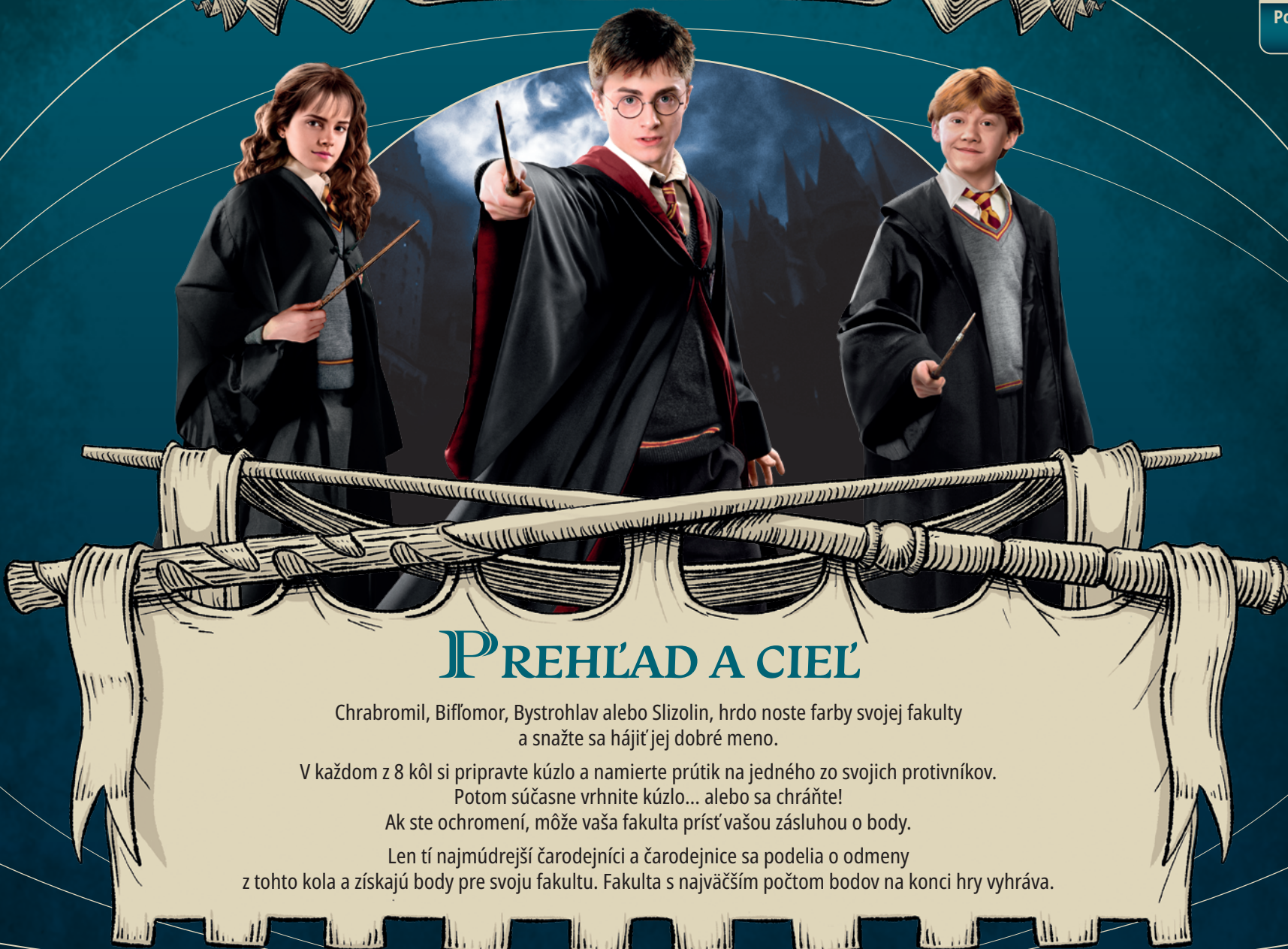




Pozrite sa na video
s pravidlami!

Nehýb sa!



PREHĽAD A CIEĽ

Chrabromil, Bifľomor, Bystrohlav alebo Slizolin, hrdo noste farby svojej fakulty
a snažte sa hájiť jej dobré meno.

