

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

**ESCALE À  
JEUX**

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

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



# Harry Potter

## SAGALAND

Jeux Ravensburger® n° 20 575 2

Le célèbre jeu de dé et de mémoire  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Auteurs : Alex Randolph et Michael Matschoss  
Design : Paul Windle Design

**Contenu :** 1 plateau de jeu (en 4 parties),  
7 arbres en plastique, 7 jetons, 7 cartes,  
4 pion, 2 dés

Quelques animaux magiques se sont cachés dans la forêt interdite. Ressentez-vous leurs auras magiques et allez-vous vous aventurer dans la forêt interdite pour les sauver ? Oui ? Alors prêtez main forte à Harry, Hermione, Ron, Drago, Hagrid et Voldemort pour retrouver les animaux et les ramener aussi vite que possible dans la cabane de Hagrid. Bonne chance !

**Le but du jeu** est de collecter le plus de cartes possible. Pour y parvenir, vous devez bien vous souvenir sous quel arbre les animaux magiques du monde de Harry Potter sont cachés !



## Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les 7 cartes et les 7 jetons de la planche prédécoupée.



Insérer les jetons, dessin visible, sous les arbres.

Une fois clipsés, ils ne peuvent plus être enlevés !

Assembler le plateau et le poser au centre de la table. Bien mélanger les arbres et les répartir sur les cases du plateau qui représentent les arbres, sans les regarder. Chacun choisit ensuite un pion et le pose sur le départ (en bas à gauche du plateau). Mélanger les cartes et placer-les en pile, face cachée, à côté du plateau.

## Déroulement du jeu

Retourner la première carte de la pile : vous devez retrouver sous les arbres l'animal magique figurant en haut à gauche de la carte !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant sur le plateau. Il peut additionner les points des deux dés ou les utiliser séparément. Il est permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.

Voici un exemple : un dé indique 3, l'autre 5.

Le joueur a alors le choix entre :

1. Avancer ou reculer son pion de 8 cases.
2. Avancer son pion de 3 cases, puis le reculer de 5 cases.
3. Reculer son pion de 3 cases puis l'avancer de 5 cases.

Si son tour s'achève sur une case occupée, il peut en « éjecter » le pion et le renvoyer au départ.

### **Trouver des animaux magiques**

Pour trouver les animaux magiques, le joueur doit chercher sous les 7 arbres... Si son tour s'achève sur une case connectée à un arbre, il peut regarder secrètement sous l'arbre quel animal s'y cache. Il remet ensuite l'arbre à sa place et doit bien se rappeler ce qu'il y a vu ! Son tour prend alors fin.

### **La cabane de Hagrid**

S'il a découvert l'animal recherché sous l'arbre, il peut se précipiter vers la cabane de Hagrid. Elle ne peut être atteinte qu'avec le nombre de points exact mais il est permis de ne pas utiliser les points du second dé. Une fois arrivé à la cabane, le joueur montre aux autres l'arbre sous lequel il soupçonne l'animal magique d'être caché.

Si l'animal sous l'arbre correspond à celui de la carte, bravo ! Il gagne la carte en récompense. Il la pose face visible devant lui et retourne immédiatement une nouvelle carte de la pile.



Le joueur pose son pion sur la case magique. Il pourra repartir de là au tour suivant et se précipiter éventuellement de nouveau vers la cabane (s'il sait déjà sous quel arbre se cache le nouvel animal magique recherché) ou retourner dans la forêt pour chercher les animaux sous les arbres.

Si l'animal sous l'arbre ne correspond pas à celui de la carte, dommage ! Le joueur remet l'arbre en place. Il renvoie son pion au départ.

## Magie

Si un joueur obtient une paire de 1 aux dés, il a alors le choix parmi trois possibilités :

1. Intervertir deux arbres.
2. Se déplacer sur une case Arbre au choix pour regarder sous l'arbre.
3. Mélanger la pile de cartes et retourner une nouvelle carte.

