LUDOVIC MAUBLANC

Stupefy!™

Titta på regelvideon!

ÖVERSIKT OCH MÅL

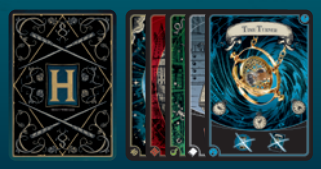
Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw eller Slytherin, bär stolt ditt elevhems färger och lev upp till dess rykte.

I var och en av de 8 rundorna förbereder du en trollformel och pekar din stav på en av dina motståndare.
Sen, på samma gång, kastar du din trollformel... eller skyddar dig själv!
Om du blir lamslagen kan du få ditt elevhem att förlora poäng.

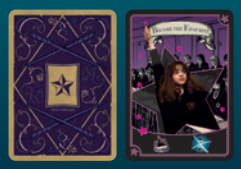
Endast de smartaste trollkarlarna och häxorna kommer att dela rundans belöningar och tjäna poäng till sina elevhem.
Elevhemmet med mest poäng i slutet av spelet vinner.

SPELET INNEHÅLLER

Trollformelskort (2 olika sorter)



Belöningskort (5 olika sorter)



Bli favoritenkort

Magiska dryckesmästarenkort

Sen ankomstkort

Distributionskort (5 olika)

Trollstavar (8 olika)

Flaggbrickor (4 olika sorter)

Favoritbrickan

Försenadmarkers

4 Elevhemslåda

Förberedelser

Innan ert första spel sätter ni ner flaggbrickorna och favoritbrickan i sina plastställ.

1. Varje spelare tar **1 trollstav** och **8 trollformelskort** (**5 felstavningar** och **3 lamslå**).

2. Plocka fram **distributionskortet** som motsvarar antalet spelare.
   Ge en **flaggbricka** till varje spelare enligt fördelningen som visas på kortet.

   Notera:
   - *Med 4 spelare har ni varsin flagga och spelar för olika elevhem.*
   - *Med 5 eller fler spelare kommer alla spelare med samma flagga att tillhöra samma elevhem och spela i samma lag.*

Tvillingarna (udda antal spelare)

För att balansera lagen när ni är ett udda antal spelare räknas de två spelarna som har fått symbolen 👬 på distributionskortet som **tvillingar**.
De spelar i samma lag och var och en börjar med **1 trollstav**, **6 felstavningskort**, **2 lamslåkort** och **1 förseningsmarker** (i stället för den normala förberedelsen).
Resten av reglerna är de samma.

3. Blanda alla **belöningskorten** och lägg i nedåtvänd hög där alla kan nå dem.

4. Lägg **Bli favoritenkortet** mitt på bordet och lämna plats för 8 andra kort som kommer att läggas till i början på varje runda.

5. Lägg **Magiska dryckesmästaren** och **Sen ankomst-korten i närheten**.
   De kommer inte att användas förrän i slutet av spelet.

6. Lämna en tom plats på bordet för en **kasthög** där ni kommer att lägga kort som kastas under spelet.

7. Lägg alla **försenadmarker** i en reserv som alla kan nå.

8. Placera brädet på toppen av lådans inlägg för att skapa **lådan för de 4 elevhemmen**. Ställ den så att spelarna når den.

9. Spelaren som bäst tog anteckningar i skolan tar **favoritbrickan** och blir favoriten den första rundan.

Lägg de resterande komponenterna åt sidan. De kommer inte att användas i detta spel.

Spelet

Spelet spelas över 8 rundor, var och en uppdelad i **7 faser**. Favoriten deklarerar och hanterar faserna i tur och ordning.

1 Visa belöningar

Dra **8 belöningskort** och lägg dem uppåtvända mitt på bordet bredvid **Bli favoriten-kortet**. Det kortet är den 9:e belöningen och är **med i varje runda**.

2 Förbered din trollformel

Simultant väljer du i hemlighet ett **lamslå-** eller **felstavningskort** från dina trollformelskort och lägger nedåtvänt framför dig.

3 Sikta på en motståndare

När alla har valt sitt trollformelskort utropar favoriten *”Häxor och trollkarlar... var beredda med era stavar!”* och **räknar sedan till tre**.

På tre pekar alla **samtidigt** sin stav mot en av sina motståndare. Om du inte pekar på någon vid ”tre” är det för sent och du har ingen måltavla denna runda.

***Viktigt:** För allas säkerhet ska trollstaven alltid peka mot motståndarens bröstkorg och **aldrig mot ansiktet**.*

4 Kasta din trollformel

Titta noggrant på de trollstavar som pekar på dig och på dina motståndare. Efter några sekunder **räknar favoriten till tre igen**.

På tre **kastar alla samtidigt trollformeln** de har förberett i fas 2 eller trollformeln Protego.

- **Lamslå:** Ropa *”Lamslå!”* och behåll trollstaven riktad mot din motståndare.
- **Felstavning:** Säg ingenting och sänk ner din trollstav.
- **Protego:** Du kan alltid välja att skydda dig själv genom att kasta en Protego trollformel **i stället** för ett förberett kort.
  Håll staven framför ditt ansikte och ropa *”Protego!”*.
  Du har inte längre någon måltavla.

5 Utför trollformlerna

Om du kastade en **Protego trollformel** är du skyddad.
Lägg ner din flagga och ignorera alla trollformler som hade dig som måltavla.
Kasta sedan ditt trollformelskort, **nedvänt**.

