

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Harry Potter™



## Le Jeu du Labyrinthe de Harry Potter

### CONTENU

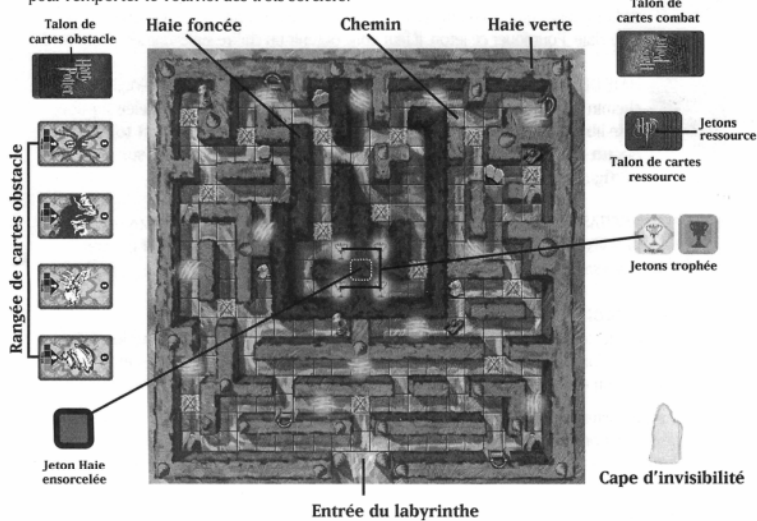
- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 pion Cape d'invisibilité
- 1 dé numéroté à six faces
- 1 jeton Haie ensorcelée
- 40 cartes combat
- 40 cartes combat
- 20 cartes obstacle
- 36 jetons ressource

### BUT DU JEU

Être le premier à trouver le Trophée des trois sorciers pour remporter le Tournoi des trois sorciers!



Pions



### PRÉPARATION

- Placer le plateau de jeu au milieu de la surface de jeu.
- Choisir un pion (le joueur le plus jeune choisit en premier) et le placer sur la case à l'entrée du labyrinthe.
- Placer la Cape d'invisibilité à côté du plateau de jeu.
- Mettre les 4 jetons trophée à l'envers et les mélanger. Mettre 1 jeton trophée sur chacune des 4 cases Trophée.
- Placer le jeton Haie ensorcelée sur la case entre les 4 jetons trophée.
- Mélanger les jetons ressource et en distribuer 2, face cachée, à chaque joueur. Placer les jetons qui restent face cachée d'un côté du plateau de jeu ; cette pile devient le talon de jetons ressource.
- Séparer les cartes obstacle (verso rouge) des cartes combat (verso vert).
- Mélanger les cartes combat et en distribuer 4, face cachée, à chaque joueur. Placer les cartes qui restent face cachée d'un côté du plateau de jeu ; cette pile constitue le talon de cartes combat.
- Mélanger les cartes obstacle et mettre le paquet face cachée de l'autre côté du plateau de jeu ; cette pile constitue le talon de cartes obstacle. Piocher 4 cartes dans le talon de cartes obstacle et les placer face visible en rangée à côté du talon de cartes obstacle. Cette pile devient la rangée de cartes obstacle. Le combat contre les obstacles sera livré dans l'ordre dans lequel ils sont placés dans la rangée, le premier étant la carte face visible la plus près du talon de cartes obstacle.
- Quand tous les joueurs sont prêts, le premier qui crie le nom d'un sortilège enseigné à Poudlard commence. S'il y a égalité, les joueurs lancent le dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

### QUE LE TOURNOI COMMENCE!

- À chaque tour de jeu, les joueurs piochent des cartes combat pour en avoir 4 en main. Si un joueur en a déjà 4, il ne pioche pas de cartes.
- Le joueur lance le dé. Peu importe le chiffre qu'il obtient, il peut se déplacer jusqu'à concurrence du **double** du chiffre obtenu. Par exemple, s'il obtient un 4, il peut se déplacer d'un maximum de 8 cases. Cependant, s'il passe sur une case obstacle (où figurent des baguettes magiques croisées), il DOIT s'y arrêter. Quand un joueur **s'arrête** sur une case où figure un symbole, il doit accomplir l'action requise. (Se référer à la section DÉPLACEMENTS DANS LE LABYRINTHE.)
- Si un joueur obtient la **Cape d'invisibilité** au dé, il ne doit pas se déplacer. Il prend la Cape

d'invisibilité, peu importe où elle se trouve, et il la met sur le pion de son choix. (Se référer à la section CAPE D'INVISIBILITÉ.)

