



¡Descubre las reglas en vídeo aquí!

¡Desmaius!



RESUMEN Y OBJETIVO

Magos y brujas de Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin llevad con orgullo los colores de vuestra Casa y estad a la altura de su reputación.

En cada una de las 8 rondas, preparad un hechizo y apuntad con la varita a uno de vuestros oponentes.

Después, simultáneamente, lanzad vuestro hechizo... ¡o protegeos!

Tened cuidado, si os lanzan un hechizo Desmaius y consiguen aturdirlos, podréis hacer que vuestra Casa pierda puntos.

Solo las brujas y los magos más hábiles conseguirán repartirse las recompensas de la ronda y ganar puntos para sus Casas. La Casa con más puntos al final de la partida ¡se hará con la victoria!

CONTENIDO



cartas de Hechizo (2 tipos diferentes)



cartas de Recompensa (5 tipos diferentes)



carta ¡Conviértete en Favorito!



carta de Maestro de pociones



cartas de Impuntualidad



cartas de Distribución (5 diferentes)



Varitas (8 diferentes)



fichas de Bandera (4 tipos diferentes)



ficha de Favorito



fichas de Demora



caja de las 4 Casas

PREPARACIÓN

Antes de comenzar la partida, colocad las fichas de Bandera y la ficha de Favorito en los soportes de plástico.




- 1 Cada jugador toma **1 varita** y **8 cartas de Hechizo** (5 Hechizos fallidos y 3 Desmaius).
- 2 Elegid la **carta de Distribución** correspondiente al número de jugadores de la partida. Tomad cada uno **1 ficha de Bandera** según la distribución de la carta.

Notas:

- Si sois 4 jugadores, todos tendréis una Bandera diferente y, por lo tanto, cada uno perteneceréis a una Casa distinta.
- Si sois 5 o más jugadores, quienes tengáis la misma Bandera perteneceréis a la misma Casa, es decir, jugaréis en el mismo equipo.

LOS GEMELOS (NÚMERO IMPAR DE JUGADORES)

Para equilibrar los equipos cuando seáis un número impar, los dos jugadores designados con el símbolo  en la carta de Distribución serán considerados **Gemelos**. Los Gemelos van en el mismo equipo y, a diferencia de los demás, comienzan la partida con **1 varita**, **6 cartas de Hechizo fallido**, **2 cartas Desmaius** y **1 ficha de Demora** cada uno. El resto de las reglas permanecen igual.

- 3 Barajad todas las **cartas de Recompensa** y colocadlas en un mazo bocabajo. Dejadlo a vuestro alcance.
- 4 Poned la **carta ¡Conviértete en Favorito!** en el centro de la mesa y dejad espacio para otras 8 cartas que se añadirán al inicio de cada ronda.
- 5 Colocad las **cartas de Maestro de pociones** e **Impuntualidad** a un lado, ya que no las utilizaréis hasta el final de la partida.
- 6 Dejad un espacio libre en la mesa para crear la **pila de descartes**, donde iréis dejando las cartas que descartéis durante la partida.
- 7 Poned las **fichas de Demora** en una reserva. Dejadlas a vuestro alcance.
- 8 Colocad el tablero encima de la caja para crear la **caja de las 4 Casas** y dejadla a vuestro alcance.
- 9 El jugador que mejor toma los apuntes en clase se queda la **ficha de Favorito** y, por lo tanto, será el Favorito o la Favorita en la primera ronda.
Apartad el resto de los componentes; no los utilizaréis durante la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida consta de 8 rondas, cada una de ellas dividida a su vez en **7 fases**. El Favorito o la Favorita de la ronda será quien anuncie y organice las distintas fases, una tras otra. En el reverso de la ficha de Favorito encontraréis un recordatorio de las 7 fases que os será de ayuda durante la partida.

1 REVELAR LAS RECOMPENSAS

Robad **8 cartas de Recompensa** del mazo y colocadlas bocarriba en el centro de la mesa, alrededor de la **carta ¡Conviértete en Favorito!** Esta carta será la novena recompensa y estará **disponible en cada ronda**.

2 PREPARAR EL HECHIZO

Sin que nadie os vea, elegid **todos a la vez** una carta **Desmaius** o de **Hechizo fallido** de entre vuestras cartas de Hechizo y colocadla bocabajo delante de vosotros.



