

Stupor!



Die Spielregeln
als Video!



ZIEL DES SPIELS

Gryffindors, Hufflepuffs, Ravenclaws und Slytherins,
tragt stolz die Farben eures Hauses und verteidigt seinen guten Ruf.

In jeder der 8 Runden einer Partie bereitest du einen Zauber vor und richtest deinen Zauberstab auf einen deiner Gegner.
Dann spricht ihr alle gleichzeitig eure Zauber und du greifst an ... oder schützt dich selbst!
Aber pass auf! Wenn du geschockt wirst, verliert dein Haus vielleicht Punkte.

Nur die klügsten Hexen und Zauberer bekommen die Belohnungen der Runde
und sammeln Punkte für ihr Haus. Am Ende gewinnt das Haus mit den meisten Punkten.

SPIELMATERIAL



Zauberkarten (2 unterschiedliche Arten)



Belohnungskarten (5 unterschiedliche Arten)



Neuer-Lieblingsschüler-Karte



Zaubertrankmeister-Karte



Nachsitzen-Karten



Zuordnungskarten (5 verschiedene)



Zauberstäbe (8 verschiedene)



Wappen-Aufsteller (4 unterschiedliche Arten)



Lieblingsschüler-Aufsteller



Zu-spät-Marker



Punktekasten

SPIELAUFBAU

Vor eurer ersten Partie bringt ihr die Kunststoffständer an den Wappen-Aufstellern und dem Lieblingsschüler-Aufsteller an.



1 Alle nehmen sich **1 Zauberstab** und **8 Zauberkarten: 5 Fehlzauber** und **3 Stupor**.

2 Nehmt die **Zuordnungskarte**, die eurer Spieleranzahl entspricht. Diese Karte zeigt euch an, zu welchem Haus ihr jeweils gehört. Jeder von euch nimmt sich der Zuordnung entsprechend das passende **Wappen**.

Hinweis:

- Wenn ihr zu viert spielt, hat jeder von euch ein anderes Wappen und gehört zu einem anderen Haus.
- Wenn ihr mit mehr als vier Spielern spielt, gehören die Spieler mit dem gleichen Wappen zum gleichen Haus und bilden ein Team.

DIE ZWILLINGE (BEI UNGERADER SPIELERANZAHL)

Um die Teams bei einer ungeraden Spieleranzahl auszugleichen, werden zwei Spieler auf der Zuordnungskarte durch das -Symbol zu **Zwillingen**. Sie sind im gleichen Team und starten die Partie jeweils mit **1 Zauberstab**, **6 Fehlzaubern**, **2 Stupor** und **1 Zu-spät-Marker** (anstelle des normalen Aufbaus). Die restlichen Regeln bleiben unverändert.

3 Mischt die **Belohnungskarten** und bildet daraus einen verdeckten Stapel.

4 Legt die **Neuer-Lieblingsschüler-Karte** in die Mitte. Lasst drumherum Platz für 8 weitere Karten, die zu Beginn jeder Spielrunde aufgedeckt werden.

5 Legt die **Zaubertrankmeister-Karte** und die **Nachsitzen-Karten** für später bereit. Sie werden erst am Ende der Partie benötigt.

6 Lasst Platz für einen **Ablagestapel**, auf den ihr im Laufe der Partie alle abgelegten Karten legt.

7 Legt die **Zu-spät-Marker** als Vorrat bereit.

8 Legt die offene Spielschachtel bereit und setzt das Spielbrett auf den Einsatz in der Spielschachtel, um den **Punktekasten** zu bilden.

9 Wer am besten in der Schule war oder ist, bekommt den **Lieblingsschüler-Aufsteller** und ist in der ersten Runde der Lieblingsschüler.

Legt das übrige Spielmaterial beiseite. Es wird für diese Partie nicht mehr benötigt.

SPIELABLAUF

Eine Partie wird über 8 Runden gespielt, die jeweils in **7 Phasen** eingeteilt sind. Der Lieblingsschüler kündigt die Phasen nacheinander an und koordiniert ihre Durchführung. Auf der Rückseite des Lieblingsschüler-Aufstellers findet ihr eine Übersicht über die einzelnen Phasen.

