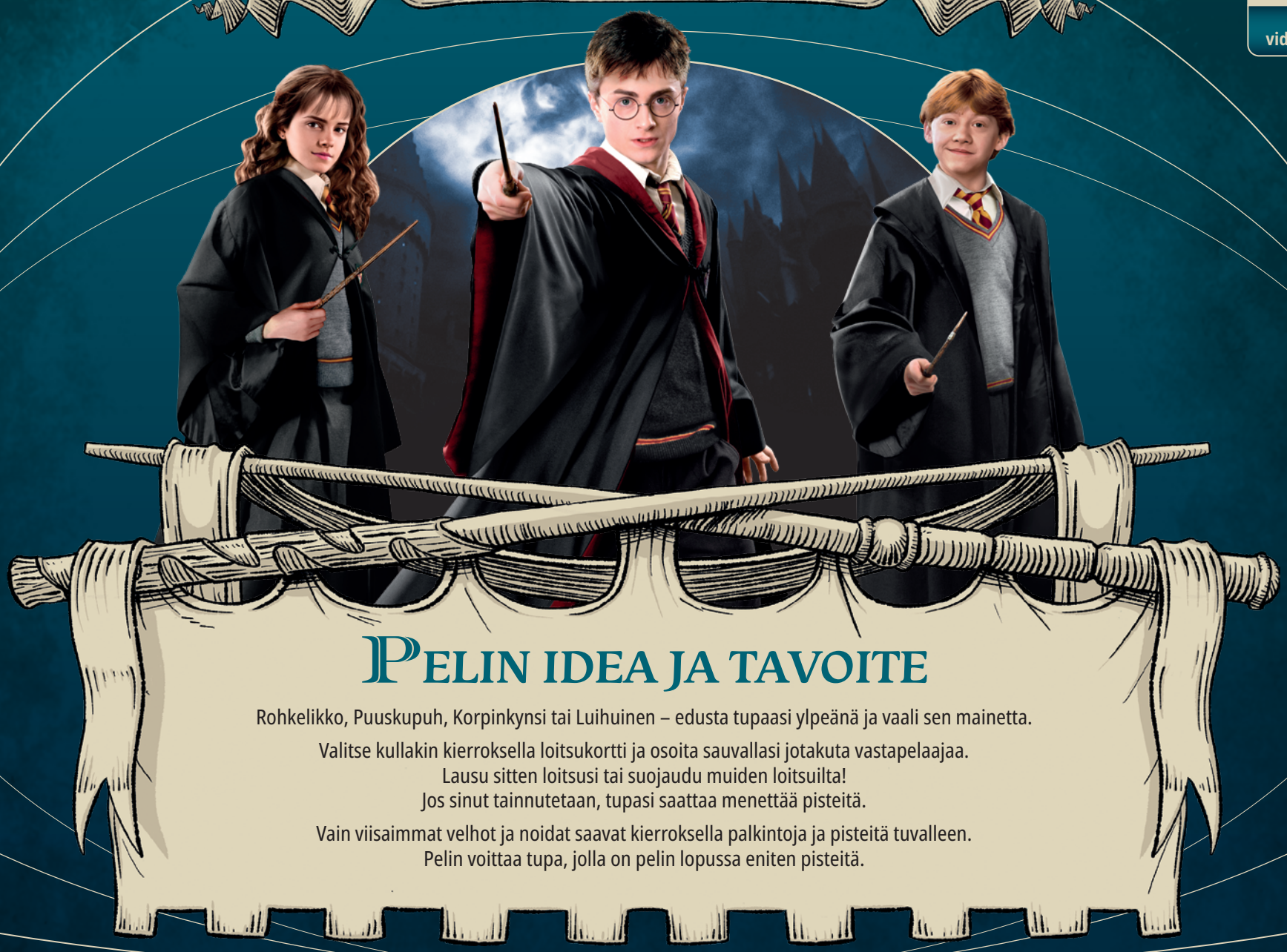
LUDOVIC MAUBLANC

Stupefy!™

Katso video säännöistä!



