

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

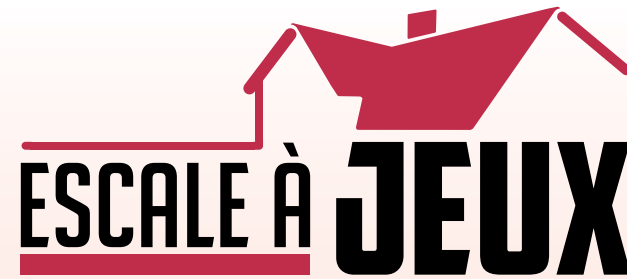
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





Harry Potter

LES COULOIRS DE POUDLARD

CONTENU

- 33 jetons
- 25 cartes événement
- 8 pions-chapeau (2 de chaque couleur)
- 4 emplois du temps
- 4 portraits d'élève
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à quatre faces



Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

BIENVENUE AUX ÉLÈVES !

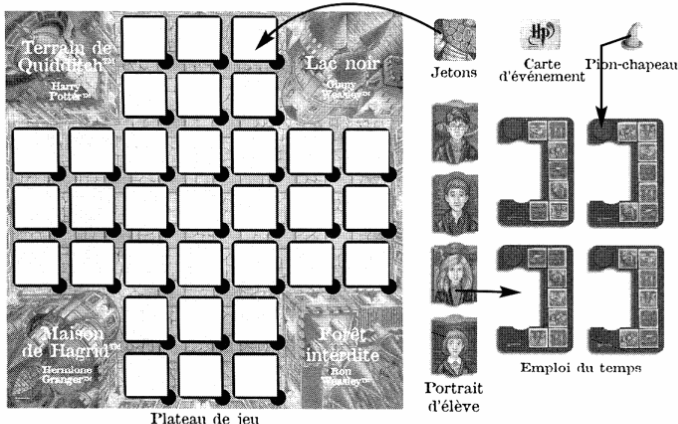
Bienvenue au collège Poudlard, école de sorcellerie, où les escaliers se déplacent, où les portes ne sont pas toujours des portes et où les tableaux cachent souvent des passages secrets ! Vous découvrirez bien vite que ces couloirs sont remplis de surprises : se rendre en classe est une véritable aventure !

BUT DU JEU

Les joueurs se déplacent dans les couloirs de Poudlard jusqu'à ce qu'ils se soient rendus dans toutes les salles de classe inscrites sur leur emploi du temps – selon l'ordre indiqué sur leur emploi du temps, de haut en bas. Le premier joueur qui réussit et qui retourne à la zone de départ appropriée gagne la partie.

Préparation

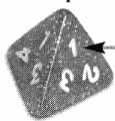
- Dépliez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la surface de jeu. Le plateau comprend un certain nombre de cases vides – c'est là que vous placez les JETONS. 2. Placez tous les jetons face cachée sur la surface de jeu. Mélangez-les bien puis replacez-les face cachée sur chaque case vide du plateau de jeu.



- Mélangez les quatre EMPLOIS DU TEMPS et distribuez-en un à chaque joueur.
- Mélangez les quatre PORTRAITS D'ÉLÈVE et distribuez-en un à chaque joueur. Les portraits identifient les personnages joués par chaque joueur (Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger et Ginny Weasley), ainsi que leur zone de départ.
- Placez votre emploi du temps et votre portrait d'élève côte à côte.
- Choisissez deux PIONS-CHAPEAU de la même couleur et placez-en un à côté du symbole de la classe indiqué au haut de votre emploi du temps. Ce pion est votre INDICATEUR DE CLASSE.
- Placez votre autre pion-chapeau sur la zone de départ qui lui correspond : c'est votre PION D'ÉLÈVE. Le fond de chaque portrait d'élève indique la zone de départ d'un pion :

Harry Potter commence sur le terrain de Quidditch.
Hermione Granger commence à la maison de Hagrid.
Ron Weasley commence dans la forêt interdite.
Ginny Weasley commence au Lac noir.

- Mélangez les CARTES ÉVÉNEMENT et distribuez-en quatre (4) à chaque joueur.
- Mettez les cartes événement qui restent de côté pour former le talon.
- Chaque joueur fait rouler le dé. Recherchez le chiffre au haut de la "pyramide" pour déterminer votre coup de dé – ce chiffre est le même sur les trois (3) côtés.

