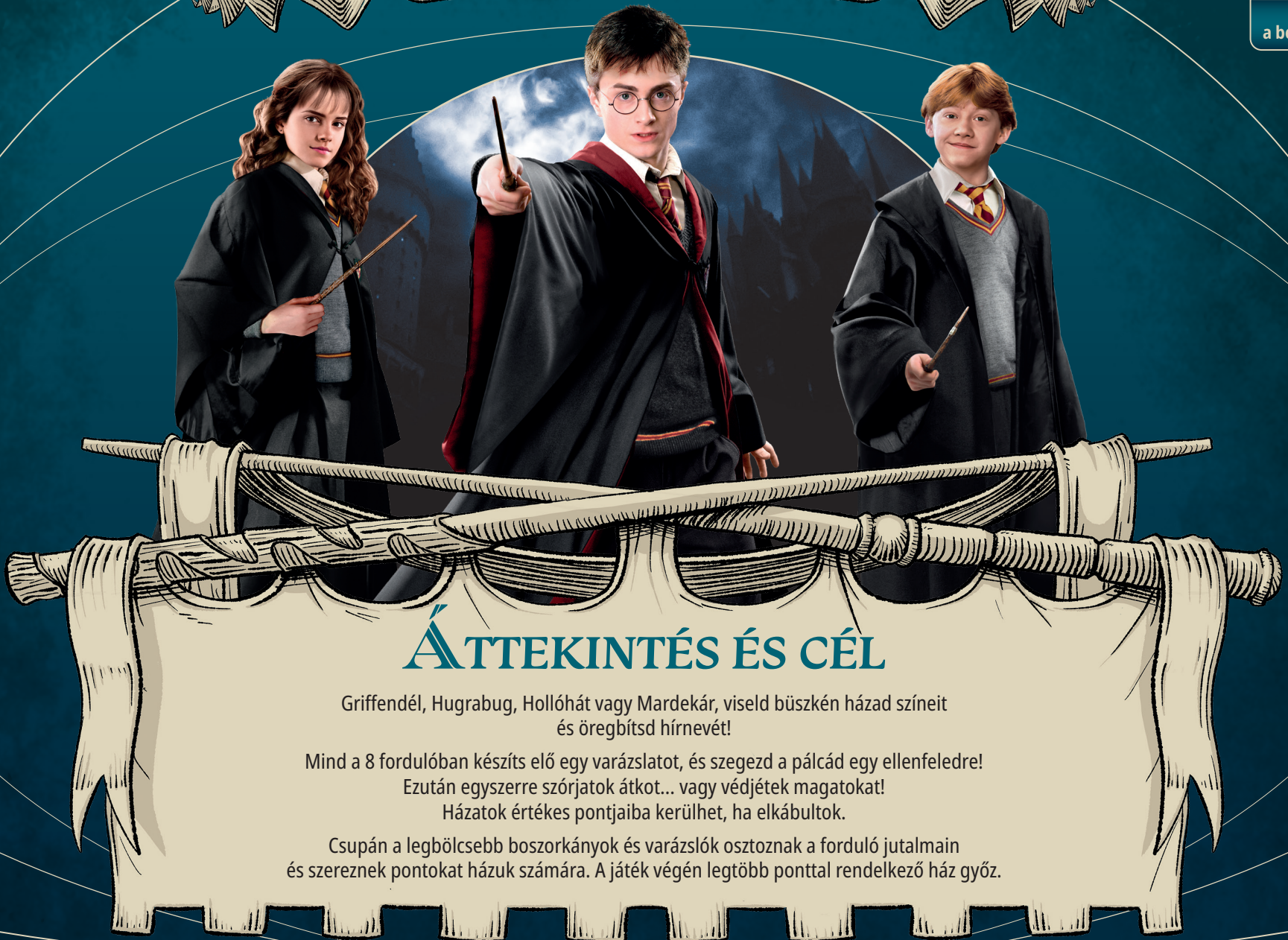


Stupor!



Nézd meg
a bemutató videót!



