

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



WIZARDING
WORLD

Harry Potter



LE MAÎTRE DES SORTS | AGE : 7+ - JOUEURS : 2-6 - TEMPS : 20 MIN

RÈGLES DU JEU

Règles du jeu

Le jeu se joue sur un plateau de jeu qui représente le terrain de la forêt interdite. Le plateau est divisé en cases et contient des points de départ et d'arrivée pour chaque joueur. Les joueurs commencent le jeu en plaçant leurs personnages sur leur point de départ.

À tour de rôle, les joueurs lancent un dé et se déplacent d'un nombre de cases correspondant au résultat du dé. Les joueurs peuvent capturer les personnages de l'adversaire en passant sur sa case.

Le jeu se termine lorsque tous les personnages sont arrivés à leur point d'arrivée.

Le Brevet Universel de Sorcellerie Élémentaire (B.U.S.E) va démarrer. Il s'agit de l'examen le plus important à l'école POUDLARD, les résultats obtenus sont essentiels pour la poursuite des études en 6e et 7e année.

Vous allez passer les épreuves théoriques et pratiques des cours de Métamorphose, de Sortilèges et de Défense contre les forces du Mal devant un jury magique (les examinateurs magiques de l'académie) composé des autres joueurs.

Gagnez la partie et devenez le Maître des sorts.

Il existe 3 niveaux de difficulté dans le jeu selon votre âge.

Sorcier pré-école (-7 ans), sorcier 1er cycle (voir page 5) et sorcier majeur (voir page 6).

La notation aux épreuves pratiques et théoriques sera différente selon votre niveau.

Choisissez-en un en début de jeu pour toute la partie.

◇ MISE EN PLACE DU JEU ◇



I. Chaque joueur choisit une des seize cartes personnages et le pion personnage correspondant à sa carte qu'il place sur la case départ de sa maison.

II. Mélangez chacun des 3 tas de cartes **sort débutant**, **intermédiaire** et **avancé** et positionnez-les autour du plateau de jeu faces cachées.

III. Chaque joueur pioche 1 carte dans chacun des 3 tas. Vous commencez donc la partie avec 1 carte **sort débutant**, 1 carte **sort intermédiaire** et 1 carte **sort avancé**.



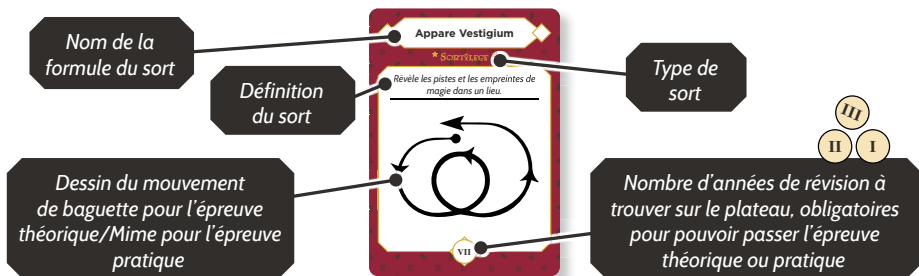
◇ BUT DU JEU ◇

Dès qu'un joueur a validé 2 sorts de chaque type (**débutant**, **intermédiaire** et **avancé**) la partie se termine. Sinon attendez la fin du tour 9 pour compter vos points de maîtrise des sorts.

Le joueur qui a le plus de points de maîtrise des sorts remporte la partie et devient le **Maître des sorts**.

◇ LES CARTES SORT ◇

4 éléments vous seront demandés lors des épreuves théoriques et pratiques. Vous devez les mémoriser pendant votre tour (voir système de notation lors des épreuves pour valider votre carte pages 5 et 6).



◇ DÉPLACEMENTS ET CASES DU PLATEAU ◇

- Vous avez 7 déplacements maximum lors de chaque tour. Les déplacements sont libres. Il n'est possible de revenir sur vos pas que lors de votre prochain tour.

- Vous démarrez sur la case correspondant à la maison de votre personnage. Par exemple, Harry Potter commence sur la case Gryffondor.

- À chaque fois que vous allez sur une case d'une des 4 maisons, piochez alors un sort dans l'un des 3 tas de cartes sort débutant, intermédiaire et avancé.

- Chaque case du plateau est reliée aux cases adjacentes par des pointillés.

