

Paralitis!



Bekijk de video
van de spelregels!



OVERZICHT EN DOEL

Griffoendor, Huffelpuf, Ravenklauw, of Zwadderich, draag met trots de kleuren van jouw afdeling.

Bereid in elk van de 8 rondes een spreuk voor en richt je toverstok op één van je tegenstanders.

Alle spelers spreken dan tegelijkertijd hun spreuk uit... of beschermen zichzelf!

Als je verlamd bent, kan je afdeling punten verliezen.

Alleen de beste tovenaars en heksen zullen de beloningen van de huidige ronde delen en punten verdienen voor hun afdeling. De afdeling met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

SPELELEMENTEN



Spreukkaarten (2 verschillende soorten)



Beloningskaarten (5 verschillende soorten)



Word de Favoriet-kaart



Toverdrankenmeester-kaart



Laatkomer-kaarten



Opstellingskaarten (5 verschillende)



Toverstokken (8 verschillende)



Vlagtegels (4 verschillende soorten)



Favoriet-tegel



Vertragingsfiches



4 Afdelingsruimtes

Voorafgaand aan je eerste spel zet je de vlagtegels en de Favoriet-tegel in de plastic houders.



- 1 Elke speler ontvangt **1 toverstok** en **8 spreukkaarten** (5 **Spreukfout** en 3 **Paralitis**)
- 2 Neem de **opstellingskaart** die overeenkomt met het aantal spelers. Geef elke speler een **vlagtegel** volgens de aangegeven verdeling op de kaart.

Opmerkingen:

- Bij 4 spelers ontvangt elke speler een andere vlag en speelt elke speler voor een andere afdeling.
- Bij 5 of meer spelers behoren de spelers met dezelfde vlag tot dezelfde afdeling en spelen ze dus in hetzelfde team.

DE TWEELINGEN (ONEVEN AANTAL SPELERS)

Om evenwicht te behouden in een spel met een oneven aantal spelers, worden de spelers met een  symbool op de opstellingskaart beschouwd als **Tweelingen**. Zij behoren tot hetzelfde team en beginnen het spel met elk **1 toverstok**, **6 Spreukfout kaarten**, **2 Paralisis kaarten** en **1 verdragingsfiche** (in plaats van de gewone opstelling). Andere spelregels blijven ongewijzigd.

- 3 Combineer alle **beloningskaarten** en leg ze gedekt op tafel neer, binnen bereik van alle spelers.
 - 4 Leg de **Word de Favoriet-kaart** in het midden van de tafel, zorg ervoor dat er nog voldoende plaats is voor de volgende 8 kaarten die aan het begin van de ronde op tafel gelegd zullen worden.
 - 5 Leg de **Toverdrankenmeester** en **Laatkomer kaarten** binnen handbereik. Deze kaarten zullen pas aan het einde van het spel gebruikt worden.
 - 6 Laat op tafel een plek vrij voor de **aflegstapel**, waar alle kaarten die tijdens het spel afgelegd zullen worden, opgestapeld worden.
 - 7 Leg de **vertragingsfiches** binnen handbereik.
 - 8 Leg het bord op de binnenzijde van de doos om de **4 afdelingsruimtes** te maken. Leg de doos binnen handbereik.
 - 9 De speler die op school de beste verslagen maakte, ontvangt de **Favoriet-tegel** en wordt de Favoriet voor de eerste ronde.
- Leg al het overige speelmateriaal opzij. Dit zal tijdens dit spel niet meer gebruikt worden.

SPELVERLOOP

Het spel wordt over 8 rondes gespeeld, elke ronde is verdeeld in **7 fasen**. De Favoriet beheert en kondigt de fasen aan, de éne na de andere. Aan de achterzijde van de Favoriet-tegel vind je een overzicht met een samenvatting van de verschillende fasen.

1 BELONINGEN ONTHULLEN

Trek **8 beloningskaarten** en leg de kaarten open, in het midden van de tafel neer, naast de **Word de Favoriet-kaart**. Deze kaart is de 9^{de} beloning en is **elke ronde opnieuw beschikbaar**.

