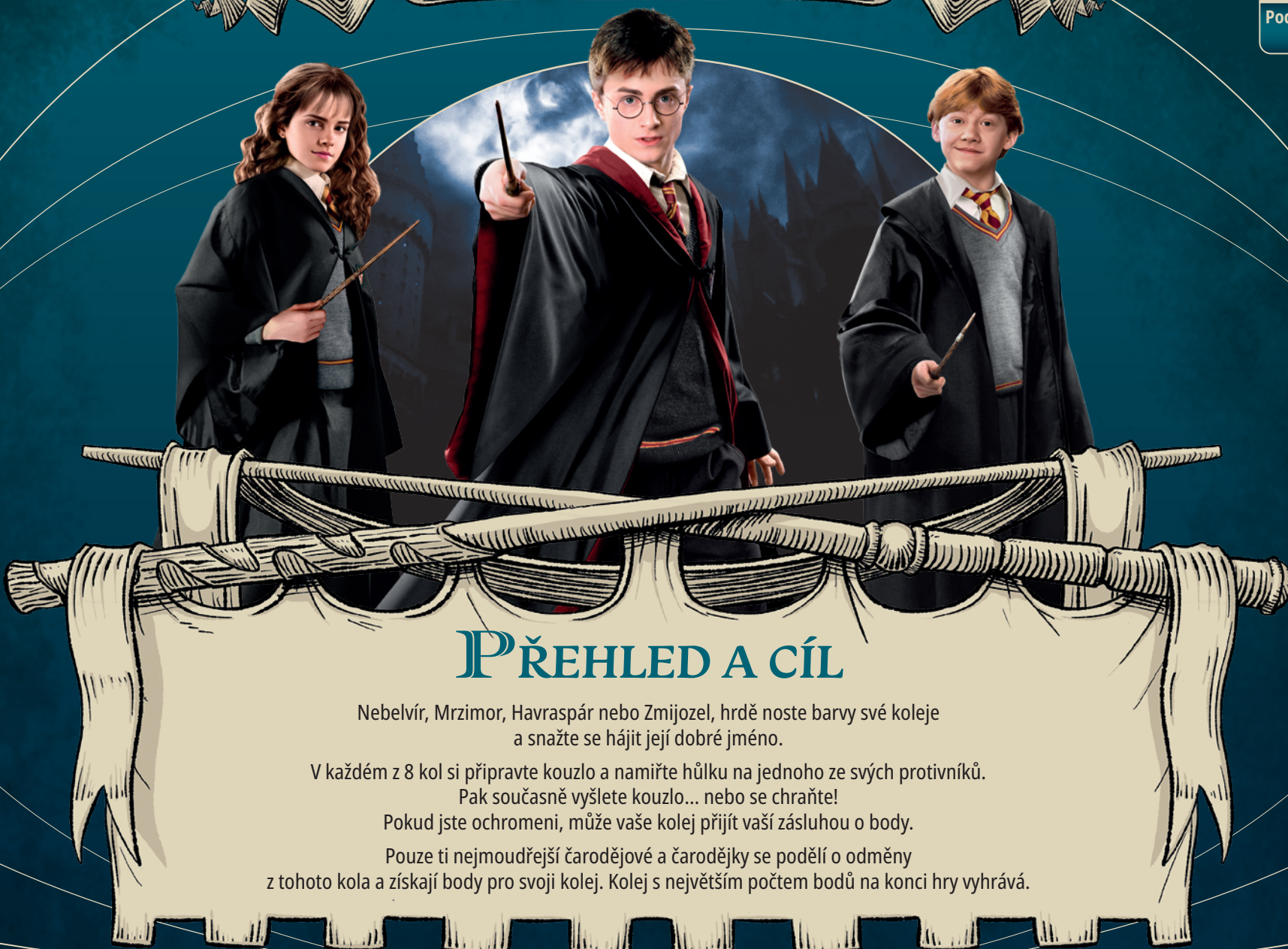


LUDOVIC MAUBLANC

Mdloby na tebe!



