



Stupefy!



Se regelforklaring!



OVERSIKT OG SPILLETS MÅL

Griffig, Håsblås, Ravnklo eller Smygard. Ta på deg rollen og lev opp til ditt hus' rykte.

I hver av de 8 rundene skal du forberede en trylleformel, og peke tryllestaven mot en av dine motstandere.

Deretter skal du, samtidig med de andre, utføre trylleformelen din... eller forsvere deg selv!

Dersom du blir lammet, vil huset ditt kunne miste poeng.

Kun de viseste trollmenn og hekser vil dele rundens goder og sikre poeng til huset sitt.

Huset som har flest poeng på slutten av spillet, vinner.

SPILLETS INNHOLD



Trylleformel-kort (2 forskjellige typer)



Gode-kort (5 forskjellige typer)



Distribusjons-kort (5 forskjellige)



Tryllestaver (8 forskjellige)



Bli favoritten-kort



Flaggbrikker (4 forskjellige typer)



Eliksirmester-kort



Komme for sent-kort



Somle-brikker



4 husbokser

Oppsett

Før deres første spill skal flaggbrikkene og favoritt-brikken plasseres i plaststøttene.



1 Hver spiller tar 1 tryllestav og 8 trylleformel-kort (5 blunder-kort og 3 lamstivsløvus-kort).

2 Ta distribusjons-kortet som samsvarer med antall spillere. Gi en flaggbrikke til hver spiller i henhold til distribueringen på kortet.

Merk:

- Med 4 spillere vil dere ha hvert deres flagg og spille for ulike hus.
- Med 5 eller flere spillere vil spillerne med samme flagg kjempe på lag for det samme huset.

TVILLINGENE (ODDETALL ANTALL SPILLERE)

For å balansere ut laget dersom man er oddetall antall spillere, skal de to spillerne som er vist med -symbolet på distribusjons-kortet anses for å være **tvillinger**. De er på samme lag og skal starte med 1 tryllestav, 6 blunder-kort, 2 lamstivsløvus-kort og 1 somle-brikke (i stedet for det vanlige oppsettet). Resten av reglene er like.

3 Stokk alle **gode-kortene** og legg disse med bildesiden ned i en felles trekkebunke.

4 Legg **bli favoritten-kortet** midt på bordet. Gjør plass til 8 andre kort som vil bli lagt ut i begynnelsen av hver runde.

5 Legg **eliksirmester-kortet** og **komme for sent-kortene** i nærheten. De kommer ikke til å bli brukt før på slutten av spillet.

6 Lag plass på bordet til en **kastebunke** hvor spillerne forkaster brukte kort underveis i spillet.

7 Legg **somle-brikkene** innenfor rekkevidde i et felles forråd.

8 Spillebrettet plasseres på toppen av den åpne spillesken for å lage de **4 husboksene**. Boksen plasseres innen rekkevidde for spillerne.

9 Spilleren som var flinkest til å ta notater på skolen, tar **favoritt-brikken** og blir favoritt i første runde.

Legg de øvrige komponentene til side. De kommer ikke til å bli brukt i dette spillet.

SPILLETS GANG

Spillet går over 8 runder, som hver er delt inn i **7 faser**. Favoritten skal annonse og styre de andre igjennom alle fasene, en etter en.

1 LEGG UT GODER

Trekk **8 gode-kort** og legg disse med bildesiden opp på bordet ved siden av **bli favoritten-kortet**. Bli favoritten-kortet er den niende goden, og denne goden er **tilgjengelig hver eneste runde**.

2 FORBERED TRYLLEFORMEL

Spillerne skal **samtidig** velge et **lamstivosløvus-kort** eller et **blunder-kort** blant kortene på hånden og legge dette med bildesiden ned foran seg.



3 SIKT PÅ EN MOTSTANDER

Etter at alle har forberedt trylleformelen skal favoritten si «*Hekser og trollmenn ... vær klare med tryllestavene!*» og så **telle til tre** høyt.

På «tre» skal alle spillerne **samtidig** peke tryllestaven mot en motspiller. Dersom du ikke peker på noen når «tre» annonseres, er du for sent ute. Da har du ikke siktet på noen denne runden.

Viktig: Av sikkerhetsmessige årsaker skal du kun sikte mot motspillerens bryst, og aldri mot fjaset.

4 UTFØR TRYLLEFORMELEN

Se på tryllestavene som peker mot deg og på dine motspillere. Etter et par sekunder skal favoritten igjen **telle til tre**.

På «tre» skal spillerne **samtidig utføre trylleformelen** de forberedte i fase 2 eller utføre en Parero-trylleformel.

- Lamstivosløvus:** Rop «*Lamstivosløvus!*» og behold tryllestaven din pekende mot motspilleren.
- Blunder:** Ikke si noe og senk tryllestaven din.
- Parero:** Du kan alltid velge å beskytte deg selv ved å utføre en parero-trylleformel **i stedet** for trylleformel-kortet du har forberedt.
I så fall skal du ta tryllestaven foran ansiktet og rope «*Parero!*». Dersom du gjør dette, sikter du ikke lenger på en motspiller.

5 GJENNOMFØR EFFEKTEN AV TRYLLEFORMELEN

Dersom du utførte en **parero-trylleformel**: du er nå beskyttet.

Legg ned flagget ditt og ignorerer trylleformler som utføres mot deg. Etter at du har gjort det, skal du kaste trylleformel-kortet ditt i kastebunken **med bildesiden ned**.