Pelin idea ja tavoite

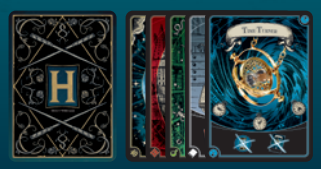
Rohkelikko, Puuskupuh, Korpinkynsi tai Luihuinen – edusta tupaasi ylpeänä ja vaali sen mainetta.

Valitse kullakin kierroksella loitsukortti ja osoita sauvallasi jotakuta vastapelaajaa.
Lausu sitten loitsusi tai suojaudu muiden loitsuilta!
Jos sinut tainnutetaan, tupasi saattaa menettää pisteitä.

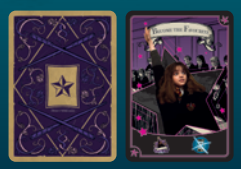
Vain viisaimmat velhot ja noidat saavat kierroksella palkintoja ja pisteitä tuvalleen.
Pelin voittaa tupa, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä.

Pelin osat

Loitsukortit (2 eri tyyppiä)



Palkintokortit (5 eri tyyppiä)



Suosikkikortti

Taikajuomamestarikortti

Myöhästyjäkortit

Roolikortit (5 erilaista)

Taikasauvat (8 erilaista)

Lippumerkit (4 eri tyyppiä)

Suosikkimerkki

Myöhästymismerkit

Neljän tuvan laatikko

Alkuvalmistelut

Ennen ensimmäistä peliä asettakaa lippumerkit ja suosikkimerkki muovipidikkeisiin.

1. Kukin pelaaja ottaa **1 taikasauvan** ja **8 loitsukorttia** (**5 virheloitsukorttia** ja **3 tainnutu-korttia**).
2. Ottakaa pelaajamäärää vastaava **roolikortti**. Antakaa kullekin pelaajalle kortin ohjeen mukainen **lippumerkki**.

   Huomio:
   - *Kun pelaajia on 4, jokainen saa eri lipun ja edustaa eri tupaa.*
   - *Kun pelaajia on 5 tai enemmän, pelaajat, joilla on sama lippu, edustavat samaa tupaa ja ovat yhtä joukkuetta.*

Kaksoset (pariton määrä pelaajia)

Ylivoiman välttämiseksi silloin, kun pelaajia on pariton määrä, kaksi pelaajaa, joiden kohdalla roolikortissa on merkki 👫, ovat **kaksoset**.
Kaksoset ovat yhtä joukkuetta, ja kumpikin ottaa aluksi **1 taikasauvan**, **6 virheloitsukorttia**, **2 tainnutu-korttia** ja **1 myöhästymismerkin** (tavallisista alkuvalmisteluista poiketen). Muuten säännöt ovat samat.

3. Sekoittakaa **palkintokortit** ja asettakaa ne pakaksi kuvapuoli alaspäin kaikkien ulottuville.
4. Asettakaa **suosikkikortti** keskelle pöytää ja jättäkää tilaa kierrosten alussa lisättäville 8 muulle kortille.
5. Asettakaa **taikajuomamestarikortti** ja **myöhästyjäkortit** lähettyville. Niitä tarvitaan vasta pelin lopussa.
6. Jättäkää pöydälle tilaa **poistopakalle**, johon kaikki pelin aikana poisheitetyt kortit pinotaan.
7. Asettakaa **myöhästymismerkit** varastoksi kaikkien ulottuville.
8. Luokaa **neljän tuvan laatikko** asettamalla pelilauta pelilaatikon päälle. Asettakaa se kaikkien ulottuville.
9. Pelaaja, joka teki koulussa parhaat muistiinpanot, ottaa **suosikkimerkin**, ja hänestä tulee ensimmäisen kierroksen suosikki.

   Asettakaa muut osat sivuun. Niitä ei käytetä tässä pelissä.

Pelin kulku

Peliä pelataan 8 kierrosta, joista kussakin on **7 vaihetta**. Suosikki ilmoittaa vaiheista ja ohjaa niiden kulkua.

1 Palkintokorttien nostaminen

Nostakaa **8 palkintokorttia** ja asettakaa ne kuvapuoli ylöspäin keskelle pöytää **suosikkikortin** viereen. Suosikkikortti on 9. palkinto, ja se on **tarjolla joka kierroksella**.

