

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 ★★☆☆ modulaire 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

UNE ANNÉE A POUDLARD



CO
IF Y

YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER

Nous avons le plaisir de vous informer que vous êtes accepté au collège de Poudlard, la plus grande école de sorcellerie du monde. Au cours de votre scolarité, vous apprendrez à maîtriser les sortilèges et les potions nécessaires pour combattre les forces du mal et vous aurez l'immense honneur de participer à la Coupe des Quatre Maisons que vous devrez remporter pour gagner la partie. Chaque maison a sa propre histoire et chacune d'elle a formé au cours des années, les meilleurs sorciers et sorcières du monde, elle sera comme votre deuxième famille. Pendant votre année à Poudlard, vos bons résultats rapporteront des points à votre maison, mais chaque fois que vous irez à l'encontre du règlement, cela fera perdre des points à votre maison.



MAGICAL
CREATURES

READ MORE PAGE 13

BUT DU JEU :

Le gagnant est celui qui obtiendra le plus de points pendant l'année scolaire à la Coupe des Quatre Maisons que se disputeront les élèves de Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard, pour cela vous devrez réaliser des missions.

Incarnez votre personnage préféré et revivez l'intégralité de la saga.

Les 10 premières missions correspondent aux aventures d'Harry Potter dans les films et livres 1, 2 et 3.

Les 10 suivantes aux films et livres 4 et 5.

Les 10 suivantes aux films et livres 6 et 7.



CHOISISSEZ LE TEMPS DE VOTRE PARTIE

PARTIERAPIDE (30MINUTES)

La partie se termine lorsqu'un joueur a réalisé au moins une mission et qu'il a plus de 210 points

PARTIECLASSIQUE (45/60 MINUTES)

La partie se termine lorsqu'un joueur a réalisé au moins deux missions et qu'il a plus de 260 points

PARTIELONGUE (+60MINUTES)

La partie se termine lorsqu'un joueur a réalisé au moins trois missions et qu'il a plus de 320 points



CHOISISSEZ UN DES TROIS MODES DE JEU

SORCIER DE 1ER CYCLE

Voir pages 8 et 9

SORCIER MAJEUR OU PAREQUIPE

Voir pages 8 et 9

LE RETOUR DE LORD VOLDEMORT

Voir pages 14 et 15



COMMENT GAGNER DES POINTS :

Il y a quatre moyens de gagner des points pendant votre année :

1- Achever des missions : En début de partie, vous recevez 5 cartes « Missions » avec le nombre de points que vous pouvez gagner (entre 40 et 300 points selon leurs difficultés). *Ne les montrez pas aux autres joueurs.*

Pour réussir une mission, vous devez remporter le combat de la mission en vous rendant dans le lieu indiqué sur la carte avec le ou les jetons « Objets » que vous trouverez en vous promenant dans Poudlard et ses environs.

Les sortilèges et potions vous aideront à gagner plus facilement les combats, mais attention aux cartes « Événements » !

Pour le second mode de jeu « Sorcier majeur ou par équipe », vous devez en plus des jetons « Objets » obtenir les cartes « Sortilèges » et des cartes « Potions » indiquées sur vos cartes « Missions ».



2- Passer des examens : Rendez-vous dans une des six salles de cours avec le bon livre pour passer les examens et gagner entre 5 et 20 points pour la Coupe des Quatre Maisons.

3- Piocher des cartes « Action » : Elles peuvent vous réserver des surprises et vous faire gagner ou perdre des points quand vous enfreindrez le règlement. Vous y trouverez aussi de la « Poudre de cheminette » obligatoire pour vous rendre sur le plateau (annexe 2).



4- Disputer des matchs de Quidditch : Pour remporter plus de points de la Coupe des Quatre Maisons, disputez un match de Quidditch. Chaque partie remportée vous fait gagner 40 points.



I- RÈGLE SIMPLIFIÉE POUR LES SORCIERS DE PREMIER CYCLE :

A) Le mode « Sorcier de premier cycle » (niveau enfant) *

Pour réaliser votre mission dans ce mode de jeu, il suffit de :

- 1- Récupérer sur le plateau les jetons « Objets », figurants sur votre carte (il suffit de passer par une case comportant un objet pour pouvoir le récupérer)
- 2- Aller dans le lieu indiqué sur la carte
- 3- Remporter le combat contre l'adversaire indiqué sur votre carte

Exemple de combat :

Vous souhaitez réaliser la mission numéro 6 « Détruire le journal de Tom Jédusor » et piochez donc la carte « Combat numéro 6 » (correspondante au numéro de votre mission). Il s'agit de Tom Jédusor et il dispose de 9 « points de vie ». Pour gagner le combat, vous devez lui faire perdre tous ses points de vie (PV) avant qu'il ne vous fasse perdre tous les vôtres. Les deux adversaires attaquent à tour de rôle. Dans ce cas, Tom Jédusor vous attaque en premier et vous fait perdre 2 PV. Ensuite, il vous fera perdre 3 PV après chacune de vos attaques pendant toute la durée du combat. Pour combattre votre adversaire, vous disposez de 2 moyens :

1- Vos dés d'attaque

Selon le personnage choisi en début de partie, chaque joueur dispose de 3 ou 4 « dés d'attaque » qui lui permettent d'attaquer son adversaire pour tenter de lui faire perdre des PV (Harry Potter dispose par exemple de 4 « dés d'attaque »).

Dans notre exemple, Tom Jédusor dispose d'une « résistante de 5 » aux attaques, ce qui veut dire que chaque dé d'attaque dont le score est supérieur ou égal à 5 lui fait perdre 1 PV. Si vous jouez avec Harry Potter par exemple, vous lancez donc simultanément vos 4 dés d'attaque. Tous les dés dont le score est supérieur ou égal à 5 feront perdre 1 PV à Tom Jédusor.

2- Vos cartes « Potions » et « Sortilèges »

Les cartes « Attaque », vous permettent de faire perdre des points de vie à votre adversaire. Tandis que, les cartes « Défense » vous permettent de vous protéger des attaques de votre adversaire et de récupérer des points de vie.

Exemple de combat :

Dès que Tom Jédusor est révélé, vous perdez 2 PV sur votre fiche joueur. Utilisez par exemple, la carte potion « solution de force » qui lui fait perdre 5 PV. Il ne lui reste plus que 4 PV. Après votre attaque, il utilise sa capacité spéciale et il vous fait perdre 3 PV, vous avez perdu 5 PV dans le combat et lui 4 PV mais la chance est avec vous, vous obtenez sur votre lancer de 4 dés : 5, 5, 6 et 6. Vous lui faites donc perdre 4 PV, après votre attaque, il utilise une dernière fois sa capacité et vous fait perdre 3 PV même s'il n'a plus de PV. Vous gagnez le combat ainsi que les 200 points. Vous aurez perdu 8 PV et lui 9.

B) Le mode « Sorcier majeur » et par équipe (niveau adulte) *

En plus du mode « Sorcier de premier cycle », vous devez trouver les cartes potions et sorts indiquées sur votre carte « Mission » pour la réaliser. Le mode sorcier majeur peut être joué en équipe.

Une fois la mission réalisée, gagnez les points de la Coupe des Quatre maisons indiqués sur votre carte et remplacez les jetons « Objets » sur les cases de votre choix de l'annexe 2 et vos cartes utilisées en bas de leur pile.

II- REMPORTER UN MATCH DE QUIDDITCH :

Rendez-vous sur le terrain de Quidditch et faites venir un autre joueur. Le match se déroule en 2 parties :

- 1- D'abord, une équipe devra marquer 2 buts avec le Souafle dans les cages adverses
- 2- Ensuite, l'attrapeur d'une des 2 équipes devra attraper le vif d'or en premier.

L'équipe qui attrape le vif d'or gagne 40 points de la coupe des 4 maisons.

III- ALLER DANS LA SALLE DE COURS AVEC LA CARTE « LIVRES » CORRESPONDANTE :

Plusieurs salles de cours sont présentes sur le plateau, rendez-vous sur l'une d'entre elles avec le livre de ce cours et gagnez les points indiqués sur votre carte.

IV- LES CARTES « ACTION » :

Pendant votre année, des actions vont avoir lieu, vous allez être en cours avec Severus Rogue qui va vous enlever des points ou avec Hagrid qui va vous en donner. Ces cartes sont également le seul moyen d'obtenir de la « poudre de cheminette » nécessaire pour accéder au plateau 2.



EXPLICATION DES CASES DES PLATEAUX :

Mise en place des 30 jetons « Objets » :

- Au début de la partie, un joueur place aléatoirement face visible les 30 jetons « Objets » sur les cases comportant une rosace : 
- Mettez 18 jetons « Objets » sur le plateau principal, 3 sur le plateau annexe 1 et 9 sur le plateau annexe 2

Ces objets sont indispensables pour réaliser les missions.