3 APUNTAR A UN Oponente

Cuando todos hayáis preparado vuestra carta de Hechizo, el Favorito o la Favorita de la ronda dirá en voz alta «Brujas y magos, ¡preparad vuestras varitas!» y **contará hasta tres**.

Cuando diga «Tres», todos deberéis apuntar **simultáneamente** a un oponente con vuestra varita. Si no lo hacéis en ese mismo instante, ya no podréis apuntar a nadie durante la ronda actual.

Importante: por razones de seguridad, apuntad siempre con la varita hacia el cuerpo de vuestro oponente, nunca hacia la cara.

4 LANZAR EL HECHIZO

Observad detenidamente quién os está apuntando a vosotros y al resto de los oponentes. Tras unos segundos, el Favorito o la Favorita **volverá a contar hasta tres**.

Cuando diga «Tres», **lanzad simultáneamente el hechizo** que habíais preparado en la fase 2 o el hechizo Protego.

- **Desmaius:** grita «¡Desmaius!» y sigue apuntando a tu oponente con la varita.
 - **Hechizo fallido:** no digas nada y baja la varita.
 - **Protego:** siempre puedes decidir protegerte lanzando un hechizo Protego **en vez de** utilizar el hechizo que habías preparado. Para ello, sujeta la varita delante de tu cara y grita «¡Protego!».
- Si decides hacer esto, ya no estarás apuntando a ningún oponente.

5 APLICAR LOS EFECTOS DEL HECHIZO

Si lanzas un **hechizo Protego**: estás protegido.

Baja tu Bandera e ignora cualquier hechizo que te hayan lanzado. Después descarta tu carta de Hechizo poniéndola **bocabajo**.

Si, por el contrario, **has sido alcanzado por uno o más hechizos Desmaius**: ¡te han aturdido! **Baja tu Bandera** y toma **1 ficha de Demora** por cada hechizo Desmaius que te hayan lanzado. Después descarta tu carta de Hechizo, en este caso, poniéndola **bocarriba**.

Nota: como los efectos de los hechizos se aplican simultáneamente, es posible aturdir a un oponente con un hechizo Desmaius y haber sido aturdido al mismo tiempo.

Si **no has sido el objetivo de ningún hechizo Desmaius**, no te pasa nada.

6 REPARTIR LAS RECOMPENSAS

Importante: solo los jugadores cuyas Banderas sigan en pie podrán participar en el reparto de las recompensas de esta fase.

Si tu **Bandera sigue en pie**, y siempre empezando por el Favorito o la Favorita y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, elige y roba una recompensa (ver página 4) de entre las cartas reveladas en el centro de la mesa. Seguid escogiendo recompensas de uno en uno en ese orden hasta que no quede ninguna.

Notas:

- Si el Favorito o la Favorita no puede participar en esta fase, el primer jugador a su izquierda cuya Bandera siga en pie elige en primer lugar.
- Es obligatorio repartir todas las recompensas, así que, si eres el único jugador que puede participar en esta fase, ¡te llevas todas las cartas de Recompensa!

Cuando alguien robe una **carta de Clases particulares**, **Giratiempo** o **¡Conviértete en Favorito!**, deberá aplicar su efecto inmediatamente. Una vez lo haya hecho, continuad con la fase de reparto de recompensas donde la habíais dejado.

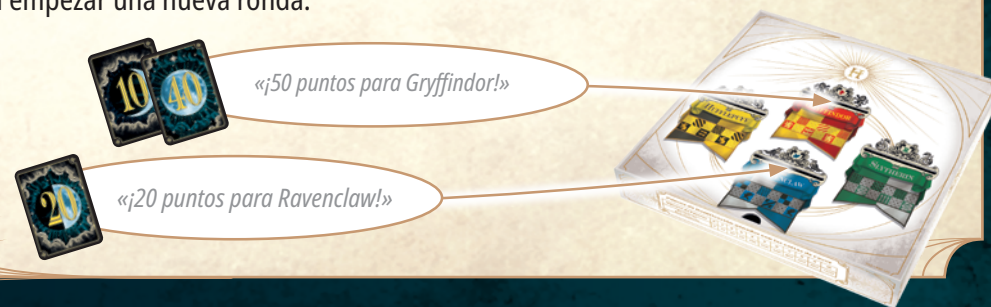
7 FIN DE LA RONDA

Una vez se hayan repartido las 9 recompensas, la ronda habrá terminado:

- Mantén las cartas de **Favor** y de **Poción completada** bocabajo delante de ti.
- Descarta las cartas de **Clases particulares** y **Giratiempo**.
- Devuelve la carta **¡Conviértete en Favorito!** al centro de la mesa.
- **Di en voz alta** el valor total de las cartas de **Puntos** que tu Casa ha ganado durante la fase de reparto de recompensas y coloca dichas cartas en la caja, sobre la **Bandera de tu Casa**.

