

Mistrz Pojedynek!



Obejrzyj filmik
z zasadami gry!



WPROWADZENIE I CEL GRY

Gryfoni, Puchoni, Krukoni i Ślizgoni, noście barwy swych domów z dumą i godnie je reprezentujcie. Podczas każdej z 8 rund gracze przygotowują zaklęcia i mierzą różdżkami w swoich przeciwników. Następnie równocześnie rzucają zaklęcia... albo się przed nimi bronią! Oszolomiony gracz może stracić punkty swojego domu.

Tylko najmądrzejsi czarodzieje i czarownice otrzymają nagrody na koniec rundy i zdobędą punkty dla swojego domu. Wygrywa dom, który na koniec gry zbierze najwięcej punktów!

ZAWARTOŚĆ



karty zaklęć (2 rodzaje)



karty nagród (5 rodzajów)



karta prymusa



karta mistrza eliksirów



karty spóźniających



5 różnych kart przydziału



8 różnych różdżek



kafelki sztandarów (4 rodzaje)



kafelki prymusa



żetony spóźnienia



pudełko 4 domów

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy umieścić kafelki sztandarów i prymusa w plastikowych podstawkach.




1 Każdy z graczy bierze po **1 różdżce** i **8 kart czarów** (5 kart Przejęzyczenia i 3 karty Drętwy).

2 Następnie gracze wybierają **kartę przydziału** odpowiadającą ich liczbie. Każdy z graczy otrzymuje **kafelek sztandaru** odpowiadający jego pozycji względem karty przydziału.

Uwagi:

- W rozgrywce 4-osobowej każdy gracz otrzyma inny kafelek sztandaru i będzie reprezentować inny dom.
- W rozgrywce dla 5 albo więcej graczy wszyscy gracze, którzy otrzymają ten sam kafelek sztandaru, reprezentują ten sam dom i grają w 1 drużynie.

BLIŹNIĘTA (NIEPARZYSTA LICZBA GRACZY)

Aby zbalansować rozgrywkę, w której bierze udział nieparzysta liczba graczy, 2 graczy, których położenie względem karty podziału odpowiada symbolowi , zostaje **bliźniętami**.

Bliźnięta grają w tej samej drużynie i każde z nich rozpoczyna grę z **1 różdżką**, **6 kartami Przejęzyczenia**, **2 kartami Drętwy** i **1 żetonem spóźnienia** (zamiast normalnego zestawu elementów startowych). Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

3 Należy potasować wszystkie **karty nagród** i utworzyć z nich zakryty stos w zasięgu wszystkich graczy.

4 Następnie należy umieścić **kartę prymusa** na środku stołu i zostawić miejsce dla 8 innych kart, które będą dodawane na początku kolejnych rund.

5 **Karty mistrza eliksirów** i **spóźniajskich** należy umieścić w pobliżu. Zostaną wykorzystane dopiero na koniec gry.

6 Należy zostawić na stole puste miejsce na **stos kart odrzuconych**, na który gracze będą odkładać wszystkie karty odrzucone w trakcie rozgrywki.

7 Należy stworzyć pulę **żetonów spóźnienia** w zasięgu wszystkich graczy.

8 Planszę należy umieścić na wierzchu wypraski, aby utworzyć **pudełko 4 domów**. Pudełko należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

9 Gracz, od którego wszyscy w szkole kserowali notatki, otrzymuje **kafelek prymusa** i zostaje prymusem w pierwszej rundzie.

Pozostałe elementy należy odłożyć na bok. Nie zostaną wykorzystane w tej rozgrywce.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 8 rund podzielonych na 7 faz. Prymus zapowiada kolejne fazy i zarządza ich przebiegiem. Na awersie kafelka prymusa znajduje się pomocnik gracza przypominający o kolejnych fazach.

1 ODKRYCIE NAGRÓD

Należy dobrać 8 kart nagród i umieścić je awersami do góry na środku stołu obok karty prymusa. To 9. karta nagrody i można ją zdobyć w każdej rundzie.

2 PRZYGOTOWANIE ZAKŁĘĆ

Każdy gracz **równocześnie** w tajemnicy wybiera, czy zagra kartę **Drętwoty**, czy kartę **Przejęzyczenia**, i kładzie ją przed sobą rewersem do góry.



3 WYBÓR PRZECIWNIKA

Gdy już wszyscy gracze wybrali karty zaklęć, prymus wygłasza następującą formułę: „Czarownice i czarodzieje, przygotujcie różdżki!”, a następnie **liczy do 3**.

