

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Harry Potter

Quidditch™

Jeu des dés

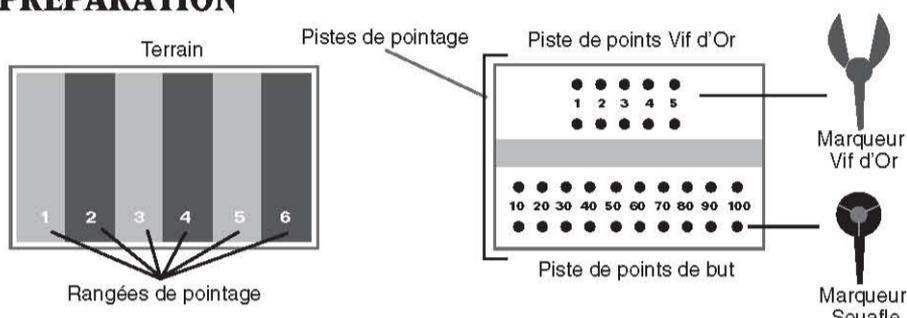
CONTENTS

- 1 mallette de jeu
- 1 planche de pointage/porte-dés
- 1 dé Souafle (rouge, 12 faces)
- 2 dés Cognard (noir, 12 faces)
- 1 dé Vif d'Or (doré, 6 faces)
- 1 dé gardien (noir, 6 faces)
- 4 dés de but (bleu, 6 faces)
- 2 marqueurs de points Souafle (1 bleu, 1 rouge)
- 2 marqueurs de points Vif d'Or (1 bleu, 1 rouge)

BUT DU JEU

Faire rouler les dés et les placer sur le terrain de Quidditch pour inscrire des buts et "attraper" le Vif d'Or, ou pour empêcher son adversaire de marquer des points. La partie prend fin quand un joueur attrape le Vif d'Or; celui qui a le plus de points gagne la partie!

PRÉPARATION



- Ouvrir la mallette pour exposer le terrain (sur la face intérieure du couvercle).
- Retirer le plateau de dés et mettre les dés de côté.
- Retourner le plateau de dés de façon que les pistes de pointage soient face vers le haut et le mettre à côté du terrain.
- Chaque joueur choisit une couleur, soit rouge ou bleu, et prend les marqueurs de points correspondants. Les marqueurs Souafle seront placés sur la piste de points de but (10-100), et les marqueurs Vif d'Or, sur la piste de points Vif d'Or (1-5).
- Chaque joueur fait rouler un dé à 6 faces; celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue l'attaque d'abord et prend les 4 dés de but, le dé Souafle et le dé Vif d'Or. L'autre joueur joue la défense et prend les 2 dés Cognard ainsi que le dé gardien. (Se référer à la section LES DÉs.) S'il y a égalité, les joueurs lancent les dés de nouveau.

LE TERRAIN

- Le jeu de dés Quidditch se déroule sur ce qu'on appelle le terrain. C'est là que les dés sont placés sur les rangées de pointage.
- Le terrain est divisé en 6 rangées de pointage, numérotées de 1 à 6. Quand un dé est lancé, le chiffre obtenu détermine sur quelle rangée il doit être placé. Par exemple, si le chiffre obtenu avec un dé est 2, ce dé doit être placé sur la rangée 2.
- Une fois qu'un dé est placé, il ne peut pas être bougé avant la fin de la manche.
- Un rangée peut contenir un maximum de 4 dés

LA PARTIE

- Une partie comprend plusieurs manches.
- Au début de chaque manche, celui qui joue l'attaque prend le contrôle du dé d'attaque, et celui qui joue la défense prend le contrôle du dé de défense. (Se référer à la section LES DÉs.)
- Lors d'une manche, les joueurs d'attaque et de défense placent leurs dés à tour de rôle. Celui qui joue l'attaque tente d'inscrire des points tandis que celui qui joue la défense doit empêcher son adversaire d'en marquer.
- À la fin de chaque manche, les joueurs changent de position entre l'attaque et la défense pour la nouvelle manche.

LES POINTS

Points de but : À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de but gagne; il faut donc tenter d'accumuler le plus de points de but possible tout au long de la partie.

