LUDOVIC MAUBLANC

Stupefy!™

Se regelvideoen!

Oversigt og mål

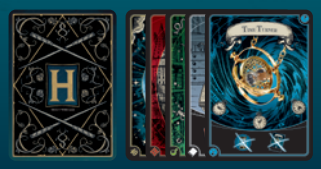
Bær dit kollegiums farver, uanset om det er Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw eller Slytherin, og lev op til kollegiets ry.

I hver af de 8 runder skal du forberede en besværgelse og pege med din tryllestav mod en af dine modstandere. Så skal I samtidig kaste jeres besværgelser ... eller beskytte jer selv. Hvis du bliver lammet, risikerer dit kollegium at miste point.

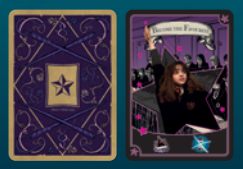
Kun de dygtigste troldmænd og hekse får del i rundens belønninger og tjener point til deres kollegium. Huset med flest point i slutningen af spillet bliver kåret som vinder.

SPILLETS ELEMENTER

Besværgelseskort (2 forskellige typer)



Belønningskort (5 forskellige typer)



Become the Favourite-kort

Potions Master-kort

Latecomer-kort

Fordelingskort (5 forskellige)

Tryllestave (8 forskellige)

Flagbrikker (4 forskellige typer)

Favourite-brik

Forsinkelsesbrikker

4 kollegiers boks

Opsætning

Placér flagbrikkerne og Favourite-brikken i deres plastikstandere inden jeres første spil.

1. Hver spiller tager **1 tryllestav** og **8 besværgelseskort** (**5 Fejlbesværgelser** og **3 Lammere**).

2. Tag **fordelingskortet**, der passer med antallet af spillere.
   Giv en **flagbrik** til hver spiller i henhold til fordelingen vist på kortet.

   Bemærk:
   - *Med 4 spillere har I hver et flag fra hvert sit kollegium.*
   - *Med 5 eller flere spillere er alle spillere med samme flag i samme kollegium, og de spiller sammen som et hold.*

Tvillingerne (et ulige antal spillere)

For at balancere holdene, når I er et ulige antal spillere, regnes de to spillere, der er markeret med 👬-symbolet på fordelingskortet, for at være **Tvillinger**. De er på samme hold, og hver af dem begynder spillet med **1 tryllestav, 6 x Fejlbesværgelse, 2 x Lammer** og **1 forsinkelsesbrik** (i stedet for det normale setup). Resten af reglerne er de samme.

3. Bland alle **belønningskortene**, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad inden for rækkevidde af alle spillerne.

4. Placér **Become the Favourite-kortet** midt på bordet og gør plads til 8 andre kort, der bliver tilføjet i starten af hver runde.

5. Placér **Potions Master-** og **Latecomer-kortet** inden for rækkevidde. De bliver først brugt i slutningen af spillet.

6. Gør plads på bordet til **bunken med de brugte kort**, hvor I placerer de brugte kort i løbet af spillet.

7. Placér **forsinkelsesbrikkerne** inden for rækkevidde i en bunke.

8. Placér brættet oven på spillets æske, så I danner **de 4 kollegiers boks**. Placér den inden for rækkevidde.

9. Spilleren, der er/var bedst til at tage noter i skolen, tager **Favourite-brikken** og bliver Favorite i den første runde.

Placér de resterende komponenter til siden. De bruges ikke i dette spil.

Spillets gang

Spillet forløber over 8 runder, der hver er inddelt i **7 faser**. Spilleren med Favourite-brikken annoncerer og styrer faserne en ad gangen.

1 Afslør belønningerne

Træk **8 belønningskort** og placér dem midt på bordet ved siden af **Become the Favourite-kortet**. Det kort er den 9. belønning, og det er **tilgængeligt i hver runde**.

2 Forbered din besværgelse

Vælg **samtidigt** hemmeligt et **Lammer**- eller **Fejlbesværgelseskort** fra din stak med besværgelseskort, og placér det med billedsiden nedad foran dig.

3 Udpeg et mål

Når alle har valgt et besværgelseskort, annoncerer Favorite-spilleren *"Hekse og troldmænd ... klar med jeres tryllestave!"* og **tæller til tre**.

På tre peger alle spillerne **samtidigt** på en af de andre spillere med deres tryllestav. Hvis du ikke peger på en spiller på "tre", er det for sent. Så har du ikke noget mål i denne runde.

***Vigtigt:** Af sikkerhedshensyn skal I altid pege på de andre spilleres kroppe, **ikke deres hoveder**.*

4 Kast din besværgelse

Kig nøje på de tryllestave, der peger på dig og dine modstandere. Efter nogle få sekunder **tæller Favorite-spilleren igen til tre**.

På tre **kaster** alle spillerne **samtidigt den besværgelse**, de valgte i fase 2, eller Protego-besværgelsen.

- **Lammer:** Råb *"Lammer!"* og bliv ved med at pege din tryllestav på dit mål.
- **Fejlbesværgelse:** Sig intet og sænk din tryllestav.
- **Protego:** Du kan altid vælge at beskytte dig selv ved at kaste en Protego-besværgelse **i stedet** for det forberedte kort.
  Hold din tryllestav foran dit ansigt og råb *"Protego!"*.
  Du har ikke længere noget mål.

5 Udfør besværgelserne

Hvis du kastede en **Protego-besværgelse**: Du er beskyttet.
Læg dit flag ned og ignorer alle besværgelser, der blev kastet på dig. Smid derefter dit besværgelseskort på bunken med brugte kort **med billedsiden nedad**.