2 SPREUK VOORBEREIDEN

Alle spelers kiezen **tegelijktijd**, in het geheim, een **Paralitis** of **Spreukfout** kaart uit hun hand (spreukkaarten) en leggen deze gedekt voor zich neer.



3 KIES EEN TEGENSTANDER

Nadat elke speler zijn spreukkaart gekozen heeft, kondigt de Favoriet de volgende fase aan. *"Heksen en Toveraars... leg je toverstokken klaar!"* en **telt tot drie**.

Bij drie, richten alle spelers hun toverstokken **tegelijktijd** op één van hun tegenstanders. Als een speler zijn toverstok op niemand heeft gericht, is het te laat en richt hij zijn toverstok op niemand deze ronde.

Belangrijk: Voor ieders veiligheid worden toverstokken altijd naar de romp van de tegenstanders gericht, nooit naar hun gezicht.

4 SPREUK UITSPREKEN

Kijk aandachtig naar de toverstokken die naar jou wijzen en naar jouw tegenstanders wijzen. Na enkele seconden, telt de Favoriet **opnieuw tot drie**.

Bij drie, spreekt elke speler **tegelijktijd zijn spreuk uit**, de spreuk die in fase 2 klaargelegd werd, of de Protego spreuk.

- **Paralitis:** Zeg hardop *"Paralitis!"* en wijs met jouw toverstok naar jouw tegenstander.
- **Spreukfout:** Zeg niets en laat jouw toverstok zakken.
- **Protego:** Je kunt altijd kiezen om jezelf te verdedigen door een Protego spreuk te gebruiken **in plaats van** de spreuk op de voorbereide kaart. Houd je toverstok voor je gezicht en zeg hardop *"Protego!"*. Je kunt deze ronde niemand meer aanwijzen.

5 EFFECTEN VAN DE SPREUKEN UITVOEREN

Wanneer je een **Protego spreuk** uitspreekt: je bent beschermd. **Leg jouw vlag neer** en negeer alle spreuken die op jou gericht zijn. Daarna, leg je jouw spreukkaart **gedekt af**.

Indien je door **één of meer Paralitis spreuken** geraakt bent: je bent verlamd. **Leg jouw vlag neer** en neem **1 vertragsfiche** per Paralitis spreuk die op jou gericht is. Leg daarna jouw spreukkaart **open af**.

Opmerking: Spreukeffecten worden tegelijkertijd toegepast, het is dus mogelijk dat je een tegenstander weet te verlammen terwijl je zelf ook verlamd wordt.

Indien je door **geen enkele Paralitis spreuk** geraakt bent, gebeurt er voor jou niets.

6 BELONINGEN UITDELEN

Belangrijk: Alleen spelers waarvan de vlag nog recht staat kunnen aan deze fase deelnemen.

Indien jouw vlag nog steeds recht staat, beginnende met de Favoriet, en daarna met de klok mee, kiest elke speler een beloning (zie pagina 4) uit de openliggende kaarten. Ga door met het verdelen van de beloningen totdat er geen meer op tafel liggen.

Opmerkingen:

- Wanneer de Favoriet niet kan deelnemen aan deze fase, begint de eerstvolgende speler (na de Favoriet, met de klok mee) waarvan de vlag nog recht staat, een beloning te kiezen.
- Alle beloningskaarten worden steeds verdeeld, indien je als enige speler deelneemt in deze fase, ontvang je alle beloningskaarten.

Bij een **Privélessen**, **Tijdverdrijver**, of **Word de Favoriet-kaart** wordt het effect onmiddellijk toegepast, daarna gaat de fase gewoon door met het verdelen van de beloningen.

7 EINDE VAN DE RONDE

Wanneer alle beloningskaarten uitgedeeld zijn, wordt de ronde beëindigd:

- Leg de **Succesvolle Toverdrank** en **Gunst** kaarten gedekt voor je neer.
- Leg de **Privélessen** en **Tijdverdrijver** kaarten af.
- Leg de **Word de Favoriet-kaart** terug in het midden van de tafel.
- **Roep hardop** de totale waarde van de **puntenkaarten** die jouw afdeling tijdens deze ronde heeft gewonnen. Leg de kaarten in jouw **afdelingsruimte**.