V každom z 8 kôl si pripravte kúzlo a namierte prútik na jedného zo svojich protivníkov.
Potom súčasne vrhnite kúzlo... alebo sa chráňte!

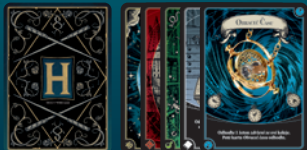
Ak ste ochromení, môže vaša fakulta prísť vašou zásluhou o body.

Len tí najmúdrejší čarodejníci a čarodejnice sa podelia o odmeny
z tohto kola a získajú body pre svoju fakultu. Fakulta s najväčším počtom bodov na konci hry vyhráva.

SÚČASTI HRY



Karty kúzel (2 rôzne typy)



Karty odmien (5 rôznych typov)



Karta Staňte sa obľúbencom
(Staňte sa obľúbencem)



Karta Majster elixírov
(Mistr lektvarů)



Karty Oneskorenec
(Opozďilec)



Karty rozdelenia (5 rôznych)



Prúťiky (8 rôznych)



Doštičky vlajok (4 rôzne typy)



Doštička Obľúbenec
(Obľúbenc)



Žetóny zdržania



Schránka 4 fakúlt

PRÍPRAVA

Pred prvou hrou umiestnite doštičky vlajok a doštičku Oblúbenec do plastových stojančekov.




- 1 Každý hráč si zoberie 1 prútik a 8 kariet kúzel – 5 kariet Nepodarené kúzlo (Nepovedené kouzlo) a 3 karty Nehýb sa (Mloby na tebe).
- 2 Zoberte kartu rozdelenia zodpovedajúcu počtu hráčov. Dajte každému hráčovi doštičku vlajky podľa rozdelenia vyznačeného na karte.

Poznámky:

- V prípade 4 hráčov budete mať každý inú vlajku a hrať za inú fakultu.
- V prípade 5 a viacerých hráčov sú všetci hráči s rovnakou vlajkou v rovnakej fakulte a hrajú v tímoch.

DVOJÍČKY (NEPÁRNY POČET HRÁČOV)

Aby boli tímy v prípade nepárneho počtu hráčov vyrovnané, sú dvaja hráči označení symbolom  na karte rozdelenia považovaní za dvojíčky.

Sú v rovnakom tíme a každý začína s 1 prútikom, 6 kartami Nepodarené kúzlo, 2 kartami Nehýb sa a 1 žetónom zdržania (oproti štandardnej príprave).

Ostatné pravidlá sú rovnaké.

- 3 Zamiešajte všetky karty odmien a v dosahu vytvorte kopu kariet lícom dolu.
- 4 Položte kartu Staňte sa oblúbencom doprostred stola a nechajte miesto pre 8 ďalších kariet, ktoré sa pridávajú na začiatku každého kola.
- 5 Blízko položte karty Majster elixírov a Oneskorenec. Použijú sa až na konci hry.
- 6 Nechajte na stole miesto pre odhodené karty, kam sa budú pokladať všetky karty odhodené počas hry.
- 7 V dosahu položte žetóny zdržania, aby ste vytvorili rezervu.
- 8 Položte dosku na vložku v krabici a vytvorte schránku 4 fakúlt. Položte ju v dosahu.
- 9 Hráč, ktorý bol v škole najusilovnejším zapisovateľom poznámok, si zoberie doštičku Oblúbenec a stane sa v prvom kole oblúbencom.

Zostávajúce súčasti odložte nabok. V tejto hre sa nepoužijú.

HRANIE HRY

Hra sa hrá na 8 kôl, pričom každé je rozdelené do **7 fáz**. Oblúbenec ohlasuje a riadi fázy jednu po druhej. Na zadnej strane doštičky Oblúbenec je pomôcka pre hráča pripomínajúca rôzne fázy.

1 ODHALENIE ODMIEN

Zoberte **8 kariet odmien** a položte ich lícom nahor doprostred stola vedľa **karty Staňte sa oblúbencom**. Táto karta je 9. odmenou a je **k dispozícii v každom kole**.