- Chaque case du plateau possède un picto, une fois arrivé dessus, piochez la carte comportant le même picto que la case.

Cabane d'Hagrid
Piochez 1 carte « Potions »
et 1 carte « Sortilèges »

Terrain de Quidditch

Quand vous arrivez dessus, votre déplacement est terminé.
Faites venir le joueur de votre choix et défiez-le.
Si vous disposez d'un jeton « Portoloin » vous pouvez
l'utiliser pour aller au cimetière de Little Hangleton et
effectuer votre mission si vous pouvez. Revenez sur le
terrain à la fin de votre tour et défaussez-vous du jeton.▲

Les cases lieux des missions

Si vous passez par une de ces cases, vous pouvez vous arrêter, mais votre déplacement est alors terminé.

*Piochez une carte « Potions »
(à garder)*

Les salles communes

Lorsque vous arrivez sur une de ces cases vous pouvez piocher une carte de votre choix ou proposer un troc d'objet à un autre joueur. ◀

Pour vous rendre de Honeydukes à la Tête du Sanglier, trois déplacements sont nécessaires.

En arrivant sur cette case vous pouvez entrer à l'école ou aller au Chaudron Baveur.

1

Piochez une carte « Action »
(appliquez son effet immédiatement)

Bureau de Dumbledore
 Piochez 2 cartes « Sortilèges »

Piochez 2 cartes « Livres »
(à garder)

*Passage entre le ministère de la magie
et la salle des prophéties
(ne vous coute aucun déplacement)*

À partir de cette case, vous accédez à la case Gringotts de l'annexe 2. Cela ne vous coûte aucun déplacement

Piochez une carte « Sortilèges »
(à garder)

Pour aller du Chaudron Baveur à la banque Gringotts, quatre déplacements sont nécessaires, trois de plus pour Barjow & Beurk ou Ollivander



Piochez une carte « Événements » et jouez-la immédiatement.
Tous les joueurs sont concernés par ces événements.



Passage secret sous le Saule cogneur menant à la Cabane Hurlante.
(Aucun déplacement supplémentaire n'est nécessaire à partir de cette case).



Piochez une carte « Duel » et combattez le personnage de la carte, gagnez une carte « Sortilèges », « Potions » et « Livres » en cas de victoire. S'il ne vous reste plus qu'un PV, vous perdez le combat, défaussez-vous alors de 3 cartes de votre choix, si vous possédez moins de 3 cartes défaussez-vous de la totalité de vos cartes restantes.

Les cases PV

Lorsque vous tombez sur cette case, prenez le nombre de PV indiqué.



Passage secret dans la Salle sur Demande menant à la Tête de Sanglier.
(Aucun déplacement supplémentaire n'est nécessaire à partir de cette case).

Les salles de cours

- Lorsque vous tombez sur les cases de cours Sortilèges, Métamorphose ou Défense contre les forces du mal piochez une carte « Sortilèges »
- Lorsque vous tombez sur les cours de Potions, Botanique ou Soins piochez une carte « Potions ».
- Si vous possédez une ou plusieurs cartes « Livres », vous pouvez vous arrêter sur la salle de cours correspondante pour récupérer les points de la Coupe des Quatre Maisons et piochez en plus la carte du cours.

Réserve de Rogue

Piochez 2 cartes « Potions »

Les tours du château

Elles sont au nombre de 18. Si vous passez par une de ces tours, vous pouvez vous arrêter dessus, votre déplacement est alors terminé. Vous pouvez cependant utiliser un jeton « Poudre de cheminette » pour vous rendre dans 1 des 7 lieux de l'annexe 2 (hors cimetière). Allez sur le lieu souhaité, récupérez le/les objets présents sur ce lieu, effectuez votre mission si vous pouvez. À la fin de votre tour, vous devez revenir sur la tour d'où vous êtes parti et vous défausser de votre « Poudre de cheminette »

Les murs et les cases des plateaux :

Vous ne pouvez pas passer à travers les murs intérieurs et extérieurs du château



Vous pouvez passer sur la case suivante lorsqu'il y a les petits pas ou la double barre

Tous les ponts comptent comme une case, il y en a 5

Passage secret derrière la sorcière borgne menant à la boutique Honeydukes.
Un déplacement supplémentaire est nécessaire depuis l'infirmerie

* La case où est écrit Grande Salle n'est pas accessible, les cases adjacentes à celle-ci font partie de la Grande Salle

MISE EN PLACE DU JEU :

Mélangez tous les paquets de cartes par catégorie, sauf le paquet combat, et placez-les autour du plateau.

Chaque joueur choisit une fiche personnage et prend un jeton «Poudre de cheminette» et un jeton «Portoloïn» ainsi que le nombre de jetons points de vie (PV), cartes «Livres», «Sortilèges» et «Potions» indiqués sur sa fiche (vous ne pouvez pas prendre les jetons Mangemorts, ils sont réservés pour le 3e mode de jeu).

Chaque joueur prend alors son pion qu'il place sur la case départ à l'entrée de Poudlard et reçoit aléatoirement 5 cartes «Missions».

Au début de la partie, un joueur place aléatoirement face visible les 30 jetons «Objets» sur les cases comportant une rosace : *

(Voir la mise en place des 30 jetons «Objets» page 4)



+

- Résistance aux attaques : le résultat d'un dé devra être supérieur ou égal à ce nombre pour vous faire perdre 1 PV.

- Le nombre de dés que vous pouvez utiliser lorsque vous attaquez vos ennemis

- Votre capacité spéciale lors de vos déplacements

- Votre capacité spéciale lors des combats

- Placez ici vos points de la Coupe des Quatre Maisons

- Cartes à récupérer en début de partie

- Placez ici vos points de vie. Par exemple, Harry Potter commence avec 7 PV.

- Placez ici les jetons «Objets», (6 maximum)



Votre personnage va s'améliorer pendant la partie avec les cartes et PV qu'il va trouver.

RÈGLE DÉTAILLÉE :

Au début de la partie vous devez choisir un seul mode de jeu « Sorcier de premier cycle » ou « Sorcier majeur ou par équipe » ou retour de Voldemort (Voir page 14).

Le joueur le plus jeune commence, il lance 2 dés et avance sur le plateau du nombre de cases correspondant à son lancer de dé dans la direction de son choix. Si le joueur tombe sur la case « Sortilège » , « Potion » , « Livre » , « Action » , il pioche alors la carte du symbole présent sur la case « Sortilège », « Potions », « Livre », « Action » qu'il conserve pendant la partie.

Si le joueur tombe sur une case « Événement » , il pioche une carte « Événements » qu'il joue immédiatement, ces cartes concernent tous les joueurs.

Pour les autres cases :

- Cases « Duel »  : Piochez une carte « Duel » et combattez l'élève de la carte, gagnez une carte « Sortilèges », « Potions » et « Livres » en cas de victoire. S'il ne vous reste plus qu'un PV, vous avez perdu le combat, défaussez-vous alors de 3 cartes de votre choix ou de toutes vos cartes si vous en possédez moins que 3. Remettez ensuite la carte « Duel » en bas de sa pile et les cartes défaussées dans leurs piles respectives en cas d'échec une fois le combat terminé.

- Cases « Objet »  : Si le joueur passe par une case où se trouve un jeton « Objet », il peut le prendre puis continuer son déplacement. Il ne peut récupérer que deux objets par tour. S'il n'y a plus d'objets sur la case, rien ne se passe.

- Les tours du château  : Si le joueur passe par une tour du château, il peut s'arrêter dessus mais son déplacement est alors terminé. Ces tours vous permettent de vous rendre sur une des 7 images de l'annexe 2 à l'aide d'un jeton « Poudre de cheminette ». Une fois arrivé sur un des 7 lieux, prenez le jeton « Objet », faites votre mission si vous l'avez, puis retournez sur la tour du château où vous étiez, sauf la case « Cimetière » accessible à partir du terrain de Quidditch avec un jeton « Portoloïn ». (voir les tours du château page 5)

- Case salle de cours : Allez-y pour passer un examen avec le bon livre et gagnez les points indiqués sur votre carte « Livres » si vous l'avez, (voir les salles de cours page 5).

- Case lieu mission indiqué sur votre carte « Missions » : effectuez votre mission si vous avez les objets pour le mode de jeu « Sorcier de premier cycle » et les « Sortilèges » et « Potions » indispensables pour réussir sa mission dans le mode « Sorcier majeur ou par équipe »

- Case PV : piochez le nombre de jeton Point de vie (PV) indiqué sur la case.