Belangrijk: Alleen puntenkaarten worden in de jouw afdelingsruimte gelegd. Alle andere beloningskaarten zijn individuele bonussen.

Zet alle vlaggen recht, keer terug naar fase 1. *"Beloningen onthullen"* om een nieuwe ronde te beginnen.



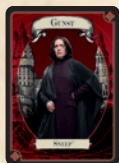
EFFECTEN VAN DE BELONINGSKAARTEN



Punten: Jouw afdeling wint 10, 20 of 40 punten.



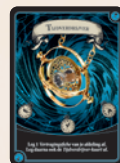
Succesvolle Toverdrank: Je brouwt met succes 1 toverdrank. Aan het einde van het spel, ontvangt de speler met de meeste Succesvolle Toverdrank kaarten de Toverdrankenmeester kaart.



Gunst: Je krijgt de gunst van een professor. Aan het einde van het spel, ontvangt elke speler bonuspunten die overeenkomen met het aantal gunstkaarten in hun bezit. (zie onderstaande tabel en op de 4 afdelingsruimtes).



Privélessen: Leg onmiddellijk één van jouw Spreukfout-kaarten af en neem 1 Paralisis-kaart uit de aflegstapel (als er één is). Leg daarna deze kaart af.



Tijdverdrijver: Leg onmiddellijk 1 vertragsfiche van jouw afdeling af, deze gaat in de voorraad (deze worden door jezelf of je teamgenoot bijgehouden). Leg daarna deze kaart af.



Word de Favoriet: Neem onmiddellijk de Favoriet-tegel en leg deze voor je neer, leg 1 van jouw vertragsfiches af, deze gaat terug in de voorraad. Je bent de Favoriet in de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 8 ronden, wanneer alle beloningskaarten verdeeld zijn.



1. Toverdrankenmeester

De speler met **de meeste Succesvolle Toverdrank** kaarten ontvangt de Toverdrankenmeester kaart en legt deze in zijn afdelingsruimte. Bij een gelijkspel, ontvangt niemand de kaart. Deze kaart voegt 100 punten toe aan de score van jouw afdeling.



2. Laatkomer

De speler met **de meeste vertragsfiches** ontvangt de Laatkomer kaart en legt deze in zijn afdelingsruimte. Bij een gelijkspel, ontvangen alle betrokken spelers een Laatkomer kaart. Deze kaart zorgt ervoor dat jouw afdeling 100 punten verliest.

Opmerking: Indien alle spelers hetzelfde aantal (of geen) vertragsfiches hebben, ontvangt niemand een Laatkomer kaart.

3. Gunst

Elke speler telt **individueel** het aantal **Gunstkaarten** dat ze bezitten. Raadpleeg onderstaande tabel om de bonuspunten van elke speler te berekenen, deze zullen worden toegevoegd aan de eindscore van hun afdeling.

Aantal Gunsten	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonuspunten	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1.000

4. Bereken de eindscore van jouw afdeling als volgt:

- Tel de waarde van alle kaarten in jouw afdelingsruimte op.
- Elke speler voegt individueel de **bonuspunten** van de Gunstkaarten toe aan de score van hun afdeling.

De afdeling met de meeste punten wint het spel.
Bij een gelijkspel, delen de betrokken afdelingen de winst.

Inhoud: 1 spelbord • 8 toverstokken • 9 vlagtegels • 1 Favoriet-tegel • 10 plastic houders • 24 vertragsfiches • spelregels
142 kaarten (1x Word de Favoriet, 1x Toverdrankenmeester, 7x Laatkomer, 40x Spreukfout, 24x Paralisis, 15x 10 Punten, 15x 20 Punten, 10x 40 Punten, 10x Succesvolle Toverdrank, 10x Gunst, 2x Privélessen, 2x Tijdverdrijver en 5x Opstelling)

CREDITS

Auteur: **Ludovic Maublanc**
Ontwikkeling: **Cédric Caumont & Thomas Provoost**
aka « **Les Belges à Sombreros** » en het **Repos Production team**
Voor alle credits, zie: www.rprod.com/en/stupefy/credits

© REPOS PRODUCTION 2022. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE
© & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD:
© & ™ WB&I. WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO

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



REPOS
PRODUCTION