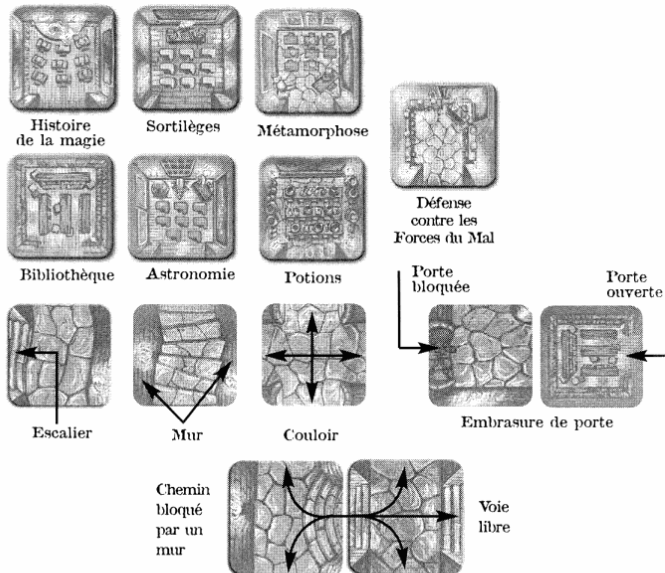


Numéro sorti

- Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence; s'il y a égalité, faites rouler le dé de nouveau. Le jeu se joue dans le sens horaire.
- Le jeu peut commencer !

ÉLÈVES DE PREMIÈRE ANNÉE (les débutants) D'ABORD, LES COULOIRS

Les jetons représentent les couloirs, les salles de classe et les escaliers de Poudlard. Comme ils changent constamment, vous devez apprendre à les reconnaître et à vous y déplacer.



Vous pouvez vous déplacer d'un jeton à un autre quand n'importe quelle combinaison d'embrasures, de couloirs ou d'escaliers relie les deux côtés des jetons.

Vous ne pouvez pas passer au travers des murs.

TOUR DE JEU

- Faites rouler le dé et déplacez les jetons.
- Déplacez-vous dans les couloirs.
- Jouez les cartes événement, s'il y en a.

- Faites rouler le dé et déplacez les jetons. Après avoir fait rouler le dé, RETOURNEZ ou FAITES PIVOTER autant de différents jetons que le chiffre obtenu au dé. Vous devez retourner ou faire pivoter un ou plusieurs jeton selon le chiffre obtenu au dé.

Pour retourner un jeton, prenez-en un face cachée et retournez-le pour qu'il soit face vers le haut; placez-le comme vous voulez. Une fois qu'un jeton a été tourné face vers le haut, il ne peut plus être retourné à moins que quelqu'un ne joue une carte événement avec ce jeton.

Pour faire pivoter un jeton, faites-en pivoter un de façon que ses couloirs, ses embrasures ou ses escaliers soient dirigés dans la direction de votre choix. Quand vous avez terminé, remplacez le jeton sur le plateau de jeu.

Remarque : Vous pouvez faire pivoter des jetons sur lesquels se trouvent des pions d'élève.

- Déplacez-vous dans les couloirs.

Une fois que vous avez retourné et fait pivoter les jetons, vous pouvez vous déplacer dans les couloirs aussi loin que vous le voulez si la voie est libre. Si vous arrivez devant un mur ou un jeton qui n'a pas été retourné, vous devez vous arrêter. Deux (2) ou plusieurs pions d'élève peuvent partager une case.

Remarque : Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer.

Vous devez toujours vous déplacer dans la même direction – vous ne pouvez pas retourner sur vos pas.

Les quatre (4) zones de départ situées dans les coins du plateau de jeu (la forêt interdite, la maison de Hagrid, le lac noir et le terrain de Quidditch) sont utilisées comme les jetons, sauf qu'elles ne peuvent pas être retournées ou pivotées. Elles sont toujours ouvertes, comme les embrasures de porte. Les pions d'élèves peuvent passer sur les zones de départ pour se rendre sur des jetons adjacents, dans la mesure où le côté de ceux-ci n'est pas un mur.

Le déplacement s'arrête toujours lorsque vous arrivez sur le jeton d'une salle de classe.

Remarque : Même si votre déplacement se termine dans une salle de classe, cela ne signifie pas que votre tour se termine aussi. Vous pouvez continuer de vous déplacer si vous jouez une carte événement qui vous ouvre une nouvelle voie.

Pour suivre une classe

Une fois que vous entrez dans une salle de classe, déplacez votre indicateur de classe sur le symbole correspondant à la salle indiquée sur votre emploi du temps. N'oubliez pas : Pour gagner la partie, vous devez avoir suivi toutes vos classes selon l'ordre dans lequel elles sont inscrites sur votre emploi du temps, de haut en bas.



Sortilèges Potions Défense contre les Forces du Mal Métamorphose Astronomie Bibliothèque Histoire de la magie

Déplacement (fin d'un tour)

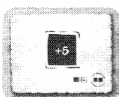
Votre tour se termine quand vous avez effectué tous les déplacements et avez joué autant de cartes événement que vous le voulez.