Autres cases spéciales du plateau :

1) Les salles communes     : piochez 1 carte de votre choix ou proposez un troc d'objet à un autre joueur.

2) Bureau de Dumbledore : piochez 2 cartes « Sortilèges »

3) Cabane d'Hagrid : piochez 1 carte « Potions » et 1 carte « Sortilèges »

4) Réserve de Rogue : piochez 2 cartes « Potions »

5) Réserve au dessus de la bibliothèque : piochez 2 cartes « Livres »

6) Terrain de Quidditch : faites venir le joueur de votre choix et défiez-le (voir p4)

Lors de vos déplacements, vous n'avez pas le droit non plus de faire demi-tour. Vous devez attendre le tour suivant si vous voulez revenir sur vos pas.

Règle d'or :

Lors de vos déplacements, lorsque vous croisez un autre joueur vous devez obligatoirement vous arrêter pour le combattre (Voir page 9). De même lorsque vous croisez un Mangemort dans le 2e ou 3e mode de jeu.

Dans les 2 cas ci-dessous, vous avez le choix de vous arrêter

1) Vous pouvez décider de vous arrêter sur un lieu de votre choix écrit en toute lettre ou pour réaliser une mission, dans ce cas votre déplacement est terminé.

2) Vous pouvez aussi décider de vous arrêter sur une des 18 tours du château, dans ce cas votre déplacement sera alors terminé.

Lors de vos déplacements, vous devez obligatoirement vous arrêter sur la case correspondant à votre lancer de dés. Vous ne pouvez donc pas décider de vous arrêter en chemin à part dans les 2 cas cités ci-dessus.

Par exemple : vous commencez la partie avec le pion Harry Potter sur la case départ à l'entrée de Poudlard. Vous lancez les 2 dés et obtenez 6 et 6. Vous avez le choix de déplacer le pion soit vers la droite dans le château ou soit vers la gauche sur le chemin de traverse. Vous choisissez d'avancer dans le château de 12 cases, la première case de votre déplacement sera les deux mains puis Hogwarts en case 2, la tour de l'Horloge en case 3. Vous décidez de descendre vers la case 4 potion puis case 5 la tour de Gryffondor, en case 6 vous récupérez l'objet présent sur la rosace, en case 7 vous passez par la case duel en case 8 par la case action en case 9 par la tour de Poufsouffle, par la case 10 sortilège. Vous récupérez le deuxième objet sur la case 11 puis avancez jusqu'à la 12^e case événement et piochez la carte du symbole de la case et appliquez son contenu. Votre déplacement et votre tour sont alors terminés.

Fin de votre tour :

Une fois votre déplacement terminé et vos actions effectuées, c'est au tour du joueur situé à votre droite de lancer les dés.

Les 30 jetons « Objets » :

Ces objets sont indispensables pour réaliser vos missions dans le mode de jeu « Sorcier de premier cycle » ou « Sorcier majeur ou par équipe ». Une fois utilisés lors d'une mission, remplacez-les au choix dans une des 8 cases « image » de l'annexe 2.

Les 6 jetons « Objets spéciaux » :



Baguette de Sureau
➔ +1 dé d'attaque lors d'un combat



Épée de Gryffondor
➔ +1 dé d'attaque lors d'un combat



Pierre de Résurrection
➔ +6 PV lors d'un combat



Retourneur de temps
➔ Rejouez un second tour



Cape d'invisibilité
➔ Fuyez de 5 cases un combat



Buck
➔ Allez sur une des cases de l'annexe 1 ou 2

Jetons à usage unique (soit pour les missions soit lors de votre tour). Une fois utilisé, remplacez-le sur une des 3 rosaces du Chemin de Traverse (Annexe 1).

EXPLICATION DES MODES DE JEU :

En début de partie vous pouvez choisir un des 4 modes de jeu suivant pour votre année à Poudlard où vous devrez obtenir le plus de points de la Coupe des Quatre Maisons pour gagner la partie.

1- En mode sorcier de 1er cycle (chacun pour soi)

Ce mode de jeu est le mode débutant, pour réaliser votre mission, vous devez trouver **uniquement** le ou les jetons « Objets » ① de la carte. Vous devrez ensuite vous rendre dans le lieu indiqué ② et gagner votre combat ③ pour remporter vos points de la Coupe des Quatre Maisons ④.

Pour les cartes « Combat » et « Duel » en mode sorcier de 1er cycle, vous pouvez utiliser jusqu'à 5 cartes en tout (parmi « Potions » et « Sortilèges ») lorsque vous affrontez vos ennemis.

2- En mode sorcier majeur (chacun pour soi)

Ce mode de jeu est le mode expert. Pour réaliser votre carte mission, vous devez trouver le ou les jetons « Objets » ① de la carte. Vous devrez ensuite vous rendre dans le lieu indiqué ② et gagner votre combat ③ pour remporter vos points de la Coupe des Quatre Maisons ④ comme dans le mode de jeu sorcier de 1er cycle. Mais vous devez trouver en plus des jetons « Objets », les « Sortilèges » et « Potions » ⑤, avant de vous rendre sur le lieu indiqué que vous devrez utiliser contre votre ennemi pendant le combat.

Pour les cartes « Combat » et « Duel » en mode sorcier majeur, vous pouvez utiliser jusqu'à 3 cartes en tout (parmi « Potions » et « Sortilèges ») lorsque vous affrontez vos ennemis. Participez à au moins 1 match de Quidditch pour terminer la partie.

3- En mode équipe

Vous pouvez jouer tous ensemble dans la même équipe ou faire des équipes de 2 ou 3 joueurs. Tous les joueurs doivent se rendre ensemble sur le lieu indiqué ② avec tous les « Objets » ① et les cartes « Sortilèges » et « Potions » ⑤ indiqués sur la carte « Mission », et gagner votre combat ③ pour remporter vos points de la Coupe des Quatre Maisons ④.

Vous combattez ensemble le personnage de la carte « Mission » (multipliez ses PV par le nombre de joueurs que vous êtes, à 4 joueurs, Tom Jédusor a 36 PV). Chaque joueur attaque à tour de rôle et subit la capacité spéciale de la carte combat après chacune de ses attaques. Vous pouvez utiliser 2 cartes « Potions » et « Sortilèges » maximum par joueur.

Règle d'or : Quelque soit le mode de jeu (1er cycle, majeur ou équipe)

Si l'un des joueurs attaquants perd tous ses PV, le combat est perdu et il retourne au Chaudron Baveur. Remettez alors toutes vos cartes en bas de leurs piles respectives. Reprenez 6 PV et conservez vos jetons « Objets » (non utilisés) et vos « Poudres de cheminette » et « Portoloin ». Il est donc conseillé d'effectuer vos combats avec un maximum de cartes « Potions » et « Sortilèges » en main pour assurer la victoire.

Dès que la mission est réalisée, le joueur remet ses cartes « Potions » et « Sortilèges » utilisées en bas de leur pile respective et replace les objets utilisés sur les cases rosace de l'annexe 2 uniquement. Y compris les cartes nécessaires au déclenchement de la mission pour le mode sorcier majeur.

4- En mode 1 joueur seul contre le jeu

Vous pouvez jouer seul contre le jeu en mode sorcier de 1er cycle ou sorcier majeur. Lorsque vous n'avez plus de PV la partie se termine.



Exemple détaillé de la mission 6 :

Mode sorcier 1er cycle : Votre mission est de détruire le 1er horcruxe, pour cela vous devez obligatoirement vous rendre à la Chambre des secrets en possession des jetons « crochet du basilic » et « le journal de Tom Jédusor ». Prenez ensuite la carte Combat n°6 « Tom Jédusor », et faites-lui perdre ses 9 PV pour remporter les 200 points de la Coupe des Quatre Maisons.

Mode équipe et Sorcier majeur : Idem que pour le sorcier 1er cycle mais vous devez en plus posséder la carte « Polynectar » et deux « Sortilèges d'attaque ».



COMMENT GAGNER DES POINTS DE LA COUPE DES QUATRE MAISONS :

Comme expliqué dans le déroulement de la partie (page 2), 3 catégories de cartes vous permettent de gagner des points pour la Coupe des Quatre Maisons.

1) Les cartes « Missions » :

Il en existe 30 différentes. C'est grâce à elles que vous gagnerez la Coupe des Quatre Maisons car elles rapportent beaucoup plus de points. Vous en recevez 5 en début de partie ou 3 si vous êtes plus de 6 joueurs.

Le nombre de cartes « Missions » que vous allez réaliser lors d'une partie, détermine le temps de jeu. Pour une partie rapide de 30 minutes vous devez réaliser au moins une mission et obtenir plus de 210 points. Pour une partie classique de 45 à 60 minutes vous devez réaliser au moins 2 missions et obtenir plus de 260 points. Pour une partie longue de plus d'une heure, vous devez réaliser au moins 3 missions et obtenir plus 320 points pour remporter la partie.

