

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



PIONS SORTILÈGE

Vous ne pouvez lancer qu'un seul sortilège au début de chaque main de trois cartes. Les sortilèges ne sont pas autorisés pendant la manche décisive.

Expelliarmus

Votre adversaire doit échanger une de ses cartes (que vous choisissez au hasard) avec la prochaine carte du paquet.

Revelio

Votre adversaire doit révéler l'une de ses cartes.

Confondus

Votre adversaire doit jouer sa première carte au hasard. Il n'est pas autorisé à regarder les caractéristiques et les valeurs de celle-ci.

Stupéfix

Si votre adversaire est le Joueur 1, vous pouvez choisir de placer les deux premières cartes sur le plateau. Si vous êtes le Joueur 1, vous pouvez choisir de placer les trois cartes !

Polynectar

Échangez une de vos cartes avec celle de votre adversaire (que vous choisissez au hasard). Regardez vos cartes avant de choisir.



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & TM WBEL. Publishing Rights © JKR. (s22)

Copyright © 2022 Winning Moves UK Limited.
TOP TRUMPS is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Garder l'adresse pour référence.
Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.



Winning Moves®
www.winningmoves.fr

WM00748-FRE



Harry Potter™

Qui sera le maître du plateau ?

CONTENU

1 plateau TOP TRUMPS
1 paquet de cartes TOP TRUMPS Harry Potter
5 pions Sortilège*

*Détachez délicatement les pions de la feuille et pensez à recycler les déchets.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de votre aire de jeu.
2. Chaque joueur tire une carte au hasard et annonce à voix haute la valeur de l'INDICE TOP TRUMPS. Le joueur qui a la plus grande valeur sera le Joueur 1. S'il y a égalité, continuez à tirer des cartes au hasard jusqu'à ce qu'un joueur se démarque.
3. Remettez les cartes dans le paquet. Mélangez et distribuez trois cartes face cachée à chaque joueur. Regardez-les discrètement, à l'abri du regard de votre adversaire.
4. Mélangez les cinq pions Sortilège face cachée. Choisissez-en deux chacun. Regardez-les discrètement, à l'abri du regard de votre adversaire.
 - Chaque sortilège vous autorise une action mais ne peut être lancé qu'une seule fois par partie, alors utilisez-le judicieusement !
 - Vous en trouverez les détails à la fin des règles.

BUT DU JEU

- Affrontez votre adversaire en utilisant vos cartes TOP TRUMPS.
- Choisissez judicieusement le moment où vous lancerez un sortilège.
- Le premier joueur à remporter sept batailles gagne !

COMMENT JOUER ?

1. Lancez un sortilège immédiatement si vous le souhaitez. Une fois utilisé, posez le pion Sortilège à côté du plateau.
2. Joueur 1 : choisissez une carte et placez-la face cachée sur l'une des cinq caractéristiques du plateau.
Joueur 2 : choisissez une carte et placez-la face cachée sur la même caractéristique que le Joueur 1.
3. Placez votre deuxième carte de la même manière mais c'est au tour du Joueur 2 de commencer. Choisissez une nouvelle caractéristique (différente de la précédente carte).
4. Placez votre troisième carte de la même manière mais c'est de nouveau au tour du Joueur 1. Encore une fois, choisissez une nouvelle caractéristique (différente des deux précédentes cartes).

QUE LA BATAILLE COMMENCE !

Révélez les paires de cartes dans l'ordre dans lequel elles ont été placées.

- La carte avec la valeur la plus élevée pour chaque caractéristique l'emporte.*
- Si vous gagnez la bataille, placez la paire de cartes sur la case 1 du plateau.

Remarque : s'il y a égalité (ou si les données ne sont pas disponibles), mettez les cartes de côté et le vainqueur de la bataille suivante remporte les deux batailles !

À la fin de chaque bataille, placez les paires de cartes sur les cases suivantes (2, 3, etc.) pour indiquer le nombre de batailles que vous avez gagnées.

Distribuez trois autres cartes à chaque joueur et que la bataille continue !

- Lancez un sortilège immédiatement si vous le souhaitez.
- Assurez-vous de commencer à tour de rôle comme décrit ci-dessus.

*La caractéristique « 1^{re} année à Poudlard » correspond à l'année d'arrivée ou de passage des personnages à l'école. La caractéristique « Généalogie » regroupe les parents, conjoint.e.s, frères et sœurs, cousin.e.s ainsi que certains grands-parents et petits-enfants, mais pas les oncles, tantes et beaux-parents.

GAGNÉ !

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur remporte sept batailles, à moins que vous ne remportiez chacun six batailles, auquel cas c'est l'heure de la manche décisive !

LA BATAILLE DE LA MANCHE DÉCISIVE

Aucun pion Sortilège n'est autorisé pendant la manche décisive !

Le premier joueur qui a remporté six batailles est le Joueur 1 pour la manche décisive.

1. Distribuez trois ultimes cartes à chaque joueur.
2. Jouez les deux premières cartes comme d'habitude SAUF que vous ne pouvez pas choisir la caractéristique INDICE TOP TRUMPS.
3. Vous aurez désormais une carte chacun. Placez votre dernière carte sur la caractéristique INDICE TOP TRUMPS.
4. Révélez les paires de cartes dans l'ordre dans lequel elles ont été placées.
5. Le joueur qui remporte la bataille lors de la manche décisive remporte la partie !

MATCH NUL LORS DE LA MANCHE DÉCISIVE ?

1. Si les cartes INDICE TOP TRUMPS sont à égalité, prenez toutes les cartes des cases 1 à 6 et mélangez-les.
2. Tirez au hasard une carte chacun et vérifiez la valeur de l'INDICE TOP TRUMPS. Le joueur détenant la carte avec la valeur la plus élevée gagne.
3. S'il y a encore égalité, continuez à tirer des cartes au hasard jusqu'à ce qu'un joueur gagne !

ÊTES-VOUS PRÊT POUR LA BATAILLE ?

Pour une partie plus rapide, jouez au meilleur des cinq batailles, en utilisant les règles de la manche décisive pour chacune des quatre batailles.