**La partie s'arrête** dès qu'un joueur a gagné la dernière carte.

**Le vainqueur** est alors celui qui possède le plus de cartes. Il peut aussi y avoir plusieurs vainqueurs !

© 2020

# SAGALAND

Jeux Ravensburger® n° 23 318 2

Le célèbre jeu de dé et de mémoire  
pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Alex Randolph et Michael Matschoss  
Illustrations : Dynamo Ltd., Funhouse  
Rédaction : Monika Gohl

Contenu : 1 plateau de jeu à assembler  
7 arbres en plastique  
7 jetons  
7 cartes Conte  
4 pions  
2 dés



F

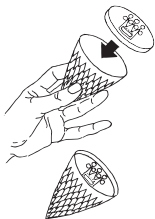


Il était une fois un roi qui vivait dans un splendide château. Comme il se sentait vieillir, il chercha un successeur à son royaume. Il fit donc annoncer qu'il laisserait son trône à celui qui découvrirait les secrets de la forêt enchantée des Contes. Mais tous les arbres se ressemblent ! Vous rappellerez-vous où se cache chaque secret ?

**Le but du jeu** consiste à bien mémoriser ce qui se cache sous chaque arbre pour gagner ainsi le maximum de cartes.

## Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes Conte et les jetons de la planche prédécoupée.



Insérer les **jetons**, dessin visible, sous les **arbres** (voir illustration).

Une fois coincés, ils ne peuvent plus être enlevés !

Assembler les quatre parties du **plateau de jeu**, bien mélanger les **arbres** et les répartir sur les cases rondes avec les arbres, sans les regarder. Chaque joueur choisit ensuite un **pion** qu'il met sur la place du village. Bien battre les **cartes Conte** et placer la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu, près du château. Retourner la première carte. Le dessin représenté indique le premier secret que les joueurs doivent trouver sous les arbres ! Pour finir, placer les deux dés à portée de main. La partie peut commencer.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant sur le plateau. Il peut additionner les points des deux dés ou les utiliser séparément. Il est permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.

Voici un exemple : Un dé indique « 3 », l'autre « 5 ». Le joueur a alors le choix entre :

- avancer ou reculer son pion de 8 cases ;
- avancer son pion de 3 cases, puis le reculer de 5 cases ;
- reculer son pion de 3 cases puis l'avancer de 5 cases.

Il est possible de doubler un pion adverse, mais la case sur laquelle il se trouve est aussi comptée.

## Renvoi d'un pion au départ



Si un pion atterrit sur une case occupée par un pion adverse après avoir utilisé les 2 dés, ce dernier est renvoyé au départ (la tour de Raiponce).

## Découverte d'un secret

Si un joueur atterrit sur une case bleue avec **1 ou 2 dé(s)**, il peut découvrir quel secret s'y cache. Il prend l'arbre et regarde discrètement en dessous. Puis, il le remet en place en mémorisant bien son secret !

Si le joueur n'a atteint la case bleue qu'avec 1 dé, les points de l'autre dé sont perdus.

## Déplacement vers le château



Le joueur qui a découvert le secret recherché sur la carte Conte, peut se dépêcher d'atteindre le château. La **case d'arrivée** du château (**case Clé**) ne peut être atteinte que par **un nombre de points exact**. Là aussi, il est permis de laisser tomber les points de l'autre dé. Le joueur qui atteint la case Clé avec trop de points passe malheureusement devant sans s'arrêter.

Le joueur qui atteint la case Clé, s'empare immédiatement de l'arbre qu'il pense être le bon et regarde en dessous.

Si le dessin sous l'arbre correspond à celui de la carte, bravo ! Le joueur montre le secret de l'arbre à ses adversaires pour qu'ils vérifient. Il gagne la **carte Conte** en récompense. Il la pose face visible devant lui et retourne immédiatement une nouvelle carte de la pile. Le joueur place son pion sur la case



**Fer à cheval** devant le château. Il pourra repartir de là au tour suivant et se précipiter éventuellement de nouveau vers le village (s'il sait déjà sous quel arbre se cache le nouveau secret) ou retourner dans la forêt à la découverte d'autres secrets.



Si le dessin sous l'arbre ne correspond pas à celui de la carte, dommage ! le joueur remet l'arbre en place sans le montrer aux autres. Il renvoie son pion sur la place du village.

### **Magie**

Si un joueur obtient une paire de « 1 » aux dés, il peut faire un peu de magie. Le joueur a alors le choix parmi trois possibilités :

- ⇨ Intervertir deux arbres ;
- ⇨ Se déplacer sur une case Arbre au choix pour regarder sous l'arbre ;
- ⇨ Mélanger la pile de cartes et retourner une nouvelle carte Conte.

**La partie s'arrête** dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Conte. **Le vainqueur** est alors celui qui possède le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs ! Le mieux est peut-être de refaire une partie pour connaître le nouveau roi !

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Et pour des heures  
de jeu supplémentaires ...

**Sagaland**  
**26 438 4**