Réaliser une mission et gagner le combat :

Lorsque vous vous rendez dans un lieu pour réaliser vos missions avec les objets dans le mode sorcier de 1er cycle (plus les cartes « Potions » et « Sortilèges » en mode équipe ou sorcier majeur), vous devez prendre la carte « Combat » correspondant au numéro de votre carte « Mission », par exemple dans la mission 6 prendre la « carte Combat 6 ». Elles sont numérotées de 1 à 30 comme les missions. Chaque personnage des cartes « Combat » a un nombre de points de vie (PV) et une résistance magique. Il a en plus une attaque par tour (texte au centre de la carte). Vous devrez lui faire perdre tous ses PV et il doit vous en rester au moins 1 pour gagner le combat et les points de la Coupe des Quatre Maisons indiqués sur votre carte « Mission ».

(Voir combat pages 10 et 11)

Combattre les Mangemorts en mode sorcier majeur :

Au début de la partie, un joueur positionne les 6 jetons « Mangemorts » sur les tours de son choix, ils seront immobiles pendant toute la partie. Lorsque vous croisez un jeton « Mangemorts » dans le château, un des joueurs prend la fiche personnage d'un Mangemort disponible (parmi ceux qui n'ont pas la mention « Objets à trouver pour vos missions » sur leurs fiches), il récupère également les cartes "Sortilèges" et "Potions" indiquées sur celle-ci et combat à sa place (Voir "Combat retour de Voldemort" p14 et p15). Chaque Mangemort vaincu vous rapporte 20 points de la Coupe des Quatre Maisons et le jeton est à défausser.

2) Les cartes « Action » :

Elles sont à jouer immédiatement sauf pour les cartes « Poudre de cheminette ». Elles vous feront gagner ou perdre des points. Les cartes « Poudre de cheminette » vous permettront de vous rendre où vous voulez sur le second plateau, à partir d'une des 18 tours du château. Lorsque vous n'avez plus de « Poudre de cheminette » vous serez obligé de piocher des cartes « Action » pour en trouver de nouvelles. Une fois utilisée, remettre la carte en bas de sa pile et défaussez-vous de la « Poudre de cheminette ».

3) Les cartes « Livres » :

Elles permettent de gagner des points en passant un examen. Pour passer un examen et gagner les points indiqués sur le livre, il faut s'arrêter sur la salle de cours de la carte.

Par exemple, si vous avez le livre de « Potions Magiques » de Arsenius Beaulitron, il faut se rendre dans la salle des potions avec le livre pour réussir l'examen et gagner les 10 points indiqués sur le livre. Une fois utilisée, remettre la carte en bas de sa pile. N'oubliez pas que vous rendre sur les salles de cours vous fait également gagner une carte (voir page 5)



EXPLICATION DES AUTRES CARTES :

1) Les cartes « Potions » :

Vous avez 2 moyens de vous en servir :

- Vous pouvez les utiliser pour réaliser vos missions en mode équipe ou en mode sorcier majeur auquel cas, vous la remettez en bas de la pile après avoir utilisé son effet contre l'ennemi indiqué sur la carte « Potions ».
- Vous pouvez aussi vous en servir à tout moment pendant un duel. Les cartes « Potions de défense » permettent d'annuler une attaque ou de gagner des points de vie. Les cartes « Potions d'attaque » permettent de faire perdre des points de vie (PV) à l'ennemi (voir les combats et les duels pages 10 et 11). Pour le mode de jeu « Sorcier majeur » vous pouvez utiliser ces cartes en combat contre un autre joueur.

2) Les cartes « Sortilèges » :

Vous avez 3 moyens de vous en servir :

- Vous pouvez les utiliser pour réaliser vos missions en mode équipe ou en mode sorcier majeur, auquel cas, vous prononcez le nom de la formule puis vous la remettez en bas de la pile après avoir utilisé son effet contre l'ennemi indiqué sur la carte.
- Vous pouvez aussi vous en servir à tout moment pendant un duel en prononçant le nom de la formule, l'effet de la carte est à appliquer. Les sortilèges de défense permettent d'annuler une attaque ou de gagner des points de vie (PV), les sortilèges d'attaque permettent de faire perdre des points de vie (PV) à l'ennemi (voir les combats et les duels pages 10 et 11). Pour le mode de jeu « Sorcier majeur » vous pouvez utiliser ces cartes en combat contre un autre joueur.
- Vous pouvez utiliser certaines cartes tel que « Accio », « Alohomora » et « Oubliette » au début de votre tour.

À savoir : en mode « Sorcier majeur » certaines cartes « Potions » et « Sortilèges » permettent de choisir une carte de leurs piles respectives, vous pouvez les jouer pendant le combat mais ces cartes sont rares et augmenterons vos chances pour récupérer les « Potions » et « Sortilèges » nécessaires pour vos missions.

3) Les cartes « Duel » :

Chaque personnage des cartes duels a un nombre de points de vie (PV) et une résistance magique. Il a en plus une attaque par tour (texte au centre de la carte). Vous devez lui faire perdre tous ses points de vie pour recevoir votre récompense : piochez une carte « Potions », une carte « Sortilèges » et une carte « Livres » en cas de victoire. Vous perdez le combat s'il ne vous reste qu'un PV, dans ce cas, défaussez vous de 3 cartes de votre choix ou toutes vos cartes si vous en avez moins de 3 et remettez-les en bas de leurs piles. Si vous tombez sur une carte « Duel » du personnage que vous jouez, piochez une autre carte.

4) Les cartes « Événements » :

Tous les joueurs sont concernés par les événements, il s'agit des cartes bonus du jeu, n'hésitez pas à vous rendre sur les cases « Événements » pour piocher une carte. Elles sont à jouer immédiatement en appliquant l'action décrite sur la carte. Si l'événement amène tous les joueurs dans un lieu, ils commenceront leur prochain tour sur ce lieu. Une fois utilisée, remettre la carte en bas de la pile. De la "Poudre de Cheminette" et des "Portoloin" sont également inclus dans ce paquet.

LES COMBATS ET LES DUELS :

Il y a 2 types de combats dans le jeu :

1) Les combats contre un autre joueur :

En mode sorcier 1er cycle, vous pouvez vous battre contre un autre joueur lorsque vous êtes sur la même case que celui-ci. Le premier joueur qui fait perdre deux points de vie à l'autre joueur lui vole un « Objets » de son choix ou un « Portoloin » ou une « Poudre de cheminette » ou une carte face cachée.

Vous ne pouvez pas utiliser de carte « Potions » ou « Sortilèges » contre un autre élève de l'école, dans le mode sorcier de 1er cycle. Cependant vous pouvez les utiliser lorsque vous croisez un autre élève ou un Mangemort dans les modes de jeu sorcier majeur et retour de Voldemort.

Combats contre un autre joueur en mode sorcier de 1er cycle :

Contre un autre joueur, l'attaquant est le dernier joueur à être arrivé sur la case. Il lance seulement 1 dé et le défenseur aussi. Le joueur qui a le meilleur score fait perdre 1 PV à l'autre joueur. Relancez les dés en cas d'égalité. Le combat se termine dès qu'un des joueurs a perdu 2 PV, le gagnant choisit un objet ou un Portoloin ou une Poudre de cheminette ou une carte qu'il prend au vaincu.

Par exemple : Le joueur dont c'est le tour joue Harry Potter, il lance les 2 dés et fait 4 et 5, il se déplace donc de 9 cases. Il croise un autre joueur qui joue Drago Malefoy à la 4e case, son déplacement se termine et il se bat. Le joueur qui joue Harry Potter lance un dé et fait 4, le défenseur qui joue Drago fait 3, Drago perd 1 PV qu'il retire de sa fiche personnage. Harry relance le dé et fait 1, Drago fait 3, Harry perd 1 PV, chaque joueur a perdu 1 PV. Harry relance 1 dé et fait 5, Drago fait 4, il perd donc un 2e PV et perd le combat. Le joueur qui joue Harry prend un jeton objet « l'épée de Gryffondor » au joueur qui incarne Drago. Son tour est terminé, c'est au joueur situé à sa droite de jouer.

En mode sorcier majeur : Les combats sont les mêmes que dans le mode de jeu « le Retour de Voldemort » (Voir p14 et p15). Le perdant est le premier joueur à qui il reste un seul point de vie. Vous pouvez utiliser 1 carte « Potions » et 1 carte « Sortilèges » chacun pendant le combat. Le gagnant lui prend 2 « Objets » ou un « Portoloin » ou une « Poudre de cheminette » ou 2 cartes face cachée de son choix.