Ellers, hvis **en eller flere Lammer-besværgelser blev kastet på dig**: Du er lammet.
Læg dit eget flag ned og tag **1 forsinkelsesbrik** for hver Lammer-besværgelse, der blev kastet på dig. Smid derefter dit besværgelseskort **med billedsiden opad**.

***Bemærk:** Da besværgelser træder i kraft samtidig, er det muligt at lamme en modstander og selv blive lammet på samme tid.*

Hvis **du ikke er mål for nogen Lammer-besværgelser**, sker der dig ikke noget.

6 Fordel belønningerne

***Vigtigt:** Kun spillere, hvis flag stadig står op, tager del i Fordel belønningerne-fasen.*

Hvis dit flag stadig står, skal du (begyndende med Favorite-spilleren og med uret rundt), når det er din tur, vælge en belønning (se side 4) blandt de tilgængelige kort. Bliv ved med at tage belønninger på skift, indtil der ikke er nogen tilbage midt på bordet.

Bemærk:
- *Hvis Favorite-spilleren ikke kan deltage i Fordel belønningerne-fasen, er det den første spiller til venstre, hvis flag stadig står, der vælger først.*
- *Alle belønningskortene skal altid fordeles, så hvis du er den eneste spiller, der deltager i fordelingen, må du tage alle belønningskortene.*

Hvis du tager et **Private Lessons-**, **Time-Turner-** eller **Become the Favourite-kort**, skal du straks udføre dets effekt, inden fordelingen af belønninger fortsætter som normalt.

7 Slutningen af runden

Når alle 9 belønninger er taget, slutter runden:
- Behold **Successful Potion-** og **Favour-kort** med billedsiden nedad foran dig.
- Smid **Private Lessons-** og **Time-Turner-kortene** på bunken med brugte kort.
- Læg **Become the Favourite-kortet** tilbage midt på bordet.
- **Annoncer højt** den samlede værdi af **pointkortene**, dit kollegium har vundet i Fordel belønninger-fasen. Placér dem derefter i din **kollegieboks**.

***Vigtigt:** Kun pointkort bliver lagt i din kollegieboks. Alle andre belønningskort er individuelle bonusser.*

Rejs alle flagene op, og gå derefter tilbage til fase 1: *"Afslør belønningerne"* for at begynde en ny runde.

Belønningskortenes effekter

Point (Point): Dit kollegium får 10, 20 eller 40 point.

Successful Potion (Vellykket eliksir): Du brygger 1 eliksir.
I slutningen af spillet får spilleren med flest Successful Potion-kort Potions Master-kortet.

Favour (Gunst): Du får en professors gunst.
I slutningen af spillet får hver spiller bonuspoint afhængig af antallet af Favour-kort de har samlet (se tabellen herunder og på de 4 kollegiebokse).

Private Lessons (Enetime): Smid straks 1 af dine Fejlbesværgelseskort og tag et Lammer-kort fra bunken med brugte kort (hvis der er nogen). Smid derefter Private Lessons-kortet på bunken med brugte kort.

Time-Turner (Tidsvender): Tag straks 1 forsinkelsesbrik fra dit kollegium (tilhørende dig selv eller en holdkammerat) og returnér den til banken. Smid derefter Time-Turner-kortet på bunken med brugte kort.

Become the Favourite (Udvalgt til favorit): Tag straks Favourite-brikken og placér den foran dig. Returnér straks 1 af dine egne forsinkelsesbrikker til banken. Du er Favorite-spilleren i næste runde.

Spillets afslutning

Spillet slutter efter 8 runder, når alle belønningskort er taget.

1. Potions Master (Eliksirekspert)
Spilleren med **flest Successful Potion-kort** tager Potions Master-kortet og placerer det i sin kollegieboks.
Ved uafgjort får ingen kortet.
Dette kort lægger 100 point oven i dit kollegiums score.

2. Latecomer (Slendrian)
Spilleren med **flest forsinkelsesbrikker** tager Latecomer-kortet og placerer det i sin kollegieboks. Ved uafgjort får alle spillerne med flest forsinkelsesbrikker et Latecomer-kort.
Hvert Latecomer-kort giver -100 point til kollegiet.

***Bemærk:** Hvis alle spillere har det samme antal forsinkelsesbrikker (inkl. 0), får ingen et Latecomer-kort.*

3. Favour (Gunst)
Hver spiller tæller **individuelt** sine **Favour-**kort. Konsultér tabellen herunder for at se, hvor mange bonuspoint du har optjent til dit kollegium.

Antal Favor-kort	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Bonuspoint	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1000

4. Beregn herefter dit kollegiums point som følger:
- Læg værdien af alle kort i dit kollegiums boks sammen.
- Hver spiller lægger sine **bonuspoint** fra Favor-kort til deres kollegiums point.

Kollegiet med flest point vinder spillet.
Ved uafgjort deler de involverede kollegier sejren.

Indhold: 1 bræt • 8 tryllestave • 9 flagbrikker • 1 Favorite-brik • 10 plastikstandere • 24 forsinkelsesbrikker • denne regelbog
142 kort *(1x Become the Favourite, 1x Potions Master, 7x Latecomer, 40x Fejlbesværgelse, 24x Lammer, 15x 10 point, 15x 20 point, 10x 40 point, 10x Successful Potion, 10x Favour, 2x Private Lessons, 2x Time-Turner og 5x Fordelingskort)*

Holdet bag

Designer: **Ludovic Maublanc**
Udvikling: **Cédrick Caumont** og **Thomas Provoost**
aka **« Les Belges à Sombreros »** og **Repos Production-teamet**
Læs mere: **www.rprod.com/en/stupefy/credits**

© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgien
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Dette materiale må kun anvendes til privat underholdning.
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)