- Un joueur peut jouer 1 **carte de combat** et/ou 1 **jeton ressource**, ou ni l'un ni l'autre, lors d'un tour de jeu.
- Si un joueur termine son déplacement sur un jeton trophée, il doit le retourner et le laisser face visible. S'il s'agit du vrai Trophée des trois sorciers, il gagne la partie ! (Se référer à la section VICTOIRE.)
- Une fois son tour terminé, le joueur passe le dé au joueur suivant.

### DÉPLACEMENTS DANS LE LABYRINTHE

Un joueur peut se déplacer jusqu'à concurrence du **double** du chiffre obtenu au dé. Il peut se déplacer dans le labyrinthe vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, mais pas en diagonale. Si un joueur obtient la Cape d'invisibilité, il ne doit pas se déplacer. Il prend la Cape d'invisibilité, peu importe où elle se trouve, et il la met sur le pion de son choix. (Se référer à la section CAPE D'INVISIBILITÉ.)

Deux pions ne peuvent pas occuper une même case. Si un pion occupe déjà une case où un autre pion s'arrête, le pion qui arrive le dernier doit passer à la prochaine case libre. Un pion peut passer «par-dessus» un autre pion.

Les pions doivent toujours rester sur le chemin du labyrinthe (cases marron) ; ils ne doivent **jamais** passer au travers de la Haie foncée. Ils peuvent toutefois passer au travers de la Haie verte en jouant la carte du sortilège Reducto. (Se référer à la section JETONS RESSOURCE.)

Des symboles figurent sur certaines cases. Si un joueur **termine son tour** sur une telle case, il doit accomplir l'action correspondant au symbole, tel que décrit ci-dessous.

### Cases Portoloïn

Trois paires de symboles Portoloïn figurent dans le labyrinthe.

Si un pion s'arrête sur une case Portoloïn, il doit immédiatement se rendre à la case où se trouve le Portoloïn correspondant et y rester. **REMARQUE : Si le pion porte la Cape d'invisibilité, il n'est pas obligé de se rendre à la case où se trouve le Portoloïn correspondant ; il peut rester sur la case où il est.**

### Cases brume dorée

Quand un joueur s'arrête sur une case brume dorée, il peut piocher un jeton ressource. **REMARQUE : Si son pion porte la Cape d'invisibilité, le joueur n'est pas obligé de piocher un jeton ressource.**

### Cases pierre tombale

L'image de 1, 2 ou 3 pierres tombales figure au dos des faux jetons trophée ; ces jetons sont appelés jetons pierre tombale. Un pion qui s'arrête sur un tel jeton doit être placé sur la case pierre tombale correspondant à ce jeton. Tout pion qui s'arrête sur un jeton pierre tombale face visible doit se rendre à la case pierre tombale correspondant au jeton. **REMARQUE : Un pion qui porte la Cape d'invisibilité et qui s'arrête sur un jeton pierre tombale face visible ne doit pas se rendre à la case pierre tombale correspondant au jeton.**

Si un pion s'arrête sur une case pierre tombale, il ne doit pas être placé sur le jeton pierre tombale correspondant. Le déplacement pierre tombale se fait seulement du jeton pierre tombale (faux trophée) à la case pierre tombale ; il ne se fait jamais dans le sens inverse.

### Cases obstacle

Si un pion passe sur une case obstacle, il doit s'y arrêter et immédiatement tenter de franchir l'obstacle de la première carte en ligne dans la rangée de cartes obstacles. (Se référer à la section COMBATS.) **REMARQUE : Un pion qui porte la Cape d'invisibilité peut passer une case obstacle sans s'y arrêter.** (Se référer à la section CAPE D'INVISIBILITÉ.)