Na „3” każdy gracz **równocześnie** wymierza różdżkę w wybranego przeciwnika. Jeśli któryś z graczy nie zdąży nikogo wskazać, jest już za późno. Ten gracz nie może wybrać przeciwnika w tej rundzie.

Ważne! Ze względów bezpieczeństwa należy zawsze celować różdżką w tors przeciwnika, a nie w jego twarz.

4 RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Gracze uważnie przyglądają się, która różdżka jest wycelowana w kogo. Po kilku sekundach prymus ponownie **liczy do 3**.

Na „3” gracze **równocześnie rzucają zaklęcia** przygotowane w fazie 2. albo zaklęcie Protego.

- **Drętwota:** gracz wykrzykuje „Drętwota!” i dalej celuje różdżką w przeciwnika.
- **Przejęzyczenie:** gracz nic nie mówi i opuszcza różdżkę.
- **Protego:** gracz może zawsze zrezygnować z zagrania przygotowanej karty i **zamiast** niej rzucić zaklęcie Protego. Aby to zrobić, musi wycelować różdżkę w swoją twarz i krzyknąć „Protego!”. Taki gracz nie celuje już w żadnego innego gracza.

5 ROZPATRZENIE EFEKTÓW ZAKŁĘĆ

Jeśli gracz rzucił **zaklęcie Protego**, jest chroniony. Chroniony gracz **kładzie sztandar** i ignoruje wszystkie rzucone na niego zaklęcia. Następnie odrzuca swoją kartę zaklęcia **bez odkrywania**.

Jeśli gracz nie jest chroniony i jest **celem co najmniej 1 zaklęcia Drętwota**, zostaje oszołomiony. Taki gracz **kładzie sztandar** i bierze po 1 **żetonie spóźnienia** za każde wymierzone w niego zaklęcie Drętwota. Następnie odrzuca swoją kartę zaklęcia **awersem do góry**.

Uwaga! Jako że efekty zaklęć są rozpatrywane równocześnie, może się zdarzyć, że gracz, który oszołomił innego gracza, sam również zostanie oszołomiony.

Jeśli gracz nie jest celem zaklęcia Drętwota, nic mu się nie dzieje.

6 PODZIAŁ NAGRÓD

Ważne! W fazie podziału nagród mogą wziąć udział tylko gracze, których sztandary wciąż stoją.

Począwszy od prymusa, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze, **których sztandary wciąż stoją**, wybierają po 1 z odkrytych kart nagród (zob. str. 4). Gracze biorą w ten sposób karty nagród do momentu, aż wszystkie zostaną zabrane.

Uwagi:

- Jeśli prymus nie może wziąć udziału w fazie podziału nagród, pierwszy gracz po jego lewej stronie, którego sztandar wciąż stoi, wybiera kartę nagrody jako pierwszy.
- Na koniec rundy należy w ten sposób zabrać wszystkie wyłożone karty nagród. Jeśli tylko 1 gracz bierze udział w fazie podziału nagród, zabiera wszystkie karty nagród!

Gracz, który weźmie **kartę zajęć indywidualnych, zmieniaacza czasu** albo **prymusa**, natychmiast rozpatruje jej efekt, a następnie bierze udział w dalszej części fazy podziału nagród.

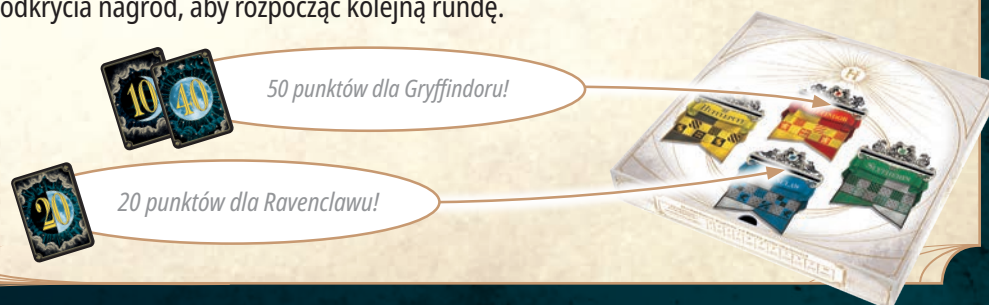
7 KONIEC RUNDY

Gdy gracze zabiorą wszystkie 9 kart nagród, runda dobiega końca. Wówczas:

- Gracze, którzy zdobyli kartę **udanego eliksiru** lub **przychylności**, kładą ją (bądź je) przed sobą.
- Karty **zajęć indywidualnych** i **zmieniaacza czasu** należy odrzucić.
- Kartę **prymusa** należy odłożyć z powrotem na środek stołu.
- Gracze **głośno oznajmniają**, jaka jest łączna wartość kart **punktów**, które zdobyli dla swojego domu w czasie fazy podziału nagród. Następnie należy je umieścić w swoim domu w **pudełku 4 domów**.