En mode équipe : vous pouvez affronter un autre joueur uniquement s'il fait partie d'une équipe adverse. Les combats sont les mêmes qu'en mode sorcier majeur et retour de Voldemort.

Les 2 joueurs ne pourront pas s'attaquer à nouveau pendant 2 tours dans ces 3 modes. Si ils sont amenés à se recroiser d'ici-là, ils s'ignorent et continuent leur déplacement.



2) Combats contre les cartes «Duel» et «Combat» de vos missions :

En mode sorcier de 1er cycle, sorcier majeur et en mode équipe, vous combattez quand vous tombez sur une case «Duel» et lorsque vous réalisez votre combat dans le lieu de votre mission (carte «Combat»). Si vous affrontez en duel votre propre personnage, piochez une autre carte à la place

Résistance : Chaque sorcier possède un don pour contrer les sortilèges qu'on lui envoie, appelé résistance magique. Cette capacité de résistance magique est comprise entre 2 et 5.

Utilisez vos cartes «Sortilèges» et «Potions» à tout moment pendant le combat pour faire perdre plus rapidement des PV à l'ennemi.

Attaque : Pour chaque phase d'attaque lors d'un combat (Mission ou Duel), vous pouvez utiliser soit 1 carte «Potions d'attaque», soit 1 carte «Sortilèges d'attaque», soit lancer vos dés d'attaque. Lancez le nombre de dés d'attaque indiqué sur la fiche joueur de votre sorcier et comparez le résultat de votre lancer de dés à la résistance aux attaques de votre adversaire, voici le score à faire par dé pour enlever un PV à votre adversaire :

Résistance aux attaques	Résultat pour le toucher
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

À savoir : Quand l'ennemi (duel ou mission) n'a plus de PV, il utilise quand même une dernière fois sa capacité spéciale avant d'être remis en bas de sa pile. Lors d'un combat, il utilise sa capacité spéciale après chaque lancer de dé ou après chaque utilisation d'une carte «Sortilèges d'attaques» ou de «Potions d'attaque». En revanche, pour les cartes «Potions de défense» ou «Sortilèges de défense», l'ennemi n'utilise pas sa capacité spéciale.

Résolution d'un combat pour les cartes «Combat» de vos missions et cartes «Duel» :

Exemple de résolution d'un combat contre une carte «Combat» de vos cartes «Missions» :

Prenez la carte combat correspondant à votre carte «Missions» quand vous êtes sur le lieu indiqué et en possession des «Objets», «Sortilèges», «Potions».

Par exemple : vous faites la mission 6, vous êtes sur le lieu de la mission, en possession des jetons «Objets», des «Sortilèges» et des «Potions» indispensables pour la réaliser. Prenez alors la carte «Combat n°6 Tom Jédusor» et affrontez-le.



Tom Jédusor a 5 en résistance aux attaques et 9 PV. Sa capacité spéciale vous fera perdre 2 PV dès qu'il est révélé puis 3 PV après chacune de vos attaques de dé, de «Sortilèges d'attaque» ou de «Potions d'attaque» que vous lancez. Vous lui faites perdre un PV sur chaque 5 ou 6 par dé lancé ou en utilisant vos cartes «Potions» et «Sortilèges» que vous pouvez jouer à tout moment pendant le combat.

Vous lancez vos dés de combat indiqués sur votre personnage. Vous devrez faire un résultat de 5 ou 6 pour lui faire perdre un 1 PV par dé lancé car il a 5 en résistance aux attaques sur sa carte.

Exemple de résolution d'un combat contre une carte «Combat» de vos cartes «Missions» : Votre personnage est Luna Lovegood (6PV), dès que Tom Jédusor est révélé, elle perd 2PV. Puis elle lance 4 dés d'attaque, le résultat de votre 1er lancer de dé est 2, 2, 4 et 6, Tom perd donc 1 PV sur le 6 (il lui reste donc 8PV). Il vous attaque en utilisant sa capacité spéciale, vous perdez 3PV après chacune de vos attaques. Il vous reste seulement 1PV, vous utilisez votre carte «Potions» de défense «remontant de Pomfresh» ce qui vous fait gagner 5 PV en plus. Tom ne vous attaque pas lorsque vous utilisez une carte «Potions» ou «Sortilèges» de défense. Il vous reste donc 6 PV après avoir utilisé votre carte «Potions» de défense. Vous attaquez une seconde fois en lançant vos 4 dés, les résultats sont 3, 5, 5 et 6, il perd donc 3 PV sur vos dés 5, 5 et 6 (il lui reste plus que 5 PV).

Il utilise sa capacité spéciale à nouveau après votre attaque de dés, vous perdez 3PV, il vous reste donc 3 PV. (Vous décidez d'utiliser la carte potion «Solution de force» (-8PV) pour lui faire perdre ces 5PV restants).

Il n'a plus de PV, mais utilise une dernière fois sa capacité spéciale qui vous fait perdre 3PV. Il ne vous reste plus de PV. Vous perdez tous les deux le combat (vous n'avez donc pas réalisé votre mission) et vous retournez au Chaudron Baveur. Remettez alors toutes vos cartes en bas de leurs piles respectives. Reprenez 6 PV et conservez vos jetons «Objets» et vos «Poudres de cheminette» et «Portoloin». **Résolution rapide d'un combat :**

Pour résoudre plus vite le combat et le gagner, vous pouvez lui faire perdre directement ces 9PV sans lancer de dé, avec des cartes «Potions d'attaque» mais pas de cartes «Sortilèges» car Tom Jédusor y est immunisé.

Par exemple : Votre personnage a 9PV. Dès que Tom Jédusor est révélé, vous perdez 2PV, il vous reste 7PV. Vous utilisez la carte potion «Solution de force» qui lui fait perdre 5PV. Il ne lui reste plus que 4PV. Il utilise sa capacité spéciale après votre potion d'attaque, vous perdez 3PV, il vous reste donc 4PV. (Vous utilisez ensuite la carte «Potion de vieillissement» qui lui fait perdre 4PV de plus). Tom Jédusor est vaincu, mais après votre attaque, il utilise quand même sa capacité spéciale et il vous fait perdre 3PV. Vous avez perdu 8PV et lui 9PV, mais sans lancer de dé et le combat a été beaucoup plus rapide. Vous gagnez les 200 points de la Coupe des Quatre Maisons.

MATCH DE QUIDDITCH

Vous pouvez faire un match de Quidditch sur le mini plateau en vous rendant sur le terrain de Quidditch. Défiez un joueur en amenant son pion sur le terrain.

Après le match, le joueur retournera sur la case d'où il est parti avant le match.

BUT DU JEU :

Pour gagner vous devez attraper le vif d'or avant votre adversaire.

MISE EN PLACE DU MATCH :

Choisissez votre équipe parmi les 4 Maisons de Poudlard (Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle, Serpentard).

Positionnez vos pions comme suit :

Les attrapeurs sur la ligne de départ (1), le gardien sur une des 3 cases de la zone de tir (2), les deux batteurs sur la ligne (3) et les trois poursuiveurs sur les deux lignes suivante (4). Positionnez le Souafle au centre et un Cognard dans chaque camp.

JOUER :

Les 2 joueurs lancent un dé, celui qui obtient le meilleur score commence le match. Il y a 2 phases de jeu par match :

Phase 1 : Marquer 2 buts avec le Souafle dans le camp de votre adversaire (obligatoire pour passer à la phase 2) :

Chaque but marqué vous permet de piocher une carte « Quidditch » vous permettant d'attraper rapidement le vif d'or.