### COMBATS

Les combats sont disputés avec deux types de cartes : les CARTES COMBAT et les CARTES OBSTACLE.

### Cartes combat

Ces cartes déterminent la force des sortilèges jetés pour franchir les obstacles dans le labyrinthe. Une fois jouée, la carte combat est placée dans l'écart des cartes combats.

Chaque joueur commence la partie avec 4 cartes combat en main. Elles ne doivent pas être vues par les adversaires. Quand c'est leur tour, les joueurs piochent des cartes combat de façon à en avoir 4 en main. Il n'est pas permis d'en avoir plus de 4 à la fois. Si un joueur en a déjà 4, il ne pioche pas de cartes.

Si un joueur n'est pas satisfait des cartes combat qu'il a en main, il peut choisir de passer son tour, ce qui lui permet de mettre toutes ses cartes combat dans l'écart et d'en piocher 4 autres. Il doit le faire avant de déplacer ou de jouer un jeton ressource. Quand il a pioché ses cartes, il passe le dé au joueur suivant.

Si le talon de cartes combat est épuisé, mélanger les cartes de l'écart et commencer un nouveau talon.

La couleur d'une carte combat (rouge, bleu, orange ou vert) détermine contre quelle carte obstacle elle peut être jouée : si la couleur correspond à celle d'un bloc d'une carte obstacle, la carte combat peut servir contre cet obstacle.

Le chiffre au milieu d'une carte combat représente la force du sortilège à jeter.



Cartes combat

Déplacements

Couleur

Force du sortilège



Le chiffre au haut d'une carte combat correspond au nombre de déplacements qu'elle alloue. Si un joueur franchit un obstacle, il peut avancer **jusqu'à concurrence** de ce nombre de cases. Si un joueur perd un combat, le joueur à sa droite déplace le pion du perdant du nombre de cases correspondant à ce chiffre.

### Cartes obstacle

Quand un joueur passe sur une case obstacle, il **doit** s'y arrêter et franchir un obstacle avant de poursuivre sa route. La carte face visible dans la rangée de cartes obstacle qui se trouve la plus près du talon représente l'obstacle à franchir.

#### Lecture d'une carte obstacle

Les blocs de couleur sur une carte obstacle indiquent quelles cartes combat sont efficaces pour franchir l'obstacle qui y figure. Seules les cartes combat dont la couleur correspond à **un** des blocs de couleur peuvent servir contre l'obstacle.

Le gros chiffre sur une carte obstacle indique la force de l'obstacle.



Cartes obstacle

Récompense ressource

Force de l'obstacle

Blocs de couleur

Le chiffre au haut d'une carte obstacle correspond à la récompense ressource, c'est-à-dire le nombre de jetons ressource que le joueur peut piocher s'il franchit l'obstacle.

### Passage d'un obstacle

1. Le joueur regarde les blocs de couleur sur sa carte obstacle pour savoir laquelle de ses cartes combat permet de franchir l'obstacle. Il place la carte combat face visible devant lui.
2. S'il n'a pas en main une carte combat de la couleur correspondant à un bloc de couleur de la carte, il **perd** automatiquement le combat. (Se référer à la section ÉCHEC LORS D'UN COMBAT.)
3. Le joueur regarde le gros chiffre sur la carte obstacle pour connaître sa force. Il s'agit du chiffre à dépasser pour franchir l'obstacle.
4. Le joueur lance le dé ; la Cape d'invisibilité équivaut à 0. Il doit **ajouter** le chiffre obtenu au dé au gros chiffre sur la carte combat, qui représente sa force. Si le chiffre est égal ou supérieur à la force de la carte obstacle, le joueur franchit l'obstacle. (Se référer à la section VICTOIRE D'UN COMBAT.)