- En passant sur les cases magie, vous pouvez gagner 1, 2 ou 3 années de révision des sorts selon le nombre indiqué sur chaque case I, II ou III. Ces années de révision des sorts sont obligatoires pour tenter de passer votre épreuve théorique ou pratique, car la plupart de ces sorts ne s'apprennent qu'après de longues révisions à Poudlard. Il vous faut 1 à 3 années de révision pour maîtriser un sort **débutant**, 4 à 7 années pour un sort **intermédiaire** et 8 à 10 années pour un sort **avancé**.

- Pour passer l'épreuve théorique, terminez votre déplacement sur une case livre.

- Pour l'épreuve pratique, terminez votre déplacement sur une case baguette.

◇ DÉROULEMENT D'UNE PARTIE ◇

I. Apprenez et mémorisez un de vos sorts pendant votre tour.

II. Déplacez-vous sur le plateau pour trouver des années de révision de sort et piochez de nouvelles cartes sorts sur les cases des 4 maisons.

Dès que vous avez trouvé assez d'années de révision de votre sort sur le plateau, rendez-vous en fin de tour sur une case livre pour passer l'épreuve théorique ou sur une case baguette pour passer l'épreuve pratique (voir page 6) et tenter de valider votre carte sort afin de gagner des points de maîtrise des sorts et espérer remporter la partie.

- Pour un **sort débutant**, il vous faut **1 à 3 années de révision du sort**
- Pour un **sort intermédiaire**, il vous faut **4 à 7 années de révision du sort**
- Pour un **sort avancé**, il vous faut **8 à 10 années de révision du sort**

Chaque épreuve, qu'elle soit théorique ou pratique, **est jugée par les examinateurs magiques de l'académie** qui sont les autres joueurs de la partie. Ils vont valider ou non votre sort. Leur rôle est important pour la stabilité de la partie.

Ils doivent être **bienveillants et impartiaux sous peine de perdre 2 points de maîtrise des sorts chacun** en cas de non-respect de ces règles déontologiques édictées par le ministère de la magie

III. Donnez votre carte sort à faire valider aux autres joueurs à la fin de votre tour et défaussez-vous des années de révision indiquées sur votre carte sort, quel que soit le niveau de difficulté choisi en début de partie.

Tentez de valider votre carte sort **à la fin de votre** tour pour les niveaux de difficulté sorcier pré-école (- de 7 ans) et sorcier 1er cycle.

Pour les sorciers majeurs, vous passerez les épreuves théoriques et pratiques **au début de votre tour suivant** (restez concentrés pour ne pas oublier le contenu de votre carte sort quelle que soit l'épreuve).

IV. Tentez de valider **un seul sort par tour** (sauf cas de rencontre entre 2 joueurs, voir duel de sorciers page 7) pour **l'épreuve théorique** ou **pratique devant les autres joueurs (voir système de notation pages 5 et 6)** :

- Passez vos **sorts débutant** uniquement au tour 1, 2, 3 et 4
- Passez vos **sorts intermédiaire** au tour 4, 5, 6 et 7
- Passez vos **sorts avancé** au tour 6, 7, 8 et 9

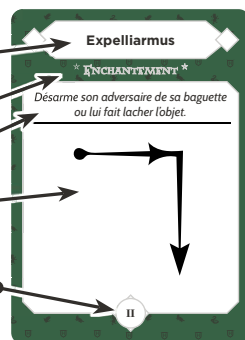
V. Si vous croisez un autre joueur sur le plateau à partir du tour 4, faites un duel de sorciers (voir page 7).

◇ ÉPREUVE THÉORIQUE ET PRATIQUE ◇

Lors de votre passage de l'**épreuve théorique**, il vous faut valider devant les autres joueurs plusieurs éléments que vous aurez retenus lors de votre tour :

I. Épreuve théorique

- Donnez la formule du sort
- Donnez le type de sort (Sortilège, Enchantement, Maléfice/Jinx, Maléfice/Hex et Malédiction)
- Donnez la définition du sort (le concept suffit)
- **Dessinez** le mouvement de baguette **pour l'épreuve théorique**.
- Défaussez-vous du nombre d'années de révision indiqué.



II. Épreuve Pratique

Lors de votre passage de l'**épreuve pratique**, donnez aux examinateurs le type de sort et la définition du sort. Pour l'épreuve pratique, il n'y a pas de dessin, mais vous devez à la place **vous lever, mimer** le mouvement de baguette en donnant la formule du sort, comme si vous étiez un vrai élève de l'école Poudlard et que vous étiez en train de jeter le sort sur quelqu'un.