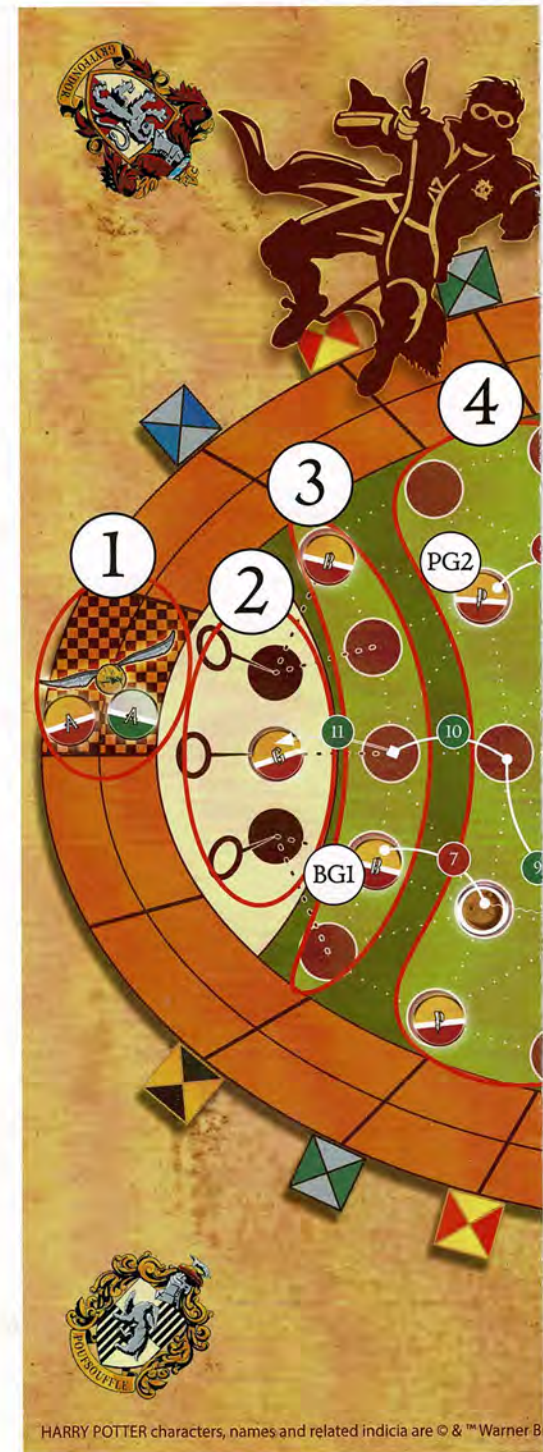
Au début de votre tour, lancez deux dés qui vous indiqueront le nombre d'actions à effectuer. Les actions possibles sont :

- Les déplacements : Chaque mouvement sur le terrain compte pour une action. Par contre la récupération d'un Cognard ou du Souafle libre (sans adversaire), ne compte pas comme action. Mais le déplacement pour arriver d'une case à une autre compte pour une action. Suivre les pointillés blancs de case en case. Le Gardien ne peut pas sortir de sa zone de tir

- Les batteurs : Il y en a 2 par équipe, leur rôle est d'éliminer les joueurs adverses avec les Cognards. Ils peuvent aller sur une case où se trouve un Cognard, le récupérer et le lancer immédiatement en ligne droite jusqu'au bord du terrain (cela ne vous coûte pas d'action de lancer le Cognard), soit sur le gardien, soit sur un batteur ou encore sur le poursuiveur adverse. Pour cela il lance un dé et avance le Cognard du nombre correspondant au dé. Si le Cognard croise un joueur adverse, celui-ci devra essayer d'esquiver en lançant un dé sur un 4-5-6, sinon il est éliminé de la partie. Si le gardien adverse est éliminé, il n'y aura plus d'arrêt du gardien, il sera donc facile de marquer les 2 buts. Les batteurs ne peuvent pas prendre le Souafle et ne peuvent pas garder le Cognard. Ainsi, si vous éliminez tous les Poursuiveurs adverses, plus personne ne pourra prendre le Souafle donc vous remportez également la phase 1. Si le poursuiveur adverse est en possession du Souafle et qu'il est touché par un Cognard, il est alors éliminé du match s'il n'esquive pas. Le Souafle reste à l'endroit où le poursuiveur a été éliminé.

- Les poursuiveurs : Vos 3 poursuiveurs se déplacent du nombre de cases qu'ils choisissent en fonction de leurs nombres d'actions, puis peuvent se lancer le Souafle d'une case à l'autre (à condition qu'elles soient reliées entre elles par des pointillés). Ceci compte pour une action par déplacement du Souafle d'une case. Lorsqu'un poursuiveur arrive sur la case poursuiveur du joueur adverse, il lui prend le Souafle pour une action et continue son chemin sur une autre case vide du terrain. Attention, à part pour récupérer le Souafle, vous ne pouvez pas aller sur une case où se trouve un joueur de l'équipe adverse. Vous devrez le contourner lors de votre déplacement. Les poursuiveurs doivent se rendre sur la ligne (3) du camp adverse pour tenter de marquer un but. Les poursuiveurs ne peuvent pas accéder aux 3 cases du gardien (2).

- Marquer un but : Une fois que votre poursuiveur est en possession du Souafle et sur une case de la ligne (3), lancez un dé, le gardien peut alors essayer d'arrêter le tir en faisant un score égal ou supérieur (le placement du Gardien vis à vis du Poursuiveur n'a aucun impact sur le tir). S'il obtient un résultat inférieur à votre lancer de dé, vous marquez un



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner B



but et vous tirez une carte « Quidditch » qui vous servira lorsqu'un des 2 joueurs aura marqué deux buts. Dans tous les cas, après chaque tir, le Souafle repart du Gardien adverse. Si le gardien est éliminé, placez le Cognard sur la ligne (3), de même que le Souafle après chaque but adverse. C'est alors que la course au vif d'or commence.

Phase 2 : La course au vif d'or

Positionnez vos attrapeurs sur la case départ (zone 1). Le gagnant de la **phase 1** commence et lance les 2 dés. Vous pouvez utiliser une carte Quidditch par tour. Le premier à faire un tour complet de terrain remporte la partie et gagne 40 points de la Coupe des Quatre Maisons. Les cartes Quidditch vous donneront l'avantage pour faire le tour du terrain.

EXEMPLE D'UN MATCH DE QUIDDITCH :

Chaque joueur récupère les jetons de sa maison et les place comme expliqué précédemment (mise en place du match).

Phase 1 : Le joueur de Gryffondor lance 2 dés et fait 4 et 6, il aura donc **10 actions** lors de son tour : Il avance avec son premier poursuiveur (PG1) pour **récupérer le Souffle** au centre (**1 action**), puis **avance** de 4 cases (**4 actions**) il arrive sur la ligne (3) et tire (**6e action**).

Il lance un dé et obtient un 4, le gardien des Serpentard (GS) lance à son tour le dé et obtient un 5. Il n'y a donc pas de but.

Il reste alors **4 actions** au joueur de Gryffondor parmi les 10, le batteur (BG1) avance d'une case (**7e action**) jusqu'au Cognard (CI), il lance un dé et fait 3, le Cognard est lancé de 3 cases sur le poursuiveur adverse qui fait 2 à son lancer de dé. Le poursuiveur de Serpentard (PS2) est donc éliminé et sorti du terrain.

Il reste **3 actions** aux Gryffondor, le deuxième poursuiveur (PG2) décide d'avancer de 3 cases.

C'est au tour du joueur des Serpentard, il lance les dés et fait 5 et 6, il aura donc **11 actions** pendant son tour. Le poursuiveur (PSI) recule d'une case (**1 action**), le gardien lui passe le soufale (**2e action**). (PSI) avance de 8 cases (**action 3 à 10**) et arrive sur la ligne (3) du camp adverse, tire en lançant un dé (**action 11**) et obtient un 5, le gardien des Gryffondor (GG) lance à son tour le dé et obtient un 3, Serpentard marque donc 1 point lui permettant de piocher une carte « Quidditch ».

Retournement de situation, Gryffondor arrive à marquer 2 buts par la suite et pioche donc 2 cartes Quidditch. Le joueur de Gryffondor gagne donc la **phase 1**.

Phase 2 : Les 2 équipes mettent leur attrapeur sur la case départ. L'équipe de Gryffondor lance en premier les 2 dés car elle a gagné la **phase 1** il obtient un total de 8, ce qui lui permet d'avancer l'attrapeur de 8 cases. Il joue en plus sa carte « Accélération de l'éclair de feu » et avance de **4 cases** en plus. Le joueur des Serpentard lance à son tour les 2 dés et avance de 12 cases. Il joue la carte « feinte de Wronski » et lance un dé supplémentaire, il fait 5, il aura avancé de **17 cases** lors de son tour. L'attrapeur des Gryffondor lance les 2 dés et fait 2 et 4, il se déplace de 6 cases. Il joue en plus sa carte « Sortilège de confusion » et fait reculer l'attrapeur de l'équipe adverse de 3 cases. Le joueur de Serpentard lance les 2 dés et fait 5 et 5 lui permettant d'avancer de 10 cases et de finir le tour du terrain de Quidditch. Il attrape donc le vif d'or et gagne la partie. Le joueur qui joue Serpentard gagne donc 40 points de la Coupe des Quatre Maisons.

RETOUR DE VOLDEMORT



POUR CE MODE DE JEU, VOUS POUVEZ JOUER DE 2 À 4 JOUEURS, LES CARTES «MISSIONS», «LIVRES», «DUEL», «ÉVÉNEMENTS» ET «ACTION» NE SONT PAS UTILISÉES. VOUS NE POUVEZ PAS VOUS BATTRE AVANT LE RETOUR DE LORD VOLDEMORT.