### Victoire d'un combat

Si un joueur gagne un combat, il **avance** son pion jusqu'à concurrence du nombre de cases indiqué par le chiffre de déplacements sur sa carte combat. Il pioche ensuite le nombre de jetons ressource indiqué par la récompense sur la carte obstacle.

Il met la carte obstacle face cachée et la laisse dans la rangée. S'il s'agit de la dernière carte de la rangée, il met dans l'écart les 4 cartes face cachée de la rangée, pioche 4 cartes obstacle et les place face visible pour former une nouvelle rangée. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans le talon, mélanger les cartes de l'écart pour former un nouveau talon.

Mettre la carte combat qui vient d'être utilisée dans l'écart.

### Échec lors d'un combat

Si un joueur perd un combat parce qu'il n'a pas dépassé la force d'une carte obstacle, le joueur à sa droite **recule** le pion du perdant jusqu'à concurrence du nombre de cases indiqué par le chiffre représentant les déplacements sur la carte combat du perdant. Si un joueur perd un combat parce qu'il n'a pas en main la bonne carte combat, le joueur à sa droite **recule** automatiquement le pion du perdant d'un maximum de 4 cases.

Le joueur laisse la carte obstacle gagnante face visible dans la rangée, car elle est encore en jeu.

Le joueur met la carte combat qui vient d'être utilisée, le cas échéant, dans l'écart qui lui correspond.

### CARREAUX RESSOURCE

Lors du parcours du labyrinthe, les joueurs peuvent piocher des jetons ressource en plus des cartes combat. Les joueurs commencent la partie avec 2 jetons ressource. Ces jetons ne doivent pas être vus par les adversaires. Un joueur ne peut pas avoir en main plus de 6 jetons ressource. Si c'est le cas, il doit décider lesquels il veut garder et mettre les autres dans l'écart de jetons ressource. Si le talon est épuisé, mélanger l'écart.

Une fois qu'un jeton ressource est joué, le joueur accomplit l'action nécessaire et met le jeton dans l'écart.

Un joueur peut seulement jouer un jeton ressource quand c'est son tour, sauf un jeton Albus Dumbledore – voir ci-dessous – et il peut en jouer **seulement** un par tour.



ALBUS DUMBLEDORE – Sert à faire appel au directeur pour punir un joueur qui «triche» avec la Cape d'invisibilité. Retirer la Cape d'invisibilité du pion du joueur, la mettre à côté du plateau de jeu et mettre le pion sur la case pénalité qui est la plus proche de lui. (Se référer à la section CAPE D'INVISIBILITÉ.)

Un joueur peut aussi se servir de ce jeton pour annuler un autre jeton Albus Dumbledore joué contre lui. **REMARQUE : Il s'agit du seul moment où un joueur peut se servir d'un jeton ressource même si ce n'est pas à son tour de jouer.** Il joue son jeton après que son adversaire ait joué son jeton Albus Dumbledore. Mettre les deux jetons dans l'écart. Le joueur qui a fait retirer la Cape d'invisibilité la met sur son pion.



DOUBLE DÉ – Quand un joueur essaie de franchir un obstacle (section PASSAGE D'UN OBSTACLE), il peut jouer le jeton ressource DOUBLE DÉ s'il n'obtient pas un chiffre assez élevé au dé. Il peut alors lancer le dé une deuxième fois et **ajouter** le chiffre obtenu à celui du premier coup de dé.



SORTILÈGE QUATRE POINTS – Permet à un joueur de pointer dans la bonne direction en regardant **un** des jetons trophée, peu importe où il se trouve dans le labyrinthe. Il ne doit pas montrer le jeton à ses adversaires et il doit le replacer face cachée quand il a terminé.



CAPE D'INVISIBILITÉ – Permet à un joueur de prendre la Cape d'invisibilité, peu importe où elle se trouve, et de la mettre sur le pion de son choix sur le plateau de jeu, incluant le sien. Si la Cape est déjà sur un pion, le joueur **doit** l'en retirer et la mettre sur un autre pion.