ÁTTEKINTÉS ÉS CÉL

Griffendél, Hugarbug, Hollóhát vagy Mardekár, viseld büszkén házad színeit és öregbítsd hírnevét!

Mind a 8 fordulóban készíts elő egy varázslatot, és szegezd a pálcád egy ellenfeledre! Ezután egyszerre szórjátok átkot... vagy védjétek magatokat! Házatok értékes pontjaiba kerülhet, ha elkábultok.

Csupán a legbölcsebb boszorkányok és varázslók osztoznak a forduló jutalmain és szereznek pontokat házuk számára. A játék végén legtöbb ponttal rendelkező ház győz.

JÁTÉKELEMEK



Varázslatkártyák (2-féle)



Jutalomkártyák (5-féle)



Légy a kedvenc! kártya



Bájtalok mestere kártya



Elkésett kártya



Megoszláskártyák (5-féle)



Varázspálcák (8-féle)



Címerek (4-féle)



Kedvenclapka



Késésjelölők



4 ház doboza

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt állítsátok bele a címereket és a kedvenclapkát a műanyag talpaikba.



1 Minden játékos vegyen magához **1 varázspálcát** és **8 varázslatkártyát** (**5 Félresikerült** és **3 Stupor**).

2 A játékoszámnak megfelelő **megoszláskártya** alapján adjatok minden játékosnak egy **címert**.

Megjegyzések:

- **4 játékos esetén** mindenki más címet kap, így mindenki más ház színeiben fog játszani.
- **5 vagy több játékos esetén** minden azonos címerrel rendelkező játékos ugyanabba a házba van beosztva, így egy csapatot alkotnak.

AZ IKREK (PÁRATLAN JÁTÉKOSSZÁM)

Hogy kiegyensúlyozzuk a csapatokat páratlan játékosszám esetén, a Megoszláskártyán a két szimbólummal jelölt játékos **ikerpárként** játszik.

Egy csapatban vannak, és mindketten **1 varázspálcával**, **6 Félresikerült kártyával**, **2 Stupor kártyával** és **1 késésjelölővel** kezdenek (a megszokottak helyett).

A többi szabály nem változik.

3 Keverjétek meg a **jutalomkártyákat**, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.

4 Helyezzétek a **Légy a kedvenc! kártyát** az asztal közepére, és hagyjatok helyet 8 másik kártyának, amik a fordulók elején lesznek felfordítva.

5 Helyezzétek a **Bájjalok mestere** és az **Elkészt kártyákat** a játéktérhez közel. Ezekre csak a játék végén lesz szükség.

6 Hagyjatok helyet az asztalon a **dobópaklinak**. A játék közben eldobott lapokat ide tegyétek.

7 Helyezzétek a **késésjelölőket** mindenki számára könnyen elérhető helyre.

8 Helyezzétek a játéktáblát a játékdoboz belsőjére, ezzel megalkotva a **4 ház dobozát**. Helyezzétek elérhető közelségbe.

9 Az a játékos, aki a legjobb jegyzeteket készítette az iskolában, megkapja a **kedvenclapkát**, ő lesz a kedvenc az első fordulóban.

Tegyétek félre a megmaradt alkatrészeket. Ezekre nem lesz szükség ebben a játékban.

JÁTÉKMENET

A játék 8 fordulóból áll, ezek mindegyike **7 fázisból** épül fel. A kedvenc jelenti be és vezényli az egymást követő fázisokat. A kedvenclapka hátulján található egy emlékeztető az egyes fázisokról.

1 JUTALMAK FELFEDÉSE

Húzzatok **8 jutalomkártyát**, és helyezzétek őket képpel felfelé a játéktér közepére, a **Légy a kedvenc! kártya** mellé. Ez a 9. jutalom, ami **minden fordulóban elérhető**.

2 KÉSZÍTSD ELŐ A VARÁZSLATOD!

Egy időben mindenki válasszon egy **Stupor** vagy **Félresikerült** kártyát a varázslatkártyái közül, és tegye azt maga elé képpel lefordítva.



