LUDOVIC MAUBLANC

Stupéfix!™

Découvrez la règle en vidéo !



APERÇU ET BUT DU JEU

Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle ou Serpentard, portez fièrement les couleurs de votre Maison et soyez à la hauteur de sa réputation.

À chacune des 8 manches, préparez un Sort et pointez votre baguette vers un de vos adversaires. Ensuite, tous en même temps, lancez votre Sort… ou protégez-vous !
Car si vous êtes stupéfixés, vous risquez de faire perdre des points à votre Maison.

Seuls les sorciers les plus avisés pourront se partager les Récompenses de la manche et ainsi faire gagner des points à leur Maison. La Maison qui obtient le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.

ÉLÉMENTS DE JEU



Cartes Sort (2 types différents)



Cartes Récompense (5 types différents)



Carte Devenir le Chouchou



Carte Maître des Potions



Cartes Retardataire



Cartes Répartition (5 différentes)



Baguettes (8 différentes)



Tuiles Drapeau (4 types différents)



Tuile Chouchou



Jetons Retard



Urne des 4 Maisons

Mise en place

Avant votre première partie, placez les tuiles Drapeau et la tuile Chouchou sur leur support en plastique.



1. Prenez chacun **1 baguette** et **8 cartes Sort** (**5 Sort Raté** et **3 Stupéfix**).

2. Prenez la **carte Répartition** correspondant au nombre de joueurs. Distribuez une **tuile Drapeau** à chaque joueur en suivant la répartition indiquée sur la carte.

   Remarques :
   - *À 4 joueurs, vous possédez tous un Drapeau différent et jouez chacun pour une Maison différente.*
   - *À 5 joueurs et plus, les joueurs qui possèdent le même Drapeau font partie de la même Maison et jouent en équipe.*

Les jumeaux (nombre impair de joueurs)

Pour équilibrer les équipes lorsque vous jouez en nombre impair, les deux joueurs désignés par le symbole 👫 sur la carte Répartition sont considérés comme des **Jumeaux**.
Ils font partie de la même équipe et commencent chacun avec **1 baguette, 6 cartes Sort Raté, 2 cartes Stupéfix** et **1 jeton Retard** (au lieu de la mise en place habituelle). Tout le reste des règles est identique.

3. Mélangez toutes les **cartes Récompense** et formez une pile accessible, face cachée.

4. Placez la **carte Devenir le Chouchou** au centre de la table, et laissez de la place pour 8 autres cartes qui la rejoindront au début de chaque manche.

5. Placez les **cartes Maître des Potions** et **Retardataire** à proximité, elles ne seront utilisées qu'en fin de partie.

6. Laissez un espace vide sur la table pour créer la **défausse** où vous placerez toutes les cartes défaussées en cours de partie.

7. Placez les **jetons Retard** à portée de main pour former une réserve.

8. Placez le plateau sur l'espace de rangement de la boîte pour former l'**Urne des 4 Maisons**. Placez-la à proximité.

9. Le joueur qui a eu les meilleures notes à l'école prend la **tuile Chouchou** devant lui et devient le Chouchou pour la première manche.

Mettez le matériel restant de côté, il ne sera pas utilisé pour cette partie.

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en 8 manches, divisées chacune en **7 phases**. Le Chouchou annonce et dirige les phases de jeu, les unes après les autres.
Le dos de la tuile Chouchou présente une aide de jeu rappelant ces différentes phases.

1 Révélez les récompenses

Piochez **8 cartes Récompense** et placez-les, face visible, au centre de la table, à côté de la **carte Devenir le Chouchou**. Cette dernière constitue la 9e Récompense, **disponible à chaque manche**.

2 Préparez votre sort

Tous en même temps, choisissez secrètement une carte **Stupéfix** ou **Sort Raté** parmi vos cartes Sort et placez-la, face cachée, devant vous.



Carte Sort Raté

Carte Stupéfix

3 Ciblez un adversaire

Lorsque tout le monde a préparé sa carte Sort, le Chouchou annonce *« Sorcières, Sorciers… à vos baguettes ! »*, puis **compte jusqu'à trois**.

À trois, **tous en même temps**, pointez votre baguette vers un de vos adversaires.
Si vous ne pointez personne à « trois », c'est trop tard.
Vous ne ciblerez donc personne lors de cette manche.

Important : *Pour des raisons de sécurité, visez toujours le torse de votre adversaire et* ***jamais son visage****.*

4 Lancez votre sort

Observez bien les baguettes pointées sur vous et sur vos adversaires.
Après quelques secondes d'observation, le Chouchou **compte de nouveau jusqu'à trois**.

À trois, **tous en même temps, lancez le Sort** que vous avez préparé à la phase 2 ou le Sort Protego.

- **Stupéfix :** Criez *« Stupéfix ! »* et maintenez votre baguette pointée sur votre adversaire.
- **Sort Raté :** Ne dites rien et baissez votre baguette.
- **Protego :** Vous pouvez toujours choisir de vous protéger en lançant un Sort Protego **à la place** de n'importe quelle carte préparée. Placez votre baguette devant votre visage en criant *« Protego ! »*. Vous ne ciblez donc plus personne.

5 Appliquez les effets des sorts

Si vous avez lancé un **Sort Protego** : vous êtes protégé.
Couchez votre Drapeau et ignorez tous les Sorts qui vous ciblent.
Défaussez ensuite votre carte Sort, **face cachée**.