Ważne! W pudełku 4 domów należy umieszczać wyłącznie karty punktów. Pozostałe karty nagród mają efekty indywidualne.

Gracze podnoszą wszystkie położone sztandary. Następnie należy powrócić do fazy 1., czyli odkrycia nagród, aby rozpocząć kolejną rundę.



EFEKTY NA KARTACH NAGRÓD



Punkty: dom gracza zdobywa 10, 20 albo 40 punktów.



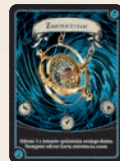
Udany eliksir: gracze udają się uwarzyć 1 eliksir. Gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej kart udanych eliksirów, zdobędzie kartę mistrza eliksirów.



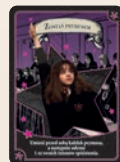
Przychyłość: gracz zdobywa przychyłość nauczyciela. Na koniec gry każdy z graczy otrzymuje dodatkowe punkty zgodnie z liczbą posiadanych kart przychyłości (zob. tabela niżej i na pudełku 4 domów).



Zajęcia indywidualne: gracz natychmiast odrzuca 1 kartę Przeżyczenia i zastępuje ją 1 kartą Drętwoty ze stosu kart odrzuconych (o ile taka jest). Następnie odrzuca kartę zajęć indywidualnych.



Zmieniacz czasu: gracz natychmiast odkłada 1 żeton spóźnienia (zdobyty przez niego albo innego gracza z jego drużyny) ze swojego domu do puli. Następnie odrzuca kartę zmieniacza czasu.



Zostań prymusem: gracz natychmiast kładzie przed sobą kafelek prymusa i odkłada 1 ze swoich żetonów spóźnienia do puli. Gracz będzie prymusem w następnej rundzie.

KONIEC GRY

Gra kończy się po upływie 8 rund, gdy już wszystkie nagrody zostaną zabrane.



1. Mistrz eliksirów

Gracz, który zdobył najwięcej **kart udanych eliksirów**, otrzymuje kartę mistrza eliksirów i umieszcza ją w swoim domu w pudełku 4 domów. W przypadku remisu żaden z graczy nie otrzymuje tej karty. Za kartę mistrza eliksirów należy dodać 100 punktów do wyniku domu gracza, który ją zdobył.



2. Spóźnialski

Gracz, który posiada **najwięcej żetonów spóźnienia**, otrzymuje kartę spóźnialskiego i umieszcza ją w swoim domu w pudełku 4 domów. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy otrzymuje kartę spóźnialskiego. Za każdą kartę spóźnialskiego należy odjąć 100 punktów od wyniku domu gracza, który ją otrzymał.

Uwaga! Jeśli wszyscy gracze posiadają tyle samo żetonów spóźnienia (albo nikt ich nie posiada), nikt nie otrzymuje karty spóźnialskiego.

3. Przychyłość

Każdy z graczy liczy **swoje karty przychyłości**. Następnie gracze sprawdzają w poniższej tabelce, ile punktów zdobyli dla swoich domów.

Liczba kart przychyłości	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dodatkowe punkty	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1000

4. Następnie gracze w następujący sposób podliczają liczbę punktów zdobytych dla swoich domów:

- Gracze sumują wartość wszystkich kart w swoim domu w pudełku 4 domów.
- Każdy z graczy dodaje do wyniku swojego domu **dodatkowe punkty** z kart przychyłości.

Dom, który uzyska najwyższy wynik, wygrywa grę.
W przypadku remisu wygrywają wszystkie remisujące domy.

Zawartość: plansza • 8 różdżek • 9 kafełków sztandarów • kafelek prymusa • 10 plastikowych podstawek • 24 żetony spóźnienia • zasady gry
• 142 karty (1 × prymus, 1 × mistrz eliksirów, 7 × spóźnialski, 40 × Przeżyczenia, 24 × Drętwota, 15 × 10 punktów, 15 × 20 punktów, 10 × 40 punktów, 10 × udany eliksir, 10 × przychyłość, 2 × indywidualne zajęcia, 2 × zmieniacz czasu i 5 × przydział)

TWÓRCY

Autor: **Ludovic Maublanc**

Rozwój: **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros » i zespół **Repos Production**

Pełna lista autorów: www.rprod.com/en/stupefy/credits

© REPOS PRODUCTION 2022. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela – Belgia
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.
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)



REPOS
PRODUCTION