Chaque sort validé vous rapporte des points de maîtrise des sorts selon votre niveau de difficulté choisi en début de partie (pré-école, sorcier 1er cycle et sorcier majeur).



Le système de notation des épreuves théoriques et pratiques pour les sorciers pré-école et 1er cycle

Selon l'âge de l'élève, les examinateurs vont appliquer la notation ci-dessous :

- **Notation pré-école** : l'élève devra **dessiner le sort pour l'épreuve théorique ou mimer le sort pour l'épreuve pratique** à la fin de son tour avec la carte à côté de lui. Il valide alors son sort et gagne **3 points de Maîtrise des sorts, quelle que soit l'épreuve**.
- **Notation sorcier de 1er cycle** : **quelle que soit l'épreuve**, l'élève gagne 1 point de maîtrise des sorts par élément trouvé et la carte sort est validée s'il trouve au moins 2 éléments sur 4. **L'élève passe son examen à la fin de son tour.**

Le système de notation des épreuves théoriques et pratiques pour les sorciers majeurs

- **Notation sorcier majeur** : l'élève valide le sort s'il a au moins donné la formule et le dessin au début de son tour suivant pour l'épreuve théorique ou donne la formule et le mime pour l'épreuve pratique.
Vous validez l'épreuve théorique ou pratique soit avec la note **Optimal**, **Effort Exceptionnel** ou **Acceptable**, ce qui va donner des points de maîtrise des sorts différents selon la note obtenue lors des 2 épreuves :
- La meilleure note possible est **Optimal**. Pour avoir la note **Optimal** et obtenir **4 points de maîtrise des sorts**, vous devez donner sans vous tromper, les 4 éléments (dessin, formule, définition et type de sort) **pour l'épreuve théorique**. **Pour l'épreuve pratique**, vous devez vous lever, donner la définition du sort et le type de sort, puis mimer parfaitement le mouvement de baguette tout en prononçant la formule de votre carte.
- Si vous validez 3 des 4 éléments avec au moins le mime et la formule, vous obtenez la note **Effort Exceptionnel** et recevez **3 points de maîtrise des sorts**.
- Si vous validez seulement le dessin et la formule pour l'épreuve théorique ou le mime et la formule pour l'épreuve pratique, vous obtenez la note **Acceptable** soit **2 points de maîtrise des sorts**. Si vous validez 3 des 4 éléments au bout de 2 essais, vous obtenez aussi la note **Acceptable**.

Dans les cas ci-dessous, **vous ne validez pas l'épreuve et vous recevez des points de pénalités** de maîtrise des sorts :

- Un malus de **-4 points de maîtrise des sorts** si vous échouez sur les 4 éléments : formule, type de sort, définition, dessin (épreuve théorique) ou mime (épreuve pratique).
- Un malus **Désolant -3 points de maîtrise des sorts** si vous échouez sur 3 des 4 éléments.
- Un malus **Piètre -2 points de maîtrise des sorts** si vous échouez soit sur la formule ou soit sur le dessin (épreuve théorique) ou le mime (épreuve pratique).

Quel que soit votre niveau de difficulté, si le jury ne valide pas le sort, l'élève remet sa carte sort en bas de la pile de cartes correspondante et pioche alors une carte sort supplémentaire, **débutant** s'il est au **tour 1, 2, 3 et 4**, **Intermédiaire** s'il est au **tour 4, 5, 6 et 7** ou **avancé** s'il est au **tour 6, 7, 8 et 9**.

Si la carte est validée, placez-la face visible devant vous, quel que soit le niveau de difficulté joué.

Le duel de sorciers entre 2 joueurs à partir du tour 4 valide un sort

Lorsque 2 pions personnages se croisent sur la même case du plateau, un duel entre les 2 joueurs commence. Chaque joueur choisit un sort qu'il a validé ou un sort de sa main qu'il souhaite faire valider en fonction du tour où ils se rencontrent. Au tour 1 à 4, le joueur peut faire valider un sort **débutant**, au tour 4 à 7 un sort **intermédiaire** et au tour 6 à 9 un sort **avancé**.