1 BELOHNUNGEN AUFDECKEN

Zieht **8 Belohnungskarten** und legt sie aufgedeckt um die **Neuer-Lieblingsschüler-Karte**. Diese Karte ist ebenfalls eine Belohnung, die **in jeder Runde** wieder gewonnen werden kann.

2 ZAUBER VORBEREITEN

Ihr wählt alle **gleichzeitig** und im Geheimen einen **Stupor** oder einen **Fehlzauber** von der Hand aus und legt ihn verdeckt vor euch.



3 EINEN GEGNER ANVISIEREN

Nachdem ihr eure Zauber vorbereitet habt, verkündet der Lieblingsschüler „Hexen und Zauberer ... Zauberstäbe bereit!“ und **zählt dann bis drei**.

Auf drei richtet ihr alle **gleichzeitig** eure Zauberstäbe auf einen Gegner. Wenn du bei drei auf niemanden zeigst, ist es zu spät. Dann greifst du in dieser Runde niemanden an.

Wichtig: Richte die Zauberstäbe aus Sicherheitsgründen immer nur auf den Oberkörper und nicht auf das Gesicht der anderen.

4 ZAUBERN

Schau dir gut an, welche Zauberstäbe auf dich gerichtet sind und welche auf deine Gegner. Nach ein paar Sekunden zählt der Lieblingsschüler **erneut bis drei**.

Auf drei **sprecht ihr alle gleichzeitig den Zauber**, den ihr in Phase 2 vorbereitet habt, oder Protego.

- **Stupor:** Rufe „Stupor!“ und halte deinen Zauberstab auf deinen Gegner gerichtet.
- **Fehlzauber:** Sage nichts und senke deinen Zauberstab.
- **Protego:** Du hast immer die Wahl, dich selbst zu schützen, **anstatt** den vorbereiteten Zauber zu sprechen.
Halte deinen Zauberstab senkrecht vor dein Gesicht und rufe „Protego!“.
Du richtest deinen Zauberstab jetzt nicht mehr auf einen Gegner.

5 EFFEKTE DER ZAUBER ANWENDEN

Wenn du **Protego** gezaubert hast, bist du geschützt. **Lege dein Wappen hin** und ignoriere jeden Zauber, der auf dich gerichtet wurde. Dann legst du deine Zauberkarte **verdeckt** ab.

Wenn du keinen Protego gezaubert hast und dich **mindestens ein Stupor getroffen hat**, wirst du geschockt. **Lege dein Wappen hin** und nimm **1 Zu-spät-Marker** pro Stupor, der dich trifft. Es dauert ein bisschen, bis du dich von dem Schockzauber erholt hast. Deshalb kommst du zu spät zum Unterricht! Dann legst du deine Zauberkarte **offen** ab.

Hinweis: Da ihr die Zauber alle gleichzeitig sprecht, ist es möglich, dass du gleichzeitig Stupor zauberst und selbst geschockt wirst.

Wenn du keinen Protego gezaubert hast und von keinem Stupor getroffen wirst, passiert dir nichts.

6 BELOHNUNGEN AUFTEILEN

Wichtig: An dieser Phase dürfen nur diejenigen teilnehmen, deren Wappen noch steht.

Alle, deren Wappen noch stehen, suchen sich jetzt ihre Belohnungen aus. Der Lieblingsschüler beginnt und wählt eine Belohnungskarte aus der Mitte (s. Seite 4), danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Ihr fahrt damit so lange fort, bis alle 9 Belohnungskarten genommen wurden.

Hinweis:

- Falls der Lieblingsschüler nicht an dieser Phase teilnehmen darf, weil sein Wappen nicht mehr steht, beginnt der oder die Nächste mit stehendem Wappen im Uhrzeigersinn.
- Es werden immer alle Belohnungskarten verteilt. Wenn also nur noch dein Wappen steht, bekommst du alle Belohnungskarten!

Wenn du dir die **Karte Nachhilfe**, **Zeitumkehrer** oder **Neuer Lieblingsschüler** nimmst, wendest du sofort ihren Effekt an. Dann wird die Phase fortgesetzt.