Points Vif d'Or : La partie prend fin quand un des joueurs a «attrapé» le Vif d'Or, c'est-à-dire quand il a marqué 5 points Vif d'Or. Il est important d'essayer de marquer des points Vif d'Or tout au long de la partie, mais il est recommandé d'employer une stratégie faisant en sorte que la partie ne se termine pas trop tôt, c'est-à-dire pas quand son adversaire a plus de points de but que soi. Il faut se rappeler que le nombre de points Vif d'Or marqués à la fin d'une partie ne détermine PAS le gagnant.

LES DÉs

L'attaque

Dé de but (bleu, à 6 faces) – Placer le dé de but de façon à obtenir les points nécessaires pour gagner. À la fin d'une manche, chaque but qui n'a pas été bloqué par la défense vaut 10 points de but.

Souafle (rouge, à 12 faces) – Le Souafle ne vaut pas de points à lui seul; il sert de multiplicateur. Quand il est placé dans une rangée où se trouvent des dés de but, il double la valeur des points de chaque but dans cette rangée ET EN PLUS, il prend une valeur de 20 points de but. **Par exemple**, une rangée où se trouvent le Souafle et 3 dés de but équivaut à 80 points de but (60 points pour les 3 dés de but, plus 20 points pour le Souafle). Toutefois, si le Souafle se trouve sur une rangée avec le Vif d'Or, il perd sa valeur et ne peut servir de multiplicateur de points.

Vif d'Or (doré, 6 faces) – Le Vif d'Or est **toujours** le premier dé placé à chaque manche, et il permet à celui qui joue l'attaque d'obtenir des points Vif d'Or. Il n'a aucune valeur à lui seul, mais quand il est placé dans une rangée avec un dé de but qui n'a pas été bloqué par la défense, il donne à chaque dé de but dans cette rangée la valeur de UN point Vif d'Or. **Cependant, un dé de but placé dans une rangée où se trouve le Vif d'Or ne peut plus permettre d'accumuler des points de but.** La partie prend fin quand un des joueurs réussit à «attraper» le Vif d'Or, c'est-à-dire en étant le premier à obtenir 5 points Vif d'Or.

La défense

Gardien (noir, 6 faces) – Le gardien est toujours le premier dé placé par la défense à chaque manche, et il sert de bloqueur pour empêcher l'attaque de marquer des points. Tout dé d'attaque placé sur la même rangée que le gardien perd sa valeur – l'attaque ne peut pas marquer de points de but ou de points Vif d'Or dans une rangée bloquée par un gardien.

Cognards (noirs, 12 faces) – Les Cognards servent de bloqueurs supplémentaires pour empêcher l'attaque de marquer. Tout dé d'attaque placé sur la même rangée que qu'un Cognard n'a aucune valeur (l'attaque ne peut pas marquer de points de but ou de points Vif d'Or dans une rangée où il y a des Cognards).

LE JEU

- Les deux joueurs font rouler leurs dés simultanément. Ils doivent pouvoir voir tous les dés pendant toute la manche.
- Celui qui joue l'attaque joue en premier; le Vif d'Or **DOIT** être le premier dé placé. Le joueur le met sur la rangée de pointage qui correspond au chiffre obtenu au dé.
- Une fois que le Vif d'Or est placé, celui qui joue l'attaque peut placer autant de dés qu'il le veut sur une même rangée, selon le chiffre obtenu à chaque lancer de dé. Il peut décider de ne pas placer de dé. Il doit aviser l'autre joueur quand il a terminé son tour.
- C'est alors au tour de la défense de jouer; le gardien **DOIT** être le premier dé placé. Il doit être placé dans la rangée de pointage qui correspond au chiffre obtenu au dé. Celui qui joue la défense peut continuer de placer ses autres dés, ou il peut attendre de voir les dés que place l'attaque aux tours suivants. Il doit aviser son adversaire quand il a terminé son tour.
- Les deux joueurs font rouler les dés qui restent.
- Celui qui joue l'attaque place ses dés. L'attaque **DOIT** placer au moins **UN** dé à chaque tour pour le reste de la manche, même si cela signifie en placer un dans une rangée bloquée par n'importe quel dé noir. Le joueur doit aviser son adversaire quand il a terminé.
- C'est alors au tour de celui qui joue la défense de placer ses dés. Il **DOIT** lui aussi placer au moins **UN** dé à chaque tour pour le reste de la manche. Le joueur doit aviser son adversaire quand il a terminé.