Sinon, si **vous êtes ciblé par un ou plusieurs Sorts Stupéfix** :
vous êtes stupéfixé. **Couchez votre Drapeau** et prenez **1 jeton Retard** par Sort Stupéfix qui vous cible. Défaussez ensuite votre carte Sort, **face visible**.

Remarque : *Comme les effets des Sorts sont tous appliqués en même temps, il est possible de stupéfixer un adversaire et d'être stupéfixé en même temps.*

Si **vous n'êtes visé par aucun Sort Stupéfix**, vous n'appliquez aucun effet.

6 Partagez les récompenses

Important : *Seuls les joueurs dont le Drapeau est encore debout peuvent participer au Partage des Récompenses.*

Si votre Drapeau est encore debout, en commençant par le Chouchou puis dans le sens horaire, prenez une Récompense au choix (cf. page 4) parmi les cartes révélées. Continuez à prendre des Récompenses, dans l'ordre du tour, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus au centre de la table.

Remarques :
- *Si le Chouchou ne peut pas participer au Partage, c'est le premier joueur à sa gauche, dont le Drapeau est encore debout, qui choisit en premier.*
- *Les cartes Récompense sont toujours toutes distribuées ; donc, si vous êtes seul à participer au Partage, vous prenez toutes les Récompenses !*

Lorsque vous prenez une carte **Cours Particuliers**, **Retourneur de Temps** ou **Devenir le Chouchou**, appliquez immédiatement son effet, puis le Partage continue normalement.

7 Fin de la manche

Lorsque les 9 Récompenses ont été prises, la manche prend fin :
- Gardez les cartes **Potion Réussie** et **Faveur,** face cachée, devant vous.
- Défaussez les cartes **Cours Particuliers** et **Retourneur de Temps**.
- Remettez la carte **Devenir le Chouchou** au centre de la table.
- **Annoncez à voix haute** la valeur totale des cartes **Points** que votre Maison a gagnées pendant ce Partage. Placez-les ensuite dans **l'Urne** de votre Maison.

Important : *Seules les cartes Points sont mises en commun dans l'Urne de votre Maison. Toutes les autres cartes Récompense sont individuelles.*

Redressez tous les Drapeaux, et reprenez ensuite à la phase 1 *Révélez les Récompenses* pour commencer une nouvelle manche.



Effets des cartes Récompense



Points : Faites gagner 10, 20 ou 40 points à votre Maison.



Potion Réussie : Vous réalisez 1 potion avec succès.
À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de cartes Potion Réussie remporte la carte Maître des Potions.



Faveur : Vous gagnez la faveur d'un professeur.
À la fin de la partie, gagnez chacun les points bonus correspondant au nombre de cartes Faveur que vous possédez (cf. tableau ci-dessous et sur l'Urne des 4 Maisons).



Cours Particuliers : Défaussez immédiatement 1 de vos cartes Sort Raté et prenez 1 carte Stupéfix depuis la défausse (si disponible). Défaussez ensuite la carte Cours Particulier.



Retourneur de Temps : Défaussez immédiatement 1 des jetons Retard de votre Maison (possédé par votre équipier ou vous-même) et remettez-le dans la réserve. Défaussez ensuite la carte Retourneur de Temps.



Devenir le Chouchou : Prenez immédiatement la tuile Chouchou devant vous. Défaussez 1 de vos propres jetons Retard et remettez-le dans la réserve. Vous serez le Chouchou de la manche suivante.

Fin de la partie

La partie s'arrête après 8 manches, lorsque toutes les cartes Récompense ont été prises.



1. Maître des Potions
Le joueur qui possède **le plus de cartes Potion Réussie** gagne la carte Maître des Potions et la place dans l'Urne de sa Maison. En cas d'égalité, personne ne gagne la carte.
Cette carte ajoute 100 points au score de votre Maison.



2. Retardataire
Le joueur qui possède **le plus de jetons Retard** prend une carte Retardataire et la place dans l'Urne de sa Maison. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés prennent une carte Retardataire.
Chaque carte Retardataire fait perdre 100 points au score de votre Maison.

Remarque : *Si tous les joueurs possèdent le même nombre de jetons Retard (ou aucun), personne ne gagne de carte Retardataire.*

3. Faveur
Comptez chacun **individuellement** les cartes **Faveur** que vous possédez. Consultez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de points bonus que vous rapportez chacun à votre Maison.

Nombre de Faveurs	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points bonus	0	10	30	60	120	200	300	400	600	800	1 000

4. Calculez ensuite le score de votre Maison comme suit :
- Additionnez la valeur de toutes les cartes se trouvant dans l'Urne de votre Maison.
- Ajoutez chacun les **points bonus** de vos cartes Faveur au score de votre Maison.

La Maison qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.
En cas d'égalité, les Maisons concernées se partagent la victoire.

Matériel : 1 plateau • 8 baguettes • 9 tuiles Drapeau • 1 tuile Chouchou • 10 supports en plastique • 24 jetons Retard • ce livret de règles
142 cartes *(1 x Devenir le Chouchou, 1 x Maître des Potions, 7 x Retardataire, 40 x Sort Raté, 24 x Stupéfix, 15 x 10 Points, 15 x 20 Points, 10 x 40 Points, 10 x Potion Réussie, 10 x Faveur, 2 x Cours Particuliers, 2 x Retourneur de Temps et 5 x Répartition)*

Crédits

Auteur : **Ludovic Maublanc**
Développement : **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost**
aka **« Les Belges à Sombreros »** et la **team Repos Production**
Crédits complets : **www.rprod.com/fr/stupefy/credits**

© REPOS PRODUCTION 2022. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.
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)