FLAMÈCHES ROUGES – Permet de prendre un jeton ressource d'un autre joueur. Prendre au hasard un jeton du joueur de son choix et l'ajouter à ses jetons ressource.



SORTILÈGE REDUCTOR – Permet de foncer au travers de la Haie verte à n'importe quel endroit. **Ce jeton ne peut pas être utilisé pour passer au travers de la Haie foncée.** Jouer ce jeton après avoir lancé le dé. Il faut traverser une Haie en ligne droite, et elle compte comme 1 case. Un joueur **ne peut pas** terminer son tour sur une case Haie. Pour jouer ce jeton, il faut donc obtenir un chiffre suffisamment élevé au dé.



HAIE DE LA REQUÊTE – Sert à faire appel à la Haie ensorcelée pour bloquer le chemin d'un adversaire. Le joueur déplace le jeton de la Haie ensorcelée sur une case libre sur le chemin. **REMARQUE : La Haie ensorcelée ne peut toucher aucun côté de la Haie foncée, et elle ne peut pas être placée sur une case où figure un symbole.**



VERITASERUM – Sert à forcer un adversaire à retourner tous ses jetons ressource face visible pour permettre au joueur qui joue cette carte d'en choisir un. Son adversaire remet ensuite tous ses jetons face cachée.

### CAPE D'INVISIBILITÉ

Pendant la partie, les joueurs ont des occasions de mettre la Cape d'invisibilité sur leur pion pour le déplacer furtivement dans le labyrinthe, mais c'est en fait de la «tricherie» et Albus Dumbledore punit ceux qu'il surprend avec la Cape.

Les pions qui portent la Cape d'invisibilité peuvent passer sur des cases obstacle sans devoir combattre. Ils ignorent simplement toutes ces cases. Toutefois, ils ne peuvent pas se servir des cases Portoloin ou pierres tombales pour se déplacer et il ne peuvent pas retourner les jetons trophée ou accumuler des jetons ressource.

Il y a deux façons de mettre la main sur la Cape d'invisibilité :

1. Avec le jeton ressource Cape d'invisibilité. (Se référer à la section JETONS RESSOURCE.)
2. Obtenir le symbole de la Cape d'invisibilité au dé. Si c'est le cas, le joueur ne peut pas déplacer son pion. Il prend la Cape d'invisibilité, peu importe où elle se trouve, et la met sur le pion de son choix, incluant le sien. Si la Cape est déjà sur un pion, le joueur doit l'en retirer et la mettre sur un autre pion.

### Retrait de la cape d'invisibilité

Un joueur qui retire la Cape d'invisibilité ne peut pas accomplir d'autre action lors de son tour – c'est la seule action qu'il peut accomplir après avoir pioché 4 cartes combat. Il doit obtenir un chiffre impair au dé pour pouvoir retirer la Cape ; le symbole de la Cape sur le dé **ne compte pas** comme un chiffre impair. Une fois qu'il a retiré la Cape, il la met à côté du plateau de jeu ou sur un autre pion.

### Albus Dumbledore

Si un joueur joue un jeton Albus Dumbledore, la Cape d'invisibilité est automatiquement mise à côté du plateau de jeu.



Cases pénalité

Comme punition, le «tricheur», c'est-à-dire le pion qui portait la Cape, doit se rendre sur la **case pénalité** qui est la plus proche.

Ne pas oublier qu'il est possible de jouer un jeton Albus Dumbledore pour annuler un jeton identique joué contre soi. (Se référer à la section JETONS RESSOURCE.)

### GAGNANT

Un seul des 4 jetons trophée au centre du labyrinthe est le véritable Trophée des trois sorciers. Le joueur qui s'arrête sur un de ces 4 jetons le retourne pour que tous les joueurs puissent le voir.



Jetons pierres tombales

Si un joueur retourne un jeton pierre tombale, il doit mettre son pion sur la case pierre tombale correspondante. Il laisse le faux jeton trophée face visible et il passe son tour.



Jetons pierres tombales

Si un joueur retourne le Trophée des trois sorciers, il gagne le Tournoi des trois sorciers et la partie est terminée !