7 ENDE DER RUNDE

Nachdem alle 9 Belohnungskarten verteilt wurden, endet die Runde:

- Lass die **Zaubertrank-** und **Gunstkarten** verdeckt vor dir liegen.
- Lege die **Nachhilfe-** und **Zeitumkehrerkarte** ab.
- Lege die **Neuer-Lieblingsschüler-Karte** zurück in die Mitte.
- **Du verkündest**, wie viele Punkte du für dein Haus in dieser Runde insgesamt gewonnen hast, und steckst die **Punktekarten** in den **Punktekasten**.

Wichtig: Ihr steckt nur Punktekarten in den Punktekasten. Alle anderen Belohnungskarten haben andere Effekte.

Stellt eure Wappen wieder auf. Dann beginnt ihr eine neue Runde, beginnend mit Phase 1 „Belohnungen aufdecken“.



EFFEKTE DER BELOHUNGSKARTEN



Punkte: Dein Haus erhält 10, 20 oder 40 Punkte.



Zaubertrank: Du hast erfolgreich 1 Zaubertrank gebraut. Wer am Spielende die meisten Zaubertränke vor sich liegen hat, erhält die Zaubertrankmeister-Karte.



Gunst: Du erhältst die Gunst eines Professors. Am Spielende bekommt jeder von euch Bonuspunkte entsprechend der Anzahl der Gunstkarten vor sich (s. Tabelle unten und auf der Schachtelseite).



Nachhilfe: Lege sofort 1 Fehlzauber aus deiner Hand ab und nimm dir 1 Stupor vom Ablagestapel (falls dort einer liegt). Lege *Nachhilfe* dann ab.



Zeitungkehrer: Lege sofort 1 Zu-spät-Marker von deinem Haus (von dir oder einem Teammitglied) ab und zurück in den Vorrat. Lege *Zeitungkehrer* dann ab.



Neuer Lieblingsschüler: Nimm dir sofort den Lieblingsschüler-Aufsteller. Lege 1 deiner Zu-spät-Marker ab und zurück in den Vorrat. Du bist in der nächsten Runde der Lieblingsschüler.

SPIELENDE

Die Partie endet nach 8 Runden, nachdem alle Belohnungskarten aufgeteilt wurden.



1. Zaubertrankmeister

Wer **die meisten Zaubertränke** vor sich liegen hat, erhält die Zaubertrankmeister-Karte und steckt sie für sein Haus in den Punktekasten. Bei Gleichstand erhält niemand die Karte. Diese Karte bringt deinem Haus 100 zusätzliche Punkte.



2. Nachsitzen

Wer **die meisten Zu-spät-Marker** vor sich liegen hat, erhält eine Nachsitzen-Karte und steckt sie für sein Haus in den Punktekasten. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten eine Karte. Mit dieser Karte verliert dein Haus 100 Punkte.

Hinweis: Falls alle exakt die gleiche Anzahl an Zu-spät-Markern haben, bekommt niemand eine Nachsitzen-Karte.

3. Gunst

Alle zählen die **Gunstkarten** vor sich. Entnimm der Tabelle, wie viele Bonuspunkte dein Haus durch dich erhält.

Anzahl der Gunstkarten	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonuspunkte	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1000

4. Jedes Team ermittelt dann den Punktestand seines Hauses wie folgt:

- Zählt die Punktekarten eures Hauses im Punktekasten.
- Zählt die **Bonuspunkte** durch eure Gunstkarten hinzu.

Das Haus mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.
Bei Gleichstand teilen sich alle beteiligten Häuser den Sieg.

Inhalt: 1 Spielbrett für den Punktekasten • 8 Zauberstäbe • 9 Wappen-Aufsteller • 1 Lieblingsschüler-Aufsteller • 10 Kunststoffständer • 24 Zu-spät-Marker • diese Anleitung
142 Karten (1× Neuer Lieblingsschüler, 1× Zaubertrankmeister, 7× Nachsitzen, 40× Fehlzauber, 24× Stupor, 15× 10 Punkte, 15× 20 Punkte, 10× 40 Punkte, 10× Zaubertrank, 10× Gunst, 2× Nachhilfe, 2× Zeitungkehrer und 5 Zuordnungskarten)

CREDITS

Autor: **Ludovic Maublanc**

Entwicklung: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros » und dem **Repos Production team**

Vollständige Credits online: www.rprod.com/en/stupefy/credits

© REPOS PRODUCTION 2022. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

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