MISE EN PLACE DU JEU :

Un des joueurs doit incarner Peter Pettigrow, il prend sa fiche et son pion. Récupérez les cartes et PV indiqués sur sa fiche.

Les autres doivent choisir parmi les héros Harry, Ron et Hermione, et récupèrent les cartes et PV relatifs à chaque personnage ainsi qu'une «Poudre de Cheminette» et un «Portoloin» chacun.

Prenez les jetons : Le journal de Tom Jédusor, la bague d'Elvis Gaunt, la coupe de Poufsouffle, le médaillon de Serpentard, le diadème de Serdaigle et Nagini et placez-les comme suit :



→ Au Chemin de Travers
chez Fleury et Bott



→ Dans le bureau de
Dumbledore



→ À la banque Gringotts



→ Au ministère de la Magie



→ Dans la Salle sur Demande



→ À la tour de l'horloge

Placer ensuite les jetons : «Chaudron», «Os du père», «Main de Queuever», «Harry Potter», «Crochet du basilic» et «Épée de Gryffondor» aléatoirement sur les cases comportant une rosace.



Les deux jetons restant : «Baguette de Sureau» et «Pierre de résurrection» serviront lors du retour de Lord Voldemort quand Pettigrow aura réalisé sa mission au cimetière.



BUT DU JEU :

Pour gagner, Peter Pettigrow doit récupérer les jetons suivant : «Chaudron», «Os du père», «Harry Potter» et «Main de Queuever», puis se rendre dans le cimetière du 2e plateau à partir du terrain de Quidditch pour faire revenir Lord Voldemort. Il n'a pas besoin de Portoloin. Une fois revenu, ne jouez plus Peter Pettigrow mais incarnez Lord Voldemort en remplaçant votre pion et votre fiche personnage par ceux de Voldemort et placez les 6 pions «Mangemorts» sur les tours du château, prenez leur fiche personnage et les PV, Sortilèges et Potions indiqués sur leur fiche respective. Vous contrôlez les «Mangemorts» et les déplacez tous seulement lors de votre tour en lançant un dé pour chaque Mangemort et en appliquant leur capacité de déplacement indiqué sur leur fiche personnage respective. Quand ils croisent un autre joueur, ils se battent. Dès que Voldemort revient, il place également le jeton «Pierre de résurrection» où il veut sur le plateau (hors Annexe 2), tandis que Harry fait de même avec le jeton «Baguette de Sureau».

Pour gagner, Harry Potter et ses amis devront d'abord trouver le crochet du basilic ou l'épée de Gryffondor puis se rendre sur les 6 cases où se trouvent les Horcruxes et les détruire sur un lancer de dé dont le résultat devra être supérieur au lancer de Pettigrow. Pour chaque Horcruxe détruit, retirez 1 PV à Lord Voldemort sinon retenez le lancer de dés lors de votre prochain tour sans vous déplacer. Une fois les 6 Horcruxes détruits, Lord Voldemort n'aura plus que 1 PV.

DÉBUT DE PARTIE :

Tous les joueurs placent leurs pions sur la case départ à Poudlard. Peter Pettigrow commence la partie et lance 1 dé et avance sur le plateau du nombre de cases correspondant à son lancer de dé dans la direction de son choix, quant à Harry, Ron et Hermione, ils lancent 2 dés.

Une fois son déplacement terminé et ses actions effectuées, c'est au tour du joueur situé à sa droite de lancer les dés.



RÈGLE D'OR : LES JOUEURS NE PEUVENT PRENDRE LES JETONS DE L'AUTRE CAMP.

À savoir : Pour ce 3e mode de jeu «le retour de Voldemort», vous vous battez uniquement contre les Mangemorts de l'équipe adverse. Il n'y a plus de combat quand vous tombez sur les cases «Duel» et il n'y a plus de mission.

LE RETOUR DE VOLDEMORT :

Quand Voldemort revient, il place alors le jeton « Pierre de résurrection » et Harry Potter place le jeton « la baguette de Sureau » là où ils veulent sur le plateau. Harry Potter doit trouver le jeton « Pierre de résurrection » et Voldemort « la baguette de Sureau ». Ils devront ensuite se croiser et se battre pour la victoire qui mettra un terme à la partie. Seul Harry Potter peut se battre contre Voldemort et vice versa, l'équipe devra protéger Harry des 6 pions « Mangemorts ».

Si l'une des équipes n'a pas son jeton « Baguette de Sureau » ou « Pierre de résurrection » lors de la rencontre entre Lord Voldemort et Harry Potter, celle-ci perd la partie. Si Voldemort a son jeton et qu'il croise Harry Potter, mais qu'il reste des Horcruxes en jeu non détruits, il gagne aussi la partie. Si les 2 ont leurs jetons, et que les 6 Horcruxes ont été détruits, ils font l'ultime bataille avec un seul lancer de dé. Celui qui fait le meilleur score gagne la partie.

COMBAT :

Attaque : lancez le nombre de dés d'attaque indiqué sur la fiche « joueur » de votre sorcier et comparez-les à la résistance aux attaques du sorcier que vous attaquez.

Voici le score à faire par dé pour enlever un PV à votre adversaire :

Résistance aux attaques	Résultat pour le toucher
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

Défense : Le sorcier prend les dés qui l'ont touché pour essayer de les esquiver, si son résultat par dé est :

[1]-[2] : le sorcier qui défend perd 2 PV

[3]-[4]-[5] : le sorcier qui défend perd 1 PV

[6] : le sorcier qui attaque perd 1 PV

Utilisez vos cartes « Sortilèges » et « Potions » à tout moment pendant le combat pour faire perdre plus rapidement les PV de l'ennemi, leur utilisation suit les mêmes règles que le mode "sorcier majeur".



- COMME POUR LE MODE SORCIER MAJEUR, VOUS POUVEZ UTILISER JUSQU'À 3 CARTES EN TOUT PAR COMBAT (PARMI « POTIONS » ET « SORTILÈGES »)

- VOUS POUVEZ UTILISER ÉGALEMENT CE SYSTÈME DE COMBAT ENTRE LES JOUEURS POUR LE MODE SORCIER MAJEUR

- LORSQUE VOUS PERDEZ TOUS VOS POINTS DE VIE CONTRE UN MANGEMORT, RETOURNEZ AU CHAUDRON BAVEUR, REMETTEZ VOS CARTES EN BAS DE LEUR PILES ET REPRENEZ 6PV.

- QUAND UN MANGEMORT PERD UN COMBAT IL EST RETIRÉ DU JEU.

- LORD VOLDEMORT NE COMBAT QUE HARRY POTTER

- SI VOUS AVEZ PERDU LE COMBAT CONTRE UN MANGEMORT, VOUS POUVEZ RECOMMENCER UN COMBAT CONTRE CE MÊME MANGEMORT DÈS LE TOUR SUIVANT.

- LORSQUE LES MANGEMORTS TOMBENT SUR UN CASE « SORTILÈGE » OU « POTION » ILS PIOCHENT LA CARTE CORRESPONDANTE.

- SI LORD VOLDEMORT TOMBE SUR DES CASES +PV, IL IGNORE LEURS EFFETS.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau principal • 3 plateaux annexes
- 210 cartes (Action, Combat, Duel, Événements, Livres, Potions, Quidditch, Sortilèges)
- 30 cartes "Missions" • 30 jetons "Objets" • 6 jetons "Mangemorts"
- 60 jetons "Coupe des Quatre Maisons" • 20 jetons "Poudre de Cheminette" • 10 jetons "Portoloins"
- 60 jetons "PV" • 15 fiches personnage et 15 pions

Aspe is
Pre-2020 Edition
TOOBY © 1999-2000
100% Pure
100% Pure
100% Pure

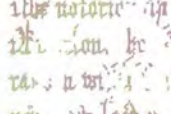


Forbidden forest forbidden



CONTACT THE MINISTRY IF YOU HAVE ANY INFORMATION

YOU KNOW WHO STRONGER THAN EVER



EXTRACURRICULAR
ACTIVITIES

IT'S HERE...

News
2000



CAUTION
WITH EXTREME
APPROACH

READ MORE PAGE 13

Harry Potter

UNE ANNÉE À POUDLARD



HOGWARTS SCHOOL



CO
IF Y

YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER

Nous avons le plaisir de vous informer que vous êtes accepté au collège de Poudlard, la plus grande école de sorcellerie du monde. Au cours de votre scolarité, vous apprendrez à maîtriser les sortilèges et les potions nécessaires pour combattre les forces du mal et vous aurez l'immense honneur de participer à la Coupe des Quatre Maisons que vous devrez remporter pour gagner la partie. Chaque maison a sa propre histoire et chacune d'elle a formé au cours des années, les meilleurs sorciers et sorcières du monde, elle sera comme votre deuxième famille. Pendant votre année à Poudlard, vos bons résultats rapporteront des points à votre maison, mais chaque fois que vous irez à l'encontre du règlement, cela fera perdre des points à votre maison.