2 PRÍPRAVA KÚZLA

Zároveň si zo svojich kariet kúzel tajne vyberte kartu **Nehýb sa**, alebo **Nepodarené kúzlo** a položte ju pred seba lícom dolu.



Karta Nepodarené kúzlo

Karta Nehýb sa

3 NAMIERENIE NA PROTIVNÍKA

Potom, keď si každý pripraví svoju kartu kúzel, oblúbenec povie: „*Čarodejnice a čarodejníci... pripravte si prúťiky!*“ a potom **počíta do troch**.

Na tri **súčasne** namierte prúťik na jedného zo svojich protivníkov. Ak na „tri“ na nikoho nenamierite, je príliš neskoro. Počas tohto kola na nikoho nenamierite.

Dôležité: Z bezpečnostných dôvodov vždy mierte prúťikom na telo protivníka, nikdy nie na tvár.

4 VRHNUTIE KÚZLA

Pozorne sa pozrite na prúťiky, ktoré miera na vás a vašich protivníkov. Po niekoľkých sekundách oblúbenec **znova napočíta do troch**.

Na tri **súčasne** vrhnite kúzlo, ktoré ste pripravili vo fáze 2, alebo Kúzlo Protego.

- **Nehýb sa:** Zakričte „*Nehýb sa!*“ a držte prúťik namierený na protivníka.
- **Nepodarené kúzlo:** Nič nehovorte a sklopte prúťik.
- **Protego:** Vždy sa môžete chrániť vyslaním kúzla Protego **namiesto** pripravenej karty. Pridržte si prúťik pred tvárou a zakričte „*Protego!*“. Už na nikoho nemierite.

5 ZOHLADNENIE ÚČINKOV KÚZEL

Ak ste vrhli **kúzlo Protego**, ste chránení.

Položte svoju vlajku a ignorujte všetky kúzla, ktorých ste cieľom. Potom odhodte svoju kartu kúzla lícom dolu.

Ak ste ale **cieľom jedného alebo viacerých kúzel Nehýb sa**, ste ochromení.

Položte svoju vlajku a zoberte si 1 žetón zdržania za každé kúzlo Nehýb sa, ktorého ste cieľom. Potom odhodte svoju kartu kúzel lícom nahor.

Poznámka: Pretože účinky kúzel sa zohľadňujú súčasne, je možné zároveň ochromiť protivníka aj byť sám ochromený.

Ak **nie ste cieľom žiadneho kúzla Nehýb sa**, nič sa vám nestane.

6 ROZDEĽOVANIE ODMIEN

Dôležité: Fázy rozdeľovania odmien sa môžu zúčastniť len hráči, ktorých vlajka stále stojí.

Ak **vaša vlajka stále stojí**, vyberte a zoberte si odmenu (pozri strana 4) z odhalených kariet. Začína oblúbenec a potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Pokračujte v danom poradí v odoberaní odmien, až uprostred stola nezostanú žiadne karty.

Poznámky:

- Ak sa oblúbenec nemôže zúčastniť fázy rozdeľovania odmien, prvý hráč po jeho ľavici, ktorého vlajka stále stojí, si vyberá ako prvý.
- Vždy sa rozdelia všetky karty odmien, takže ak ste jediným hráčom, ktorý sa účastní fázy rozdeľovania odmien, zoberte si všetky karty odmien!

Keď si zoberiete **kartu Súkromné hodiny, Obracač času** alebo **Staňte sa oblúbencom**, okamžite zohľadnite jej účinok a potom pokračujte vo fáze rozdeľovania odmien ako obvykle.

7 KONIEC KOLA

Po rozdelení všetkých 9 odmien kolo končí:

- Karty **Úspešný elixír** a **Sympatia** nechajte ležať pred sebou lícom dolu.
- Zahodte karty **Súkromné hodiny** a **Obracač času**.
- Vráťte kartu **Staňte sa oblúbencom** doprostred stola.
- Oznámte nahlas celkovú hodnotu **bodovacích** kariet, ktoré vaša fakulta vyhrala počas fázy rozdeľovania odmien. Potom ich umiestnite do **schránky svojej fakulty**.

Dôležité: Do schránky vašej fakulty sa pridávajú len bodovacie karty. Všetky ostatné karty odmien sú individuálnymi bonusmi.

