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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com







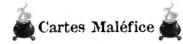


Une fois la carte jouée, c'est le joueur se trouvant sur la gauche de celui qui devait répondre à l'origine qui reprend la main.

Vous pouvez utiliser la carte Hermione à la fin de la partie, lorsque vous vous trouvez dans votre Maison, pour répondre à la dernière question et gagner.

Cartes Contre-Sortilège

Celles-ci servent à se protéger d'un Sortilège ou d'un Maléfice lancé contre vous. Il s'agit d'une carte de défense, Utilisez-la judicieusement.



Tirez une carte Maléfice si vous donnez une mauvaise réponse à une question. Toutes les cartes Maléfice doivent être jouées sur-le-champ.

La règle d'or - Si une indication mentionnée sur une carte va à l'encontre des règles du jeu, suivez-la tout de même.

COMMENT GAGNER?

Le premier joueur à rejoindre sa Maison, avec 6 cartes Enchantement différentes, et qui répond correctement à une dernière question, sans recourir aux propositions de réponse, gagne la partie!

Exception à la règle : 2 joueurs partageant la même Maison.

Si un joueur tire une carte Sortilège lui permettant d'échanger la case sur laquelle il se trouve avec celle de n'importe quel autre joueur sur le plateau, ce joueur peut rejoindre sa Maison de Poudlard par ce biais si un autre joueur s'y trouve déjà, puis répondre à la dernière question. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin d'avoir amassé 6 cartes Enchantement, la carte Sortilège sera votre laissez-passer!

Dans tous les autres cas, ce sont les 6 cartes Enchantement qui vous permettront de rejoindre votre Maison. Si vous perdez l'un des objets présents sur les cartes lors de votre séjour dans votre Maison, vous ne serez pas obligé d'en sortir. Toutefois, si vous êtes expulsé de votre Maison, vous devrez récupérer de nouveau 6 objets différents avant de pouvoir y pénétrer de nouveau.

Il n'est pas nécessaire d'obtenir un chiffre exact au dé pour rejoindre votre Maison.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'une réponse finale correcte soit donnée.

La question finale

Une fois dans votre Maison de Poudlard, le joueur se trouvant à votre droite doit prendre une carte Question et vous lire la question appartenant à la Catégorie de son choix. Vous n'aurez pas le droit de recourir aux propositions de réponse. Si vous donnez une mauvaise réponse, tirez une carte Maléfice et restez dans votre Maison (à moins que la carte Maléfice ne vous ordonne de la quitter). Attendez le tour suivant pour tenter votre chance avec une nouvelle question.

Pendant que vous vous trouvez dans votre Maison, vous n'êtes absolument pas protégé contre les cartes Maléfice ou Sortilège.

ADAPTATIONS

Il est possible de simplifier la règle du jeu, ou de la compliquer, ou même encore d'en modifier le niveau de difficulté en changeant le nombre d'objets différents nécessaires pour gagner. Vous pouvez également supprimer la question finale et permettre aux joueurs de gagner la partie en regagnant simplement leur Maison une fois les 6 cartes Enchantement en main.

Bien entendu, de telles adaptations doivent être décidées avant le début de la partie.

HARRY POTTER, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros (s01)





MATÉRIEL

Plateau de jeu Un dé spécial

Cartes Choixpeau magique (4)

Pions (6)

Coffret de questions (168 cartes Question)

Cartes Enchantement (50)

Cartes Sortilège (50)

Cartes Maléfice (50)

Cartes Maison/Légende double face (8)



DÉMARRAGE

· Dépliez le plateau de jeu.

- Séparez les cartes Choixpeau magique des cartes Maison/Légende. Formez des piles distinctes avec les cartes Enchantement, Sortilège et Maléfice.
- · Positionnez tous les pions sur la case " Hall d'entrée ", au centre du plateau.
- · Retirez le couvercle du coffret de questions.

OBJECTIE

Le but du jeu est de s'approprier 6 cartes Enchantement différentes en répondant correctement aux questions. Pour gagner, vous devez ensuite rejoindre le plus rapidement possible votre Maison de Poudlard et répondre correctement à une dernière question.

® 43157-0721 Rev 1

^{© 2001} Mattel, Inc. Tous droits réservés. Le logo Mattel est une marque déposée de Mattel, Inc. Imprimé en Italie

RÈGLES SIMPLIFIÉES

 Choisissez une carte Choixpeau magique pour déterminer la Maison de Poudlard à laquelle vous appartenez. Placez la Maison/Légende correspondante devant vous. Chaque Maison ne peut accueillir plus de 2 joueurs en son sein.

2. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé au dé commence. En cas d'ex aequo, c'est le joueur dont la date de naissance est la plus proche de celle de Harry Potter (31 juillet) qui commence.

3. Jetez le dé.

4. Partez du centre et avancez dans le sens des aiguilles d'une

montre autour du plateau de jeu.

5. Si vous dépassez ou arrivez sur une case Sortilège, tirez une carte Sortilège. Si vous tombez sur une case Catégorie, le joueur se trouvant à votre droite prend la carte Question du dessus de la pile et vous pose une question en rapport avec le symbole se trouvant sur le plateau. En cas de bonne réponse, sans avoir recours aux propositions de réponse, vous pouvez tirer 2 cartes Enchantement. En cas de bonne réponse à l'aide des propositions de réponse, vous pouvez tirer 1 carte Enchantement. En cas de mauvaise réponse, tirez une carte Maléfice.

 Suivez les indications données sur la carte Sortilège ou Maléfice et, une fois jouée, remettez la carte au talon de la pile adéquate.

7. Votre tour est terminé à présent. C'est à celui qui se trouve à votre gauche de jouer.

8. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait en main 6 cartes Enchantement différentes, se précipite dans sa Maison de Poudlard et réponde correctement à une dernière question.

CARTES CHOIXPEAU MAGIQUE DETERMINEZ VOTRE MAISON

Au début du jeu, chaque joueur choisit 1 des 4 cartes Choixpeau magique, sans les voir. Une fois la Maison d'appartenance déterminée, remettez la carte Maison dans sa pile. Quand la Maison a été choisie par 2 joueurs, retirez la carte du jeu, car une Maison de Poudlard ne peut accueillir plus de 2 joueurs. Placez une carte Maison/Légende devant vous pour identifier votre Maison d'appartenance.

Les cartes Choixpeau magique serviront ensuite pendant la partie. Elles détermineront quels joueurs sont affectés par tel Sortilège ou Maléfice. Lorsque vous lirez la phrase "Choisissez une Maison" sur une carte Sortilège ou Maléfice, elle se rapportera aux cartes Choixpeau magique. Choisissez alors sans la voir une carte dans la pile et suivez les indications du Sortilège ou du Maléfice en fonction de la Maison choisie.

LE PLATEAU

Deux joueurs ne peuvent partager une même case, à trois exceptions près : le Hall d'entrée, les zones de Retenue et la Salle commune de leur Maison.

Au cas où vous tomberiez sur une case déjà occupée, vous devez vous placer sur la case inoccupée la plus proche.

Le Hall d'entrée

Le Hall d'entrée se trouve au centre du Plateau de jeu et représente à la fois le point de départ du parcours et l'endroit où s'échangent les cartes Enchantement. En effet, dans le Hall d'entrée, vous pouvez échanger l'une de vos cartes Enchantement contre une nouvelle carte Enchantement provenant de la pile.

Vous n'être pas obligé d'obtenir un résultat exact au dé pour atterrir dans le Hall d'entrée.

Vous n'avez en revanche pas le droit de quitter le Hall d'entrée de la même manière que vous y êtes entré.

Zone de Retenue

Il existe 4 zones de Retenue : le Cachot, la Forêt Interdite, l'Infirmerie et la Salle des trophées.

Si vous y êtes envoyé, vous devez y rester jusqu'à ce qu'un de ces 3 événements intervienne : 1) Vous sortez une carte qui vous exempte de Retenue, 2) vous jetez le dé et obtenez le résultat qui est indiqué sur le plateau, 3) vous êtes automatiquement libéré au bout de 3 tours.

Cases Catégorie

Les symboles dessinés sur les cartes Question correspondent aux catégories suivantes :



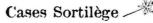
Créatures magiques





Sorciers

Pratique de la magie Lieux magiques



Lorsque vous sautez ou arrivez à une case Sortilège, tirez une carte Sortilège.

POSER LES QUESTIONS ET Y RÉPONDRE

La première fois qu'une question est tirée, le joueur qui se trouve à votre droite vous la lit sans vous donner les propositions de réponse correspondantes.

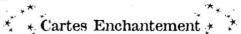
Vous n'avez droit qu'à une réponse, que ce soit avec l'aide des propositions de réponse ou sans.

Si vous donnez la bonne réponse sans avoir recours aux propositions de réponse, vous pouvez tirer 2 cartes Enchantement. Si vous n'êtes pas sûr de vous, vous pouvez demander à ce qu'on vous lise les propositions de réponse.

Dans ce cas, et si vous trouvez la bonne réponse, vous ne tirerez qu'1 carte Enchantement.

Dans tous les cas, si vous donnez une