READ MORE PAGE 13

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous venez de recevoir votre lettre d'acceptation au collège Poudlard et vous allez avoir l'immense honneur de participer à la Coupe des Quatre Maisons.

Chaque partie correspond à une année et vous devrez obtenir le plus de points de la Coupe des Quatre Maisons en fin de partie pour gagner.

Il existe 4 moyens de gagner des points de la Coupe des Quatre Maisons :

I- LES CARTES « MISSIONS » :

Réaliser des missions vous permet d'obtenir un maximum de points de la coupe. Les 30 cartes « Missions » reprennent tous les moments forts de la saga Harry Potter :

- Les missions de **1 à 10** correspondent aux livres/films **1,2 et 3** (Ex : Trouver la pierre Philosophale, Vaincre le basilic...)
- Les missions de **11 à 20** correspondent aux livres/films **4 et 5** (Ex : Gagner le tournoi des 3 sorciers, Récupérer la prophétie...)
- Les missions de **21 à 30** correspondent aux livres/films **6 et 7** (Ex : Détruire chaque Horcruxe, Vaincre Lord Voldemort...)

En début de partie, vous recevrez chacun 5 cartes missions parmi lesquelles vous devrez choisir :

- **Une mission** par joueur pour une partie de **20 minutes**.
- **Deux missions** par joueur pour une partie de **40 minutes**.
- **Trois missions** par joueur pour une partie de **60 minutes**.

Il existe 2 niveaux de difficulté pour réaliser vos missions :

A # Le mode « Sorcier de premier cycle » (niveau enfant)

Pour réaliser votre mission dans ce mode de jeu, il suffit de :

- 1- Récupérez sur le plateau les jetons « Objets », figurants sur votre carte (il suffit de passer par une case comportant un objet pour pouvoir le récupérer)
- 2- Rendez-vous dans le lieu indiqué sur la carte
- 3- Remportez le combat contre l'adversaire indiqué sur votre carte

Exemple de combat :

Vous souhaitez réaliser la mission numéro 6 « Détruire le journal de Tom Jédusor » et piochez donc la carte « Combat numéro 6 » (correspondante au numéro de votre mission). Il s'agit de Tom Jédusor et il dispose de 9 « points de vie ». Pour gagner le combat, vous devez lui faire perdre tous ses points de vie (PV) avant qu'il ne vous fasse perdre tous les vôtres. Les deux adversaires attaquent à tour de rôle. Dans ce cas, Tom Jédusor vous attaque en premier et vous fait perdre 3 PV. Ensuite, il vous fera perdre 2 PV après chacune de vos attaques pendant toute la durée du combat. Pour combattre votre adversaire, vous disposez de 2 moyens :

1- Vos dés d'attaque

Selon le personnage choisi en début de partie, chaque joueur dispose de 3 ou 4 « dés d'attaque » qui lui permettent d'attaquer son adversaire pour tenter de lui faire perdre des PV (Harry Potter dispose par exemple de 4 « dés d'attaque »).

Dans notre exemple, Tom Jédusor dispose d'une « résistante de 5 » aux attaques, ce qui veut dire que chaque dé d'attaque dont le score est supérieur ou égal à 5 lui fait perdre 1 PV. Si vous jouez avec Harry Potter par exemple, vous lancez donc simultanément vos 4 dés d'attaque. Tous les dés dont le score est supérieur ou égal à 5 feront perdre 1 PV à Tom Jédusor.

2- Vos cartes « Potions » et « Sortilèges »

Les cartes « Attaque », vous permettent de faire perdre des points de vie à votre adversaire.

Tandis que, les cartes « Défense » vous permettent de vous protéger des attaques de votre adversaire et de récupérer des points de vie.

Exemple de combat :

Dès que Tom Jédusor est révélé, vous perdez 3 Points de vie (PV) sur votre fiche joueur de votre personnage. Utilisez par exemple, la carte potion « solution de force » qui lui fait perdre 5 PV. Il ne lui reste plus que 4 PV. Après votre attaque, il utilise sa capacité spéciale et il vous fait perdre 2PV. A ce stade du combat, vous avez perdu 5 PV dans le combat et lui 4 PV mais la chance est avec vous, vous obtenez sur votre lancé de 4 dés : 5, 5, 6 et 6. Vous lui faites donc perdre 4 PV et vous gagnez le combat ainsi que les 200 points de la Coupe des Quatre Maisons.

B # Le mode « Sorcier majeur » (niveau adulte)

En plus du mode « Sorcier de premier cycle », vous devez trouver les cartes potions et sorts indiquées sur votre carte mission pour la réaliser. Le mode sorcier majeur peut être joué en équipe.

Une fois la mission réalisée, gagnez les points de la Coupe des Quatre maisons indiqués sur votre carte.

II- REMPORTER UN MATCH DE QUIDDITCH :

Rendez-vous sur le terrain de Quidditch et faites venir un autre joueur. Le match se déroule en 2 parties :

1- D'abord, une équipe devra marquer 2 buts avec le Souafle dans les cages adverses

2- Ensuite, l'attrapeur d'une des 2 équipes devra attraper le vif d'or en premier.

L'équipe qui attrape le vif d'or gagne 40 points de la coupe des 4 maisons.

III- ALLER DANS LA SALLE DE COURS AVEC LA CARTE "LIVRES" CORRESPONDANTE :

Plusieurs salles de cours sont présentes sur le plateau, rendez-vous sur l'une d'entre elles avec le livre de ce cours et gagnez les points indiqués sur votre carte.

IV- LES CARTES « ACTION » :

Pendant votre année, des actions vont avoir lieu, vous allez être en cours avec Severus Rogue qui va vous enlever des points ou avec Hagrid qui va vous en donner. Ces cartes sont également le seul moyen d'obtenir de la « poudre de cheminette » nécessaire pour accéder au plateau 2.

MISE EN PLACE DU JEU

Au début de la partie, un joueur place aléatoirement les 30 jetons « Objets » sur les cases comportant une rosace : *

LES DEPLACEMENTS SUR LE PLATEAU

Lancez les 2 dés et avancez votre pion sur le plateau du nombre de cases correspondant à votre lancer dans la direction de votre choix. Chaque case du plateau possède un picto :



Une fois arrivé sur votre case, piochez la carte comportant le même picto que celle-ci.

Chacun des 30 jetons objets disposés sur les cases « rosace » du plateau en début de partie est unique. Lorsqu'un joueur passe dessus, il peut le récupérer s'il le souhaite, dans la limite de 2 objets maximum par tour. Il faudra alors le combattre et lui faire perdre 2 PV si vous souhaitez lui reprendre l'objet.

Pour vous rendre sur le plateau 2, il faudra passer par l'une des 18 tours du château

(symbolisées par des ronds rouges) et utiliser de la « poudre de cheminette » afin de vous téléporter dans le lieu du plateau 2 de votre choix. Vous pourrez ainsi récupérer l'objet qui s'y trouve ou réaliser votre mission avant de revenir à la tour d'où vous venez. Le Cimetière Little Hangleton est une exception. Le seul moyen de vous y téléporter est d'aller sur le terrain de Quidditch et d'utiliser un jeton « Portoloïn ».

LE RETOUR DE LORD VOLDEMORT

Il existe un 3e mode de jeu appelé « le retour de Lord Voldemort ». Dans ce mode de jeu, il ne s'agit plus de gagner la Coupe des Quatre Maisons. Comme dans la saga, Harry, Ron et Hermione devront vaincre Lord Voldemort et ses mangemorts après avoir retrouvé et détruit les 7 horcruxes. L'un des joueurs tentera de les en empêcher, en jouant Petter Pettigrow. Il devra faire revenir Voldemort au Cimetière de Little Hangleton et tenter de vaincre Harry, Ron et Hermione pour gagner.

• Résistance aux attaques : le résultat d'un dé devra être supérieur ou égal à ce nombre pour vous faire perdre 1 PV.

• Le nombre de dés que vous pouvez utiliser lorsque vous attaquez vos ennemis

• Votre capacité spéciale lors de vos déplacements

• Votre capacité spéciale lors des combats

• Placez ici vos points de la Coupe des Quatre Maisons

• Placez ici vos points de vie. Par exemple, Harry Potter commence avec 7 PV.

• Cartes à récupérer en début de partie

• Placez ici les jetons "Objets"