3 CÉLOZZ MEG VALAKIT!

Amikor mindenki előkészítette a varázslatkártyáját, a kedvenc bejelenti: „*Boszorkányok és varázslók... Készítsétek a pálcáitokat!*”, majd **elszámol háromig**.

Háromra **egyszerre** szegezzétek a pálcákat valamelyik ellenfeletekre. Ha senkire sem szegezted rá „háromra”, akkor elkéstél. Senkit nem céloz ebben a körben.

Fontos: A balesetek elkerülése érdekében **ne szegezzétek a pálcáitokat egymás arcára, inkább testre célozzatok!**

4 VARÁZSOLJ!

Óvatosan nézzetek a rátok mutató pálcákra és ellenfeleteikre. Pár másodperc elteltével a kedvenc **újra háromig számol**.

Háromra, mindenki **egy időben szórja az átkot**, amit előkészített a második fázisban, vagy használja a Protego védőbűbajt.

- **Stupor:** Kiáltsd, hogy „*Stupor!*”, és továbbra is szegezd a pálcád az ellenfeledre.
- **Félresikerült:** Ne mondj semmit, és ereszd le a pálcád.
- **Protego:** Bármikor dönthetsz úgy, hogy megvéded magad egy Protego bűbáj használatával az előkészített kártya **helyett**. Tartsd a pálcádat az arcod elé, és kiáltd: „*Protego!*” Már senkit nem céloz.

5 VARÁZSLATOK VÉGREHAJTÁSA

Ha **Protego bűbajt** használtál: védve vagy.

Fektesd el a címered, és hagyd figyelmen kívül a téged célzó átkokat. Ezután dobd el a varázslatkártyádat **képpel lefelé**.

Minden egyéb esetben, ha **egy vagy több Stupor átok célpontja vagy**: elkábítottak. **Fektesd el a címered**, és vegyél magadhoz 1 **késésjelölőt minden téged célzó Stupor átok után**. Ezután dobd el a varázslatkártyádat, **képpel felfelé**.

Megjegyzés: Mivel a varázslatok egy időben fejtik ki hatásukat, előfordulhat, hogy elkábítod egy ellenfeled, ugyanakkor te magad is elkábulsz.

Ha **nem vagy egy Stupor átok célpontja sem**, semmi nem történik veled. Ezután dobd el a varázslatkártyádat, **képpel felfelé**.

6 JUTALMAK ELOSZTÁSA

Fontos: Csak azok a játékosok vehetnek részt ebben a fázisban, akiknek a címerük még állítva van.

Ha még állítva van a címered, a kedvencel kezdve, az óramutató járásával meg- egyező irányban haladva vegyetek magatokhoz egy jutalmat (lásd 4. oldal) a felfordított kártyák közül. Ezt addig folytassátok, amíg el nem fogy az összes felfordított jutalomkártya az asztal közepéről.

Megjegyzések:

- Ha a kedvenc nem tud részt venni a jutalmak elosztása fázisban, a tőle balra ülő első olyan játékos, akinek még áll a címere, választ először.
- Mindig minden jutalomkártyát kiosztotok, így ha te vagy az egyetlen játékos, aki részt vesz a jutalmak elosztása fázisban, akkor minden jutalomkártyát te szerzel meg!

Amikor **Magánóra**, **Időnyerő** vagy **Légy a kedvenc! kártyához** jutsz, azonnal hajtsd végre a hatását, majd folytassátok a Jutalmak elosztása fázist a megszokott módon.

7 FORDULÓ VÉGE

Amikor mind a 9 jutalom elfogyott, a forduló véget ér:

- Tartsátok meg a **Sikeres bájital** és **Kegy** kártyákat magatok előtt, képpel lefordítva.
- Dobjátok el a **Magánóra** és **Időnyerő** kártyákat.
- Tegyétek vissza a **Légy a kedvenc!** kártyát az asztal közepére.
- **Jelentsétek be** az összértékét a **pontkártyáknak**, amiket a házatok szerzett a jutalmak elosztása fázisban. Ezután helyezzétek őket a **házak dobozaiba**.