Annars, om **du är måltavla för en eller flera lamslå trollformler** är du lamslagen.
Lägg ner din flagga och ta **1 försenadmarker** för varje lamslå trollformel som riktades mot dig. Kasta sedan ditt trollformelskort, **uppvänt**.

***Notera:** Eftersom alla effekter inträffar simultant är det möjligt att lamslå en motståndare och samtidigt själv bli lamslagen.*

Om **du inte är en måltavla för någon lamslå trollformel** händer inget dig.

6 Dela belöningar

***Viktigt:** Bara de spelare vars flagga fortfarande står upp kan delta i fasen Dela belöningar.*

Om din flagga fortfarande står, med start på favoriten och sedan i medurs ordning, väljer du och tar en belöning (se sidan 4) från de kort som visas. Fortsätt att ta belöningar i turordning tills det inte finns fler kvar mitt på bordet.

Notera:
- *Om favoriten inte är med i fasen Dela belöningar börjar den första spelaren till vänster med en stående flagga att välja.*
- *Alla belöningskort ska alltid delas ut, så om du är den enda spelaren som deltar i fasen Dela belöningar tar du alla belöningskorten!*

När du tar kortet **Privatlektioner**, **Tidvändare** eller **Bli favoriten** utför du omedelbart dess effekt. Därefter fortsätter fasen Dela belöningar som normalt.

7 Slutet på rundan

När alla 9 belöningar är utdelade avslutas rundan:
- Behåll korten **Framgångsdryck** och **Förmån** nedvända framför dig.
- Kasta korten **Privatlektion** och **Tidvändare**.
- Lägg tillbaka **Bli favoriten** kortet mitt på bordet.
- **Berätta för alla** det totala värdet på **poängkort** ditt elevhem vann under fasen Dela belöningar. Lägg dem sedan i **lådan för ditt elevhem**.

***Viktigt:** Det är bara poängkorten som läggs i elevhemmens lådor. Alla andra belöningar är individuella bonusar.*

Ställ upp alla flaggbrickor som ligger ned, gå sedan tillbaka till fas 1, *”Visa belöningar”*, och påbörja en ny runda.

Belöningskortens effekter

Points (Poäng): Ditt elevhem får 10, 20 eller 40 poäng.

Successful Potion (Framgångsdryck): Du lyckas brygga 1 magisk dryck. I slutet på spelet får spelaren med flest framgångsdrycker kortet Magiska dryckesmästaren.

Favour (Förmån): Du vinner professorns gunst.
I slutet på spelet får varje spelare ett antal bonuspoäng beroende på hur många förmånskort de har (se tabellen nedan och på lådan med de 4 elevhemmen).

Private Lessons (Privatlektioner): Kasta genast 1 av dina felstavningskort och ta 1 lamslåkort från kasthögen (om det finns några). Kasta sedan privatlektionskortet.

Time-Turner (Tidvändare): Kasta genast 1 försenadmarker från ditt elevhem (hos dig eller hos en av dina lagkamrater) och lägg tillbaka i reserven. Kasta sedan tidvändarekortet.

Become the Favourite (Bli favoriten): Ta genast favoritbrickan och ställ framför dig. Kasta 1 av dina egna försenadmarker till reserven.
Du blir favoriten i nästa runda.

Slutet på spelet

Spelet slutar efter 8 rundor när alla belöningskort har blivit tagna.

1. Potions Master (Magiska dryckesmästaren)
Spelaren med **flest framgångsdryckkort** får kortet magiska dryckesmästaren och lägger den i sitt elevhems låda.
Om det blir lika får ingen kortet.
Detta kort lägger till 100 poäng till ditt elevhems resultat.

2. Latecomer (Eftersläntrare)
Spelaren med **flest försenadmarkers** får ett eftersläntrarekort och lägger den i sitt elevhems låda. Om det blir lika får alla som fick lika ett eftersläntrarekort.
Varje eftersläntrarekort drar bort 100 poäng från ditt elevhems resultat.

Notera: *Om alla spelare har samma antal försenadmarkers (eller inga) får ingen ett eftersläntrarekort.*

3. Favour (Förmån)
Varje spelare räknar **individuellt** hur många **förmånskort** de har. Använd tabellen nedan för att räkna ut hur många bonuspoäng du har tjänat till ditt elevhem.

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

4. Räkna sedan ut ditt elevhems poäng på följande sätt:
- Lägg ihop värdet på alla kort i ditt elevhems låda.
- Lägg till varje spelares **bonuspoäng** från förmånskorten till elevhemmets poäng.

Det elevhem som fick högsta poängen vinner spelet.
Om det blir lika delas vinsten mellan de elevhem som hade lika.

Innehåller: 1 spelbräde • 8 trollstavar • 9 flaggbrickor • 1 favoritbricka • 10 plastställ • 24 försenadmarker • denna regelbok
142 kort *(1x Bli favoriten, 1x Magiska dryckesmästaren, 7x Eftersläntrare, 40x Felstavningar, 24x Lamslå, 15x 10 Poäng, 15x 20 Poäng, 10x 40 Poäng, 10x Framgångsdryck, 10x Förmån, 2x Privat Lektion, 2x Tidvändare och 5x Distribution)*

Credits

Speldesigner: **Ludovic Maublanc**
Utveckling: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka **« Les Belges à Sombreros »** och **Repos Production team**
Hela creditslistan: **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
Detta material får endast användas för privat underhållning.
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)