3. Les cartes événement

Les nombreuses cartes événement que les joueurs ont en main peuvent compliquer le jeu... encore plus que les couloirs tortueux ! Vous pouvez en jouer autant que vous le voulez à n'importe quel moment pendant votre tour.

Après avoir joué une carte événement, placez-la sous le talon.

Il y a 13 cartes événement différentes :



Mot de passe (3 cartes) : Vous avez trouvé un chemin plus rapide pour vous rendre à votre salle de classe. Retournez ou faites pivoter cinq (5) jetons supplémentaires.



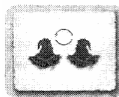
Classe annulée (2 cartes) : Placez cette carte sur n'importe quelle salle de classe. Cette salle est fermée à tous les joueurs jusqu'à votre prochain tour.



Remaniement du vendredi (3 cartes) : Les couloirs se sont encore déplacés ! Choisissez cinq (5) jetons vides, c'est-à-dire sur lesquels il n'y a pas de pion d'élève, face vers le haut et retirez-les du plateau de jeu. Vous pouvez choisir des salles de classe sur lesquelles une carte de Classe annulée a été jouée - la carte Remaniement du vendredi invalide l'annulation d'une classe. Retournez les cinq (5) jetons pour qu'ils soient face cachée, mélangez-les bien et remettez-les face cachée sur le plateau de jeu.



Une attrape de Peeves (2 cartes) : Échangez deux (2) jetons au choix. Vous pouvez prendre des jetons qui sont face vers le haut ou face cachée, des jetons où il y a des pions ou même des salles de classe. Quand vous les échangez, laissez-les du côté sur lequel ils étaient quand vous les avez pris.



Quelqu'un s'est perdu ! (3 cartes) : Changez la position de deux (2) pions d'élève de votre choix.



Échange d'emplois du temps (4 cartes) : Échangez votre emploi du temps contre celui d'un joueur de votre choix (chaque joueur garde son portrait d'élève et son indicateur de classe). Les deux joueurs continuent de jouer à partir de l'endroit où l'autre joueur était rendu sur son emploi du temps.



Miss Teigne (2 cartes) : La chatte de Rusard vous a attrapé ! Vous perdez votre tour.



Pas de devoir ! (1 carte) : Vous avez terminé tous vos devoirs en avance. Jouez de nouveau.



Vous dormez en classe (1 carte) : Forcez un joueur à suivre de nouveau son dernier cours. Il doit déplacer son indicateur de classe sur la classe précédente indiquée sur son emploi du temps, puis déplacer son pion d'élève sur le jeton de salle de classe correspondant, même si cette classe est annulée. Si le jeton de la classe a été retourné face vers le bas à cause d'une carte événement, le joueur doit retourner son pion à sa zone de départ.



Match de quidditch (1 carte) : Tous les joueurs se rendent immédiatement sur le terrain de Quidditch.



Attaque de la pieuvre géante (1 carte) : Tous les joueurs se rendent immédiatement au lac noir.



Écllosion de l'oeuf de dragon (1 carte) : Tous les joueurs se rendent immédiatement à la maison de Hagrid.



Retenue (1 carte) : Tous les joueurs se rendent immédiatement à la forêt interdite.

La seule façon d'avoir d'autres cartes événement est de passer sur un jeton spécial identifié par une ÉTOILE.

Chaque fois que vous passez sur ce jeton, vous pouvez prendre une carte événement dans le talon. Vous ne pouvez en prendre qu'une seule par tour, sauf si vous ouvrez une nouvelle voie, c'est-à-dire en jouant une carte événement, et en passant de nouveau sur l'étoile. Vous pouvez alors en prendre une autre.



REMISE DES DIPLÔMES

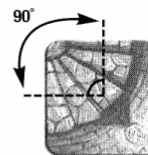
Une fois qu'un joueur a suivi toutes les classes sur son emploi du temps, il doit retourner sur sa zone de départ ! Le fond de chaque portrait d'élève indique la zone de départ sur laquelle son pion d'élève doit retourner.

Le premier joueur qui retourne à sa zone de départ après s'être rendu dans toutes les salles de classe inscrites sur son emploi du temps gagne la partie.

ÉLÈVES DE DEUXIÈME ANNÉE (EXPERTS)

Pour les joueurs experts, vous pouvez restreindre les déplacements des jetons pour créer de plus grands défis :

Quand vous retournez un jeton, retournez-le directement sans regarder au-dessous et sans le repositionner à votre convenance. Quand vous faites pivoter un jeton, tournez-le de UN TOUR seulement (un seul tour de 90 degrés, dans le sens horaire ou antihoraire).



À vous les couloirs de Poudlard ! Bonne chance !

Règle originale mise en ligne par François Haffner
Janvier 2009

Un jeu de la collection

jeuxSOC