Importante: a la caja de las 4 Casas solo se añaden las cartas de Puntos. El resto de las recompensas son bonificaciones individuales.

Después, levanta todas las Banderas y volved a la fase 1, *Revelar las recompensas*, para empezar una nueva ronda.



EFFECTOS DE LAS CARTAS DE RECOMPENSA



Puntos: tu Casa gana 10, 20 o 40 puntos.



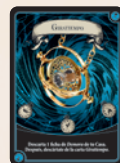
Poción completada: has elaborado una poción con éxito. Al final de la partida, quien tenga el mayor número de cartas de Poción completada se lleva la carta de Maestro de pociones.



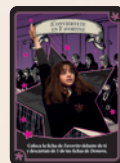
Favor: te has ganado el favor de un profesor. Al final de la partida, cada jugador se lleva los puntos de Bonificación correspondientes al número de cartas de Favor que tenga (podéis ver la tabla más abajo y en la caja de las 4 Casas).



Clases particulares: descártate inmediatamente de una de tus cartas de Hechizo fallido y toma 1 carta Desmaius de la pila de descartes (si hay alguna). Después, descártate de la carta Clases particulares.



Giratiempo: descarta inmediatamente 1 ficha de Demora de uno de los integrantes de tu Casa (incluido tú) y devuélvela a la reserva. Después, descártate de la carta Giratiempo.



¡Conviértete en Favorito!: roba inmediatamente la ficha de Favorito y déjala delante de ti. Descártate de 1 de tus fichas de Demora y devuélvela a la reserva. Serás el Favorito o la Favorita en la siguiente ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando hayáis repartido todas las cartas de Recompensa de la octava ronda.



1. Maestro de pociones

Quien tenga **más cartas de Poción completada** se lleva la carta de Maestro de pociones y la coloca en la caja, sobre la Bandera de su Casa. En caso de empate, nadie gana esta carta. Esta carta suma 100 puntos al marcador de tu Casa.



2. Impuntualidad

Quien tenga **más fichas de Demora** se lleva la carta de Impuntualidad y la coloca en la caja, sobre la Bandera de su Casa. En caso de empate, todos los jugadores empatados se llevan una carta de Impuntualidad. Cada carta de Impuntualidad hace perder a tu Casa 100 puntos.

Nota: si todos los jugadores tienen el mismo número de fichas de Demora, o ninguna, nadie se lleva una carta de Impuntualidad.

3. Favor

Cada jugador cuenta **individualmente** el número de cartas de **Favor** que tiene. Consultad la siguiente la tabla para saber cuántos puntos de Bonificación habéis ganado cada uno para vuestra Casa.

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

4. Después, calculad la puntuación total de vuestra Casa de la siguiente manera:

- Sumad el valor de todas las cartas que haya sobre la Bandera de vuestra Casa en la caja.
- Añadid vuestros **puntos de Bonificación** individuales al marcador de vuestra Casa.

La Casa que haya obtenido una mayor puntuación gana la partida.
En caso de empate, las Casas empatadas comparten la victoria.

Contenido: 1 tablero • 8 varitas • 9 fichas de Bandera • 1 ficha de Favorito • 10 soportes de plástico • 24 fichas de Demora • Este reglamento
142 cartas (1x ¡Conviértete en Favorito!, 1x Maestro de pociones, 7x Impuntualidad, 40x Hechizo fallido, 24x Desmaius, 15x 10 puntos, 15x 20 puntos, 10x 40 puntos, 10x Poción completada, 10x Favor, 2x Clases particulares, 2x Giratiempo y 5x Distribución)

CRÉDITOS

Diseño: **Ludovic Maublanc**
Desarrollo: **Cédrick Caumont y Thomas Provoost**
aka « **Les Belges à Sombremos** » y el equipo 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 Bruselas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Este material solo puede utilizarse para el entretenimiento privado.
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)