Podívejte se na video
s pravidly!



PŘEHLED A CÍL

Nebelvír, Mrzimor, Havraspár nebo Zmijozel, hrdě noste barvy své koleje
a snažte se hájit její dobré jméno.

V každém z 8 kol si připravte kouzlo a namířte hůlku na jednoho ze svých protivníků.
Pak současně vyšlete kouzlo... nebo se chraňte!

Pokud jste ochromeni, může vaše kolej přijít vaší zásluhou o body.

Pouze ti nejmoudřejší čarodějové a čarodějky se podělí o odměny
z tohoto kola a získají body pro svoji kolej. Kolej s největším počtem bodů na konci hry vyhrává.

SOUČÁSTI HRY



Karty kouzel (2 různé typy)



Karty odměn (5 různých typů)



Karta Staňte se oblíbenec



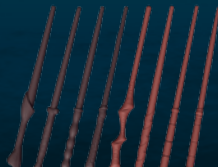
Karta Mistr lektvarů



Karty Opozdilec



Karty rozdělení (5 různých)



Hůlky (8 různých)



Destičky vlajek (4 různé typy)



Destička Oblíbenec



Žetony zdržení



Schránka 4 kolejí

PŘÍPRAVA

Před první hrou umístěte destičky vlajek a destičku Oblíbenec do plastových stojánků.




1 Každý hráč si vezme **1 hůlku** a **8 karet kouzel** (5 karet **Nepovedené kouzlo** a **3 karty Mdloby na tebe**).

2 Vezměte **kartu rozdělení** odpovídající počtu hráčů. Dejte každému hráči **destičku vlajky** podle rozdělení vyznačeného na kartě.

Poznámky:

- V případě 4 hráčů budete mít každý jinou vlajku a hrát za jinou kolej.
- V případě 5 a více hráčů jsou všichni hráči se stejnou vlajkou ve stejné koleji a hrají v týmech.

DVOJČATA (LICHÝ POČET HRÁČŮ)

Aby byly týmy v případě lichého počtu hráčů vyrovnané, jsou dva hráči označení symbolem  na kartě rozdělení považováni za **dvojčata**. Jsou ve stejném týmu a každý začíná s **1 hůlkou**, **6 kartami Nepovedené kouzlo**, **2 kartami Mdloby na tebe** a **1 žetonem zdržení** (oproti standardní přípravě). Ostatní pravidla jsou stejná.

3 Zamíchejte všechny karty **odměn** a v dosahu vytvořte hromádku karet lícem dolů.

4 Položte **kartu Staňte se oblíbencem** doprostřed stolu a ponechte místo pro 8 dalších karet, které se přidají na začátku každého kola.

5 Poblíž položte **karty Mistr lektvarů** a **Opozdilec**. Použijí se až na konci hry.

6 Nechte na stole místo pro **odhozené karty**, kam se budou pokládat všechny karty odhozené během hry.

7 V dosahu položte **žetony zdržení**, abyste vytvořili rezervu.

8 Položte desku na vložku v krabici a vytvořte **schránku 4 kolejí**. Nechte ji v dosahu.

9 Hráč, který byl ve škole nejpilnějším zapisovatelem poznámek, si vezme **destičku Oblíbenec** a stane se v prvním kole oblíbencem.

Zbývající součásti odložte stranou. Pro tuto hru se nepoužijí.

HRA NÍ HRY

Hra se hraje na 8 kol, přičemž každé je rozděleno do **7 fází**. Oblíbenec ohlašuje a řídí fáze jednu po druhé. Na zadní straně destičky Oblíbenec je pomůcka pro hráče připomínající různé fáze.

1 ODHALENÍ ODMĚN

Vezměte **8 karet odměn** a položte je lícem nahoru doprostřed stolu vedle **karty Staňte se oblíbencem**. Tato karta je 9. odměnou a je **k dispozici v každém kole**.

2 PŘÍPRAVA KOUZLA

Zároveň si ze svých karet kouzel tajně vyberte kartu **Mdloby na tebe**, nebo **Nepovedené kouzlo** a položte ji před sebe lícem dolů.