Potom postavte všetky vlajky, vráťte sa k fáze 1. **Odhalenie odmien** a začína sa nové kolo.



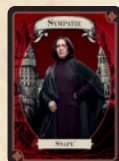
ÚČINKY KARIET ODMIEN



Body: Vaša fakulta získava 10, 20 alebo 40 bodov.



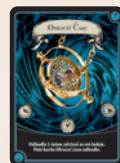
Úspešný elixír (Úspešný lektvar): Úspešne ste uvarili 1 elixír. Na konci hry si hráč s najväčším počtom kariet Úspešný elixír zoberie kartu Majster elixírov.



Sympatia (Sympatie): Získavate sympatie profesora. Na konci hry získa každý hráč bonusové body zodpovedajúce počtu kariet Sympatia, ktoré má (pozri tabuľka nižšie a na schránke 4 fakúlt).



Súkromné hodiny (Soukromé hodiny): Okamžite odhodte 1 zo svojich kariet Nepodarené kúzlo a z odhodných kariet (ak nejaké sú) si zoberte 1 kartu Nehýb sa. Potom kartu Súkromné hodiny odhodte.



Obracač času (Obraceč času): Okamžite vráťte do rezervy 1 žetón zdržania zo svojej fakulty (vo vašom držaní alebo v držaní vášho spoluhráča). Potom kartu Obracač času odhodte.



Staňte sa oblúbencom (Staňte se oblíbencem): Okamžite si vezmite pred seba doštičku Oblúbenec. Vráťte 1 zo svojich žetónov zdržania do rezervy. V ďalšom kole budete oblúbencom.

KONIEC HRY

Hra končí po 8 kolách, keď sú rozobrané všetky karty odmien.



1. Majster elixírov (Mistr lektvarů)

Hráč s **najväčším počtom kariet Úspešný elixír** získa kartu Majster elixírov a uloží ju do schránky svojej fakulty. V prípade nerozhodného výsledku kartu nikto nezíska. Táto karta zvýši skóre vašej fakulty o 100 bodov.



2. Oneskorenec (Opozďilec)

Osoba s **najväčším počtom žetónov zdržania** získa kartu Oneskorenec a uloží ju do schránky svojej fakulty. V prípade nerozhodného výsledku dostanú kartu Oneskorenec všetci hráči, ktorých sa nerozhodný výsledok týka. Každá karta Oneskorenec spôsobí, že vaša fakulta príde o 100 bodov.

Poznámka: Ak majú úplne všetci hráči rovnaký počet žetónov zdržania (alebo nemajú žiadne), nikto nezíska kartu Oneskorenec.

3. Sympatia (Sympatie)

Každý hráč si **individuálne** spočíta počet kariet **Sympatia**, ktoré má. Pozrite sa na tabuľku nižšie, aby ste videli, koľko bonusových bodov ste každý získali pre svoju fakultu.

Počet kariet Sympatia	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. Potom spočítajte skóre svojej fakulty nasledovne:

- Pripočítajte hodnotu všetkých kariet v schránke vašej fakulty.
- Každý hráč pripočíta **bonusové body** z kariet Sympatia ku skóre svojej fakulty.

Hru vyháva fakulta, ktorá získala najviac bodov.

V prípade nerozhodného výsledku sa fakulty, ktorých sa nerozhodný výsledok týka, delia o víťazstvo.

Obsah: 1 doska • 8 prútikov • 9 doštičiek vlajok • 1 doštička Oblúbenec • 10 plastových stojančekov • 24 žetónov zdržania • tieto pravidlá
142 kariet (1× Staňte sa oblúbencom, 1× Majster elixírov, 7× Oneskorenec, 40× Nepodarené kúzlo, 24× Nehýb sa, 15× 10 bodov, 15× 20 bodov,
10× 40 bodov, 10× Úspešný elixír, 10× Sympatia, 2× Súkromné hodiny, 2× Obracač času a 5× rozdelenie)

POĎAKOVANIE

Autor: **Ludovic Maublanc**

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

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

Kompletné poďakovanie: www.rprod.com/en/stupefy/credits

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

Tento materiál je možné použiť len pre súkromnú 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