Les 2 joueurs se lèvent et se mettent face à face, se saluent et donnent à tour de rôle la définition et le type de sort de leur carte sort aux membres du jury. Ensuite ils se mettent dos à dos, font 5 pas chacun puis se retournent, comptent jusqu'à 3 à haute voix et doivent mimer le mouvement de baguette du sort et prononcer sa formule.

Les examinateurs magiques de l'académie décident quel joueur a le plus rapidement et le plus exactement mimé et prononcé la formule de son sort.

Le gagnant valide son sort et prend :

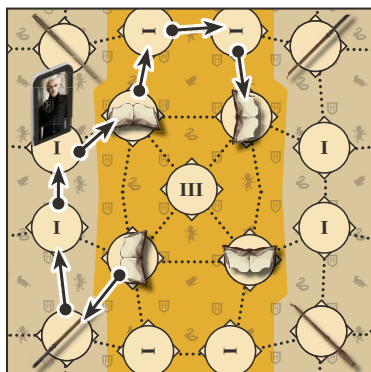
- 1 point de maîtrise des sorts s'il est au tour 1 à 4
- 2 points de maîtrise des sorts pour les tours 5 à 7
- 3 points de maîtrise des sorts pour les tours 8 à 9.

Le perdant ne prend pas de point. Défaussez-vous du nombre d'années de révision du sort effectué en cas d'échec et en cas de victoire, même si le sort a déjà été validé.

Exemple d'un duel au tour 4

Le joueur joue en niveau de difficulté sorcier majeur, il passe son épreuve théorique en début de tour et obtient un **Effort Exceptionnel (+3)**, son tour précédent s'étant terminé sur un livre. Il rencontre sur sa route un autre personnage après 3 déplacements. Il gagne le duel et obtient un **1 point de maîtrise des sorts** de la part des examinateurs et valide ainsi son second sort **intermédiaire** du tour. Il effectue ses 4 déplacements restants et termine sur une case livre. Pendant son tour, il aura obtenu 4 points de maîtrise de sorts ($3+1=4$).

Lors de ses 7 déplacements, il aura accumulé en plus 4 **années de révision des sorts** ($I+I+I+I=IV$).



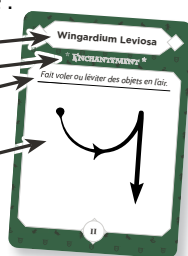
Exemple du tour 1 d'un joueur

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il joue en mode sorcier de 1er cycle. Il avance son pion Harry Potter de 7 cases sur le plateau. Pendant son déplacement, il est passé sur 2 cases (I) ce qui lui donne 2 **années de révision des sorts**, une case (II) ce qui lui donne 2 autres **années de révision des sorts**, et une case (III) ce qui lui donne 3 **années de révision des sorts** soit 7 en tout.

Il termine son déplacement sur une case livre, il va donc passer immédiatement l'épreuve théorique du B.U.S.E à la fin de son tour devant les autres joueurs.

Il donne la carte **sort débutant** « WINGARDIUM LEVIOSA » aux autres joueurs et se défause de 2 **années de révision** indiquées sur la carte pour tenter de valider sa carte sort puis il donne aux examinateurs magiques de l'académie :

- la formule du sort : « Wingardium Leviosa »
- le type de sort : « c'est un enchantement »
- la définition : « l'enchantement fait voler ou léviter des objets en l'air. »
- il réussit en plus le dessin du mouvement de baguette indiqué sur la carte sort



Les joueurs examinateurs lui donnent donc une note **Optimal** (4 points de maîtrise des sorts, car il a validé les 4 éléments de l'épreuve théorique). Il place ensuite sa carte sort validée face visible devant lui.

S'il avait fini son tour sur une case baguette, il aurait alors passé l'épreuve pratique à la fin de son tour. Il se serait alors levé, il aurait donné la définition et le type de sort puis il aurait mimé le mouvement de baguette tout en prononçant la formule du sort. Il aurait ainsi obtenu la note **Optimal** (4 points de maîtrise des sorts pour avoir validé les 4 éléments de la carte sort.).

◇ FIN DE PARTIE ◇

La partie se termine dès qu'un joueur a validé **2 sorts débutant**, **2 sorts intermédiaire** et **2 sorts avancé** ou sinon **comptez vos points à la fin du 9e tour de jeu.**

Le Maître des sorts est celui qui obtient le plus de points de maîtrise des sorts à la fin de la partie.



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s20)



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur 94130
Nogent-sur-Marne
FRANCE