3 NAMÍŘENÍ NA PROTVNÍKA

Poté, co si každý připraví svoji kartu kouzel, oblíbenec řekne: „*Čarodějové a čarodějky... připravte si hůlky!*“ a pak **počítá do tří**.

Na tři **současně** namířte hůlku na jednoho ze svých protivníků. Pokud na „tři“ na nikoho nenamíříte, je příliš pozdě a svou šanci v tomto kole jste propásli.

Upozornění: Z bezpečnostních důvodů miřte hůlkou vždy na tělo protivníka, nikdy ne na obličej.

4 VYSLÁNÍ KOUZLA

Pozorně se podívejte na hůlky mířící na vás a vaše protivníky. Po několika sekundách oblíbenec **znovu napočítá do tří**.

Na tři **současně vyšlete kouzlo**, které jste připravili ve fázi 2, nebo kouzlo Protego.

- **Mdloby na tebe:** Zakřičte „*Mdloby na tebe!*“ a držte hůlku namířenou na protivníka.
- **Nepovedené kouzlo:** Nic neříkejte a sklopte hůlku.
- **Protego:** Vždy se můžete chránit vysláním kouzla Protego **namísto** připravené karty. Přidržte si hůlku před obličejem a zakřičte „*Protego!*“. Už na nikoho nemíříte.

5 ZOHLEDNĚNÍ ÚČINKŮ KOUZEL

Pokud jste vyslali **kouzlo Protego**: jste chráněni.

Položte svoji vlajku a ignorujte všechna kouzla, jejichž jste cílem. Poté odhodte svoji kartu kouzla, **lícem dolů**.

Pokud jste ale **cílem jednoho nebo více kouzel Mdloby na tebe**: jste ochromeni.

Položte svoji vlajku a vezměte si 1 žeton zdržení za každé kouzlo Mdloby na tebe, jehož jste cílem. Poté odhodte svoji kartu kouzla, **lícem nahoru**.

Poznámka: Protože účinky kouzel se zohledňují současně, je možné zároveň ochromit protivníka i být sám ochromen.

Pokud **nejste cílem žádného kouzla Mdloby na tebe**, nic se vám nestane.

6 ROZDĚLOVÁNÍ ODMĚN

Důležité: Fáze rozdělování odměn se mohou zúčastnit pouze hráči, jejichž vlajka stále stojí.

Pokud vaše vlajka stále stojí, vyberte a vezměte si odměnu (viz strana 4) z odhalených karet. Začíná oblíbenec a poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Pokračujte v daném pořadí v odeírání odměn, až uprostřed stolu nezůstanou žádné karty.

Poznámky:

- Pokud se oblíbenec nemůže zúčastnit fáze rozdělování odměn, první hráč po jeho levici, jehož vlajka stále stojí, si vybírá jako první.
- Vždy se rozdělí všechny karty odměn, takže pokud jste jediným hráčem, který se účastní fáze rozdělování odměn, vezmete si všechny karty odměn!

Pokud si vezmete **kartu Soukromé hodiny**, **Obraceč času** nebo **Staňte se oblíbencem**, okamžitě zohledněte její účinek a poté pokračujte ve fázi rozdělování odměn jako obvykle.

7 KONEC KOLA

Po rozdělení všech 9 odměn kolo končí:

- Karty **Úspěšný lektvar** a **Sympatie** nechte ležet před sebou lícem dolů.
- Zahodte karty **Soukromé hodiny** a **Obraceč času**.
- Vraťte kartu **Staňte se oblíbencem** doprostřed stolu.
- **Oznamte nahlas** celkovou hodnotu **bodovacích** karet, které vaše kolej vyhrála během fáze rozdělování odměn. Poté je umístěte do **schránky své koleje**.

Důležité: Do schránky vaší koleje se přidávají pouze bodovací karty. Všechny ostatní karty odměn jsou individuálními bonusy.