Fontos: Csak a pontkártyákat tegyétek a házak dobozaiba. Minden más jutalomkártya **egyéni bónuszt ad**.

Ezután mindenki állítsa fel a címerét, majd térjete vissza az első fázishoz. Az új forduló a „*Jutalmak felfedése*” lépéssel kezdődik.



JUTALOMKÁRTYÁK HATÁSAI



Pontok: A házad gazdagodik 10, 20 vagy 40 ponttal.



Sikeres bájital: Sikeresen főztél egy bájitalt.
A játék végén a legtöbb Sikeres bájital kártyával rendelkező játékos megkapja a Bájitalok mestere kártyát.



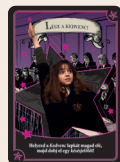
Kegy: Egy professzor kegyeit élvezed.
A játék végén minden játékos bónuszpontokat kap a játék során megszerzett kegykártyák alapján (lásd a tábla alján és a 4 ház dobozán).



Magánóra: Azonnal dob el a kezedből az egyik Félresikerült kártyát, és vegyél el helyette egy Stupor kártyát a dobópakliból (csak akkor hajtsd végre, ha van). Dobd el a Magánóra kártyát.



Időnyerő: Azonnal dobj el 1 késésjelölőt a házad valamelyik tagjától a tartalékba (egy csapattársadtól vagy magadtól). Dobd el az Időnyerő kártyát.



Légy a kedvenc! Azonnal vedd magad elé a kedvenclapát és dobj el 1 késésjelölőt magadtól a közös készletbe. A következő fordulóban te leszel a kedvenc.

A JÁTÉK VÉGE

A játék 8 forduló után véget ér, amint az összes jutalomkártya elfogyott.



1. Bájitalok mestere

A játékos, aki a játék során a **legtöbb Sikeres bájital kártyát** gyűjtötte, megszerzi a Bájitalok mestere kártyát, ezt tegyék a háza dobozába. Döntetlen esetén senki nem kapja meg ezt a kártyát. Ez a kártya 100 ponttal növeli házatok pontszámát.



2. Elkésett

A játékos, aki a játék végén a **legtöbb késésjelölővel** rendelkezik, kap egy Elkésett kártyát, ezt tegyék a háza dobozába. Döntetlen esetén minden játékos kap egy Elkésett kártyát. Minden Elkésett kártyáért a házatok 100 pontot veszít.

Megjegyzés: Ha minden játékosnak azonos számú késésjelölője van (vagy nulla), senki sem kap Elkésett kártyát.

3. Kegy

Minden játékos **egyenként** számolja össze, hogy hány **kegykártyát** szerzett a játék során. A következő táblázat mutatja, hogy ez hány pontot ér a háza számára.

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

4. Ezt követően számítsátok ki a házatok pontszámát a következőképpen:

- Adjátok össze a házatok dobozában található kártyák értékét.
- Minden játékos adja hozzá a kegykártyákból származó **jutalompontokat** a háza pontszámához.

A legtöbb pontot szerző ház lesz a játék győztese.
Döntetlen esetén a döntetlenre álló házak osztoznak a győzelmen.

Tartalom: 1 játéktábla • 8 varázspálca • 9 címer • 1 kedvenclapka • 10 műanyag talp • 24 késésjelölő • ez a szabályfüzet
142 kártya (1x Légy a kedvenc!, 1x Bájitalok mestere, 7x Elkésett, 40x Félresikerült, 24x Stupor, 15x 10 pont, 15x 20 pont, 10x 40 pont, 10x Sikeres bájital, 10x Kegy, 2x Magánóra, 2x Időnyerő, és 5x Megosztás)

KÉSZÍTŐK

Tervező: Ludovic Maublanc

Fejlesztés: Cédric Caumont & Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombreros » és a Repos Production csapata

További közreműködők: 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

A doboz tartalmát csak szórakoztatásukra használják!
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)