2 Loitsun valitseminen

Jokainen valitsee **yhtä aikaa** loitsukorteistaan **tainnutu-** tai **virheloitsukortin** ja asettaa sen eteensä kuvapuoli alaspäin.

3 Vastustajaan kohdistaminen

Kun jokainen on valinnut loitsukortin, suosikki sanoo: *"Noidat ja velhot... kohottakaa sauvanne"* ja **laskee kolmeen**.

Kolmosella jokainen osoittaa **yhtä aikaa** sauvallaan jotakuta vastapelaajaa. Jos et osoita tällöin ketään, myöhästyt etkä ole mukana kierroksella.

***Tärkeää:** Osoittakaa turvallisuussyistä sauvalla vastustajan vartaloon, **ei koskaan päähän**.*

4 Loitsun lausuminen

Katso tarkkaan, mitkä sauvat osoittavat itseesi ja mitkä muihin. Muutaman sekunnin kuluttua suosikki **laskee taas kolmeen**.

Kolmosella jokainen **lausuu yhtä aikaa loitsun**, jonka valitsi vaiheessa 2, tai varjelum-loitsun.

- **Tainnutu:** Huuda *"tainnutu"* ja pidä sauva kohdistettuna vastustajaan.
- **Virheloitsu:** Älä sano mitään ja laske sauvasi.
- **Varjelum:** Voit aina päättää suojella itseäsi lausumalla varjelum-loitsun valitsemasi loitsun **sijasta**.
  Pidä sauva kasvojesi edessä ja huuda *"varjelum"*.
  Loitsua ei kohdisteta kehenkään.

5 Loitsun vaikutuksen toteuttaminen

Jos käytit **varjelum-loitsua**, olet turvassa.
Laske lippusi ja jätä huomiotta kaikki itseesi kohdistuneet loitsut.
Aseta sitten loitsukorttisi poistopakkaan **kuvapuoli alaspäin**.

Muussa tapauksessa, **jos sinuun kohdistui yksi tai useampi tainnutu-loitsu**, menet tainnoksiin. **Laske lippusi** ja ota **1 myöhästymismerkki** kutakin itseesi kohdistunutta tainnutu-loitsua kohti. Aseta sitten loitsukorttisi poistopakkaan **kuvapuoli alaspäin**.

***Huomio:** Koska loitsujen vaikutukset toteutetaan yhtä aikaa, voit samalla tainnuttaa vastustajan ja tulla itse tainnutetuksi.*

Jos sinuun **ei kohdistunut yhtään tainnutu-loitsua**, sinulle ei tapahdu mitään.

6 Palkintojen jakaminen

***Tärkeää:** Vain pelaajat, joiden lippu on vielä pystyssä, voivat osallistua palkintojenjakovaiheeseen.*

Jos lippusi on yhä pystyssä, saat valita itsellesi palkinnon (katso sivu 4) pöydälle nostettujen korttien joukosta. Ensimmäisenä palkinnon valitsee suosikki, ja valintavuorot etenevät myötäpäivään, kunnes valittavat kortit loppuvat.

Huomio:
- *Jos suosikki ei osallistu palkintojenjakoon, ensimmäisenä valitsee hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja, jonka lippu on pystyssä.*
- *Kaikki palkintokortit jaetaan, joten jos palkintojenjakoon osallistuu vain yksi pelaaja, hän ottaa ne kaikki!*

Jos otat **yksityistunti-**, **ajankääntäjä-** tai **suosikkikortin**, toteuta sen vaikutus heti. Palkintojenjako jatkuu tämän jälkeen normaalisti.

7 Kierroksen päättyminen

Kun kaikki 9 palkintoa on jaettu, kierros päättyy.
- Pidä **onnistunut taikajuoma-** ja **suosiokortit** edessäsi kuvapuoli alaspäin.
- Aseta **yksityistunti-** ja **ajankääntäjäkortit** poistopakkaan.
- Palauta **suosikkikortti** keskelle pöytää.
- **Ilmoita kuuluvasti**, kuinka monta pistettä tupasi sai palkintojenjakovaiheessa keräämistäsi **pistekorteista**. Aseta pistekortit sitten **tupasi laatikkoon**.

***Tärkeää:** Vain pistekortit lisätään tuvan laatikkoon. Kaikki muut palkintokortit ovat henkilökohtaisia etuja.*

Nostakaa lippumerkit pystyyn, palatkaa sitten vaiheeseen 1. *Palkintokorttien nostaminen* ja aloittakaa uusi kierros.

Palkintokorttien vaikutukset

Pistekortit: Tupasi saa 10, 20 tai 40 pistettä.

Successful Potion (onnistunut taikajuoma): Valmistat 1 onnistuneen taikajuoman. Pelin lopussa pelaaja, jolla on eniten onnistuneen taikajuoman kortteja, saa taikajuomamestarikortin.

Favour (suosio): Pääset opettajan suosioon.
Pelin lopussa saat bonuspisteitä sen mukaan, kuinka monta suosiokorttia sinulla on (katso taulukko alla ja 4 tuvan laatikossa).

Private Lessons (yksityistunnit): Aseta heti 1 virheloitsukorteistasi poistopakkaan ja ota tilalle 1 tainnutu-kortti (jos siellä on).
Aseta sitten yksityistuntikortti poistopakkaan.

Time-Turner (ajankääntäjä): Poista heti tuvaltasi 1 myöhästymismerkki (omasi tai joukkuetoverisi) ja palauta se varastoon. Aseta sitten ajankääntäjäkortti poistopakkaan.

Become the Favourite (suosikki): Ota heti suosikkimerkki eteesi.
Palauta 1 omista myöhästymismerkeistäsi varastoon.
Olet suosikki seuraavalla kierroksella.

Pelin päättyminen

Peli päättyy 8. kierroksen jälkeen, kun kaikki palkintokortit on jaettu.

1. Potions Master (taikajuomamestari)
Pelaaja, jolla on **eniten onnistunut taikajuoma -kortteja**, saa taikajuomamestarikortin ja asettaa sen tupansa laatikkoon.
Jos korteista tulee tasapeli, kukaan ei saa taikajuomamestarikorttia.
Kortti tuo tuvalle 100 pistettä.

2. Latecomer (myöhästyjä)
Pelaaja, jolla on **eniten myöhästymismerkkejä**, ottaa myöhästyjäkortin ja asettaa sen tupansa laatikkoon. Jos merkeistä tulee tasapeli, kaikki, joilla on eniten merkkejä, ottavat myöhästyjäkortin.
Kukin myöhästyjäkortti vähentää tuvalta 100 pistettä.

***Huomio:** Jos kaikilla pelaajilla on sama määrä myöhästymismerkkejä (tai ei yhtään), kukaan ei ota myöhästyjäkorttia.*

3. Favour (suosio)
Kukin pelaaja laskee **omat suosiokorttinsa**. Katsokaa alla olevasta taulukosta, kuinka monta bonuspistettä kukin ansaitsi tuvalleen.

Suosiokortteja	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonuspisteitä	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1000

4. Laskekaa sitten tupanne pisteet seuraavasti:
- Laskekaa yhteen kaikkien tuvan laatikossa olevien korttien pisteet.
- Kukin pelaaja lisää suosiokorttiensa **bonuspisteet** tupansa pistemäärään.

Tupa, joka keräsi eniten pisteitä, voittaa.
Jos peli päättyy tasan, tasapisteissä olevat tuvat jakavat voiton.

Sisältö: 1 pelilauta • 8 taikasauvaa• 9 lippumerkkiä • 1 suosikkimerkki • 10 muovipidikettä • 24 myöhästymismerkkiä • tämä ohjekirjanen
142 korttia *(1x suosikki, 1x taikajuomamestari, 7x myöhästyjä, 40x virheloitsu, 24x tainnutu, 15x 10 pistettä, 15x 20 pistettä, 10x 40 pistettä, 10x onnistunut taikajuoma, 10x suosio, 2x yksityistunnit, 2x ajankääntäjä ja 5x roolikortti)*

Tekijät

Pelin suunnittelija: **Ludovic Maublanc**
Kehittelijät: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka **« Les Belges à Sombreros »** sekä **Repos Productionin tiimi**
Tekijäluettelo kokonaisuudessaan: **www.rprod.com/en/stupefy/credits**

© REPOS PRODUCTION 2022. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Materiaali on tarkoitettu vain yksityiseen viihdekäyttöön.
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)