Poté postavte všechny vlajky, vraťte se k fázi 1. **Odhalení odměn** a začíná nové kolo.



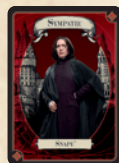
ÚČINKY KARET ODMĚN



Body: Vaše koleje získává 10, 20 nebo 40 bodů.



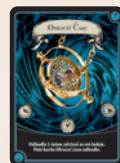
Úspěšný lektvar: Úspěšně jste uvařili 1 lektvar. Na konci hry si hráč s největším počtem karet Úspěšný lektvar vezme kartu Mistr lektvarů.



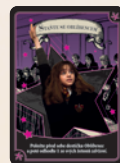
Sympatie: Získáváte sympatie profesora. Na konci hry získá každý hráč bonusové body odpovídající počtu karet Sympatie, které má (viz tabulka níže a na schránce 4 kolejí).



Soukromé hodiny: Okamžitě odhodte 1 ze svých karet Nepovedené kouzlo a z odhozených karet (pokud nějaké jsou) si vezměte 1 kartu Mdloby na tebe. Poté kartu Soukromé hodiny odhodte.



Obraceč času: Okamžitě vraťte do rezervy 1 žeton zdržení ze své koleje (ve vašem držení nebo v držení vašeho spoluhráče). Poté kartu Obraceč času odhodte.



Staňte se oblíbencem: Okamžitě si vezměte před sebe destičku Oblíbenec. Vraťte 1 ze svých žetonů zdržení do rezervy. V dalším kole budete oblíbencem.

KONEC HRY

Hra končí po 8 kolech, jakmile jsou rozebrány všechny karty odměn.



1. Mistr lektvarů
Hráč s **největším počtem karet Úspěšný lektvar** získá kartu Mistr lektvarů a uloží ji do schránky své koleje. V případě nerozhodného výsledku kartu nikdo nezíská. Tato karta zvýší skóre vaší koleje o 100 bodů.



2. Opozdilec
Osoba s **největším počtem žetonů zdržení** získá kartu Opozdilec a uloží ji do schránky své koleje. V případě nerozhodného výsledku obdrží kartu Opozdilec všichni hráči, kterých se nerozhodný výsledek týká. Každá karta Opozdilec způsobí, že vaše koleje přijde o 100 bodů.

Poznámka: Pokud mají úplně všichni hráči stejný počet žetonů zdržení (nebo nemají žádné), nikdo nezíská kartu Opozdilec.

3. Sympatie

Každý hráč si **individuálně** spočítá počet karet **Sympatie**, které má. Podívejte se do tabulky níže, abyste zjistili, kolik bonusových bodů jste každý získali pro svoji kolej.

Počet karet Sympatie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonusové body	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1000

4. Poté spočítejte skóre své koleje následovně:

- Sečtěte hodnotu všech karet ve schránce vaší koleje.
- Každý hráč přičte **bonusové body** z karet Sympatie ke skóre své koleje.

Hru vyhrává koleje, která získala nejvíce bodů.

V případě nerozhodného výsledku se koleje, kterých se nerozhodný výsledek týká, dělí o vítězství.

Obsah: 1 deska • 8 hůlek • 9 destiček vlajek • 1 destička Oblíbenec • 10 plastových stojánků • 24 žetonů zdržení • tato pravidla
142 karet (1× Staňte se oblíbencem, 1× Mistr lektvarů, 7× Opozdilec, 40× Nepovedené kouzlo, 24× Mdloby na tebe, 15× 10 bodů, 15× 20 bodů, 10× 40 bodů, 10× Úspěšný lektvar, 10× Sympatie, 2× Soukromé hodiny, 2× Obraceč času a 5× rozdělení)

PODĚKOVÁNÍ

Autor: **Ludovic Maublanc**

Vývoj: **Cédric Caumont** a **Thomas Provoost**

aka « **Les Belges à Sombreros** » a tým **Repos Production**

Kompletní poděkování: www.rprod.com/en/stupefy/credits

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

Tento materiál lze použít pouze pro soukromou zábavu.

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