REMARQUE : Si la seule option d'un joueur est de placer un dé dans une rangée complète (où se trouvent 4 dés), ce dé est mis de côté sur le terrain jusqu'à la manche suivante. Le dé mis de côté compte comme le dé placé par le joueur pour ce tour.

- La manche se poursuit de la même façon; les joueurs doivent placer au moins un dé à chaque tour jusqu'à ce qu'ils les aient tous placés. Comme le nombre de dés que place un joueur peut varier, il est possible qu'un joueur continue après que son adversaire ait placé tous les siens.
- Une fois que tous les dés sont placés, la manche prend fin et celui qui joue l'attaque additionne ses points pour la manche. (Se référer à la section LE POINTAGE.)
- Vider le terrain et échanger les dés. Celui qui jouait l'attaque devient la défense pour la manche suivante et peut maintenant marquer des points.
- Répéter les étapes pour chaque manche jusqu'à ce qu'un joueur ait «attrapé» le Vif d'Or, c'est-à-dire qu'il ait amassé 5 points Vif d'Or. La partie est alors terminée.

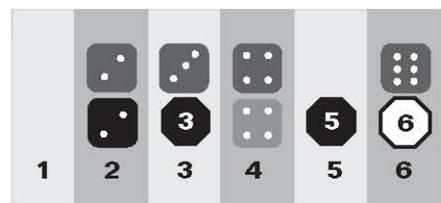
LE POINTAGE

- Celui qui joue l'attaque additionne ses points à la fin de chaque manche.
ATTENTION : Les chiffres sur les dés n'influencent pas le pointage.
- **Toute rangée de pointage qui comprend un dé noir (gardien ou Cognard) est bloquée et AUCUN point ne peut y être marqué.**

Pour les autres rangées :

- UN point Vif d'Or est marqué pour chaque dé de but placé dans la rangée où se trouve le Vif d'Or. Remarque : Dans cette rangée, le dé de but n'inscrit **PAS** de points de but, et un Souaffle n'y a aucune valeur.
- Chaque dé de but (sans Vif d'Or ou Souaffle) marque 10 points de but. Par exemple, si 2 dés de but sont dans une même rangée non bloquée, 20 points sont inscrits.
- Chaque dé de but dans une rangée OÙ SE TROUVE un Souaffle permet de marquer 20 points de but PLUS 20 points additionnels pour le Souaffle. Par exemple, une rangée où se trouvent 2 dés de but et 1 Souaffle permet de remporter 60 points.
- Le Vif d'Or et le Souaffle n'ont pas de valeur s'ils sont placés dans des rangées où il n'y a pas au moins un dé de but. Les rangées vides n'ont aucune valeur.

Exemple de pointage pour une manche



Rangée 1 : vide = aucun point
Rangée 2 : 1 dé de but bloqué par un gardien = aucun point
Rangée 3 : 1 dé de but bloqué par un Cognard = aucun point
Rangée 4 : Vif d'Or avec 1 dé de but = point Vif d'Or
Rangée 5 : bloquée par un Cognard = aucun point
Rangée 6 : Souaffle avec 1 dé de but = 40 points de but
TOTAL pour l'attaque = 40 points de but et 1 point Vif d'Or

Les pistes de pointage

- Les joueurs inscrivent leurs points Vif d'Or avec leur marqueur Vif d'Or sur la piste de points du même nom (1-5).
- Le marqueur Souaffle sert à inscrire les points de but sur la piste du même nom (10-100).
- À la fin de chaque manche, celui qui joue l'attaque additionne tous les points accumulés à son total en déplaçant les marqueurs sur la piste.
- Quand les points de but atteignent 100 sur la piste, retourner à 10 et recommencer à monter la piste – les joueurs doivent se rappeler du nombre de fois qu'ils ont atteint 100.
- La partie prend fin quand un marqueur Vif d'Or atteint le 5e point Vif d'Or.

LA VICTOIRE

- À la fin d'une manche, quand les joueurs additionnent leurs points, si celui qui joue l'attaque attrape le Vif d'Or en marquant son 5e point Vif d'Or, la partie prend fin immédiatement. Le joueur peut terminer d'ajouter les points de cette manche à son total.
- Le joueur qui a attrapé le Vif d'Or reçoit **15 points additionnels** pour éviter qu'il y ait égalité.
- Le joueur qui a le plus de points de but gagne la partie!