Dersom du ikke utførte en parero-trylleformel og **det har blitt utført en eller flere lamstivosløvus-trylleformler mot deg**: du har nå blitt lammet. **Legg ned flagget ditt** og ta **1 somle-brikke** for hver lamstivosløvus-trylleformel som ble utført mot deg. Deretter skal du kaste trylleformel-kortet ditt i kastebunken **med bildesiden opp**.

Merk: Ettersom trylleformlers effekt blir utført **samtidig**, er det mulig å lamme en motspiller **samtidig som man selv blir lammet**.

Dersom **det ikke har blitt utført noen lamstivosløvus-trylleformler mot deg**, skjer det ingen ting med deg.

6 FORDELE GODENE

Viktig: Kun spillerne som ikke har lagt ned flagget sitt, deltar i fordele godene-fasen.

Dersom **flagget ditt fortsatt er til topps**, skal du delta i denne fasen.

Favoritten velger først et av gode-kortene (se side 4) blant kortene på bordet. Turen fortsetter deretter med klokka rundt bordet. Fortsett å fordele goder rundt og rundt til alle de 9 godene er fordelt.

Merk:

- Dersom favoritten ikke kan delta i fordele godene-fasen, er det første spiller til venstre for favoritten som fortsatt har flagget opp, som velger gode først.
- Alle gode-kortene skal fordeles. Dersom du er den eneste spilleren som deltar i fasen, får du alle gode-kortene!

Dersom du tar **privatundervisning-**, **tidsvender-** eller **bli favoritten-kortet**, skal effekten gjennomføres umiddelbart før man fortsetter å fordele de gjenværende godene som vanlig.

7 RUNDESLUTT

Når alle 9 godene er fordelt, er runden over:

- Behold **vellykket eliksir**- og **gunst-kort** foran deg med bildesiden ned.
- Kast **privatundervisning-** og **tidsvender-kort** i kastebunken.
- Legg **bli favoritten-kortet** tilbake midt på bordet.
- Si høyt** det antall **poengkort** ditt hus fikk i fordel godene-fasen. Legg deretter kortene i **husboksen**.

Viktig: Kun poengkort skal legges i husboksen. Alle andre goder er personlige bonuser.

Reis alle flaggbrikkene. Etter dette begynner en ny runde fra fase 1, «*Legg ut goder*».



EFFEKTER FRA GODE-KORT



Points (Poeng): Huset ditt får 10, 20 eller 40 poeng.



Successful Potion (Vellykket eliksir): Du har laget en vellykket eliksir. Ved spillets slutt får spilleren med flest vellykket eliksir-kort, eliksirmester-kortet.



Favour (Gunst): Du får støtte av en professor. Ved spillets slutt får hver spiller bonuspoeng etter hvor mange gunst-kort de har (se tabell nedenfor og på de 4 husboksene)



Private Lessons (Privatundervisning): Kast et av blunder-kortene dine og ta et lamstivosløvus-kort fra kastebunken (dersom det er noen tilgjengelig). Legg deretter privatundervisning-kortet i kastebunken.



Time-Turner (Tidsvender): Returner en somle-brikke (enten fra din lagkamerat eller deg selv) tilbake til forrådet. Legg deretter tidsvender-kortet i kastebunken.



Become the Favourite (Bli favoritten): Ta favoritt-brikken og legg den foran deg. Hvis du har en somle-brikke, kan den returneres til forrådet. Du er favoritten fra og med neste runde.

SPILLETS SLUTT

Spillet slutter etter 8 runder, etter at alle gode-kortene er fordelt.



1. Potions Master (Eliksirmester)

Spilleren med **flest vellykket eleksir-kort** får eliksirmester-kortet og plasserer det i husboksen. Dersom det er uavgjort, er det ingen som får kortet.

Eliksirmester-kortet gir 100 poeng til det huset som får kortet.



2. Latecomer (Komme for sent)

Spilleren med **flest somle-brikker** får et komme for sent-kort og plasserer det i husboksen. Dersom det er uavgjort, får alle de spillerne det er uavgjort mellom, et komme for sent-kort.

Hvert komme for sent-kort gjør at huset mister 100 poeng.

Merk: Dersom alle spillerne har samme antall somle-brikker (eller ingen), så får ingen spillere komme for sent-kort.

3. Favour (Gunst)

Hver spiller teller **individuelt** antall **gunst-kort** de har foran seg. Se på tabellen nedenfor for å se hvor mange bonuspoeng du har skaffet til huset ditt.

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

4. Tell antall poeng huset ditt har fått:

- Legg sammen verdien på alle kortene i husboksen.
- Hver spiller legger til det antall **bonuspoeng** de fikk fra gunst-kortene.

Det huset som har flest poeng, vinner.

Dersom det er uavgjort, deler de husene som har flest poeng seieren.

Innhold: 1 brett • 8 tryllestaver • 9 flaggbrikker • 1 favoritt-brikke • 10 plastikkstøtter • 24 somle-brikker • dette regelheftet

142 kort (1x *Bli favoritten*, 1x *Eliksirmester*, 7x *Komme for sent*, 40x *Blunder*, 24x *Lamstivosløvus*, 15x *10 Poeng*, 15x *20 Poeng*, 10x *40 Poeng*, 10x *Vellykket eliksir*, 10x *Gunst*, 2x *Privatundervisning*, 2x *Tidsvender*, og 5x *Distribusjonskort*)

KREDITERINGER

Spillskaper: Ludovic Maublanc

Utvikling: Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombreros » og teamet hos Repos Production

Alle krediteringer: www.rprod.com/en/stupefy/credits

© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Spillet og dets komponenter er kun til privat bruk.

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)

