

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Harry Potter™



Instruction manual
Instrucții
Instrucciones
Manuale di istruzioni
Instrukcja
Instruções
Anleitung
Instructions



MAGICAL BEASTS
BOARD GAME

#108673



CONTENTS

- Hinged Game Board with Two Playing Surfaces
- 4 Movers
- 1 Sticker Sheet
- 72 Beast Clue Cards
- 4 Ministry of Magic Clue Charts
- 1 Die

INHOUD

- Gescharnierd spelbord met twee speelloppervlaktes
- 4 Spelertokens
- 1 Stickervel
- 72 Hintkaarten voor Beesten
- 4 Ministerie van Toverkunst Hintkaarten
- 1 Dobbelsteen

CONTENIDO

- Tablero de juego con dos superficies de juego
- 4 Fichas
- 1 Hoja de Pegatinas
- 72 Cartas de Pistas de Animales Fantásticos
- 4 Tablas de Pistas del Ministerio de Magia
- 1 Dado

CONTENUTO

- Tabellone con due superfici di gioco
- 4 Pedine
- 1 Foglio di adesivi
- 72 Carte indizi animali
- 4 Carte indizio Ministero della Magia
- 1 Dado

ZAWARTOŚĆ

- Przewracana podwójna plansza
- 4 Pionki
- 1 Arkusz naklejek
- 72 Karty wskazówek
- 4 Tabele Wskazówek Ministerstwa Magii
- 1 Kostka

CONTEÚDO

- Tabuleiro de Jogo Articulado com Duas Superfícies de Jogo
- 4 fichas
- 1 folha de autocolantes
- 72 Cartões de Pistas de Monstros
- 4 Tabelas do Ministério das Pistas de Magia
- 1 dado

INHALT

- Klappbares Spielbrett mit zwei Spielwelten
- 4 Spielfiguren
- 1 Aufkleberbogen
- 72 magische Tierwesen Hinweiskarten
- 4 Zaubereiministerium Übersichtstabellen
- 1 Würfel

CONTENU

- Plateau de jeu articulé avec deux surfaces de jeux
- 4 personnages
- 1 feuille d'autocollants
- 72 cartes d'indice
- 4 diagrammes du ministère des indices magiques
- 1 filière

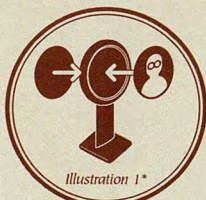


Illustration 1*

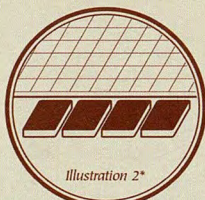


Illustration 2*

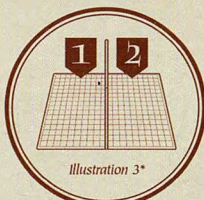


Illustration 3*



Passage Space
Illustration 4*



Illustration 5*



Illustration 6*

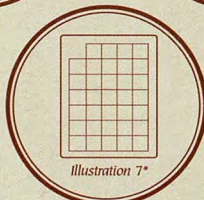


Illustration 7*



PASSAGE
SYMBOL

PASSAGE
SYMBOL

PASADIZO

PASSAGGIO

PRZEJSCIE

PASSAGEM

POTTER
SYMBOL

SYMBOLE
"ESPACE
DE PASSAGE"



M.O.M
CLASSIFICATION
SYMBOL

M.O.M
CLASSIFICATIE
SYMBOL

CLASIFICACIÓN
M.M.
(MINISTERIO DE MAGIA)

M.D.M
MINISTERO
DELLA MAGIA

KLASYFIKACJA
M.M

CLASSIFICAÇÃO
M.D.M

ZAUBEREIMINISTERIUM
KLASSIFIKATIONSSKALA
SYMBOL

SYMBOLE
"CLASSIFICATION"



COLOR
SYMBOL

KLEURS YMBOL

COLOR

COLORE

KOLOR

COR

FARBEN
SYMBOL

SYMBOLE
COULEUR



SIZE
SYMBOL

GROOTTE
SYMBOL

TAMAÑO

DIMENSIONE

ROZMIAR

TAMANHO

GRÖßEN
SYMBOL

SIZE
SYMBOL



LOCATION
SYMBOL

LOCATION
SYMBOL

LUGAR

LUOGO

LOKALIZACJA

LOCALIZAÇÃO

FUNDORT
SYMBOL

SYMBOLE
"EMPLACEMENT"



BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à collecter toutes les cartes "indices" nécessaires pour identifier un animal magique spécifique.

POUR COMMENCER LA PREMIÈRE PARTIE

Mette les autocollants sur les jetons personnages. Chaque personnage doit avoir la même image de caractère des deux côtés. (Illustration 1)

Pour commencer une nouvelle partie, séparez les cartes "indices" en quatre pioches (une pour chaque catégorie d'indice-classification, couleur, emplacement, taille) et placez-les face vers le bas sur la table à côté du plateau de jeu. (Illustration 2)

Le joueur le plus jeune détermine la surface de jeu sur laquelle commencera la partie: Poudlard intérieur (1) ou Poudlard extérieur (2). (Illustration 3)

Une fois la surface de jeu déterminée, chaque joueur place son personnage sur un espace de passage du plateau de jeu. (Illustration 4)

POUR LANCER LA PARTIE

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui obtient le plus grand nombre, commence. Le joueur avance du nombre de case indiqué que le dé dans n'importe quelle direction sur le plateau.

Si c'est l'icône de passage qui est obtenu sur le dé, alors le joueur doit se rendre sur n'importe quel passage et retourner le plateau même si cela n'est pas à son avantage.

Après que le premier joueur est avancé ou retourner le plateau de jeu, il passe le dé au joueur à sa gauche.

RETOURNEMENT DU PLATEAU DE JEU

Le joueur doit déplacer son personnage sur un espace de passage.

Ensuite, il faudra retirer du plateau les personnages adversaires qui ne sont pas sur des espaces de passage.

Les personnages se trouvant sur des espaces de passage sont sauvés. Ils passent automatiquement sur l'autre surface de jeu.

Après avoir retourné le plateau de jeu, le joueur place les pions des adversaires qui ont été retiré de l'autre surface de jeu n'importe où il le souhaite sur la nouvelle surface.

En plus de retourner le plateau, il peut voler une carte indice de tous les joueurs qui n'étaient pas sur un espace de passage.

CARTES INDICES

Si un joueur passe ou fini un déplacement dessus, alors il tire une carte indice sur cet espace de la pioche adéquate.

Les joueurs ne peuvent pas collecter des cartes indices du même espace sur le plateau deux fois de suite. Ils doivent impérativement se déplacer vers un autre espace avant de

pouvoir revenir.

Les joueurs doivent conserver les cartes indices qu'ils ont récupéré dans des piles différentes (chaque pile correspond à une catégorie d'indice : classification, couleur, emplacement, taille) face cachée devant eux.

Les joueurs peuvent choisir de collecter plusieurs cartes indices d'une même catégorie.

Cela leur permet de protéger les cartes qu'ils veulent garder comme on peut ne leur voler que les cartes placées au-dessus de leurs piles d'indices

GAGNER

Le premier joueur à collecter quatre cartes indice et à identifier un animal magique, remporte la partie.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: TM & © WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s17)

© 2020 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

GB: Made in China.

NL: Made in China.

ES: Fabricado en China.

IT: Fabbricato in Cina.

PL: Wyprodukowano w Chinach.

PT: Fabricado na China.

DE: Hergestellt in China.

FR: Fabriqué en Chine.



GB: Warning.
NL: Waarschuwing.
ES: Advertencia.
IT: Attenzione.
PL: Ostrzeżenie.
PT: Atenção.
DE: Achtung.
FR: Attention.



Small parts. Choking hazard.
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.
Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.
Pequenas partes. Risco de asfixia.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Petits éléments. Danger d'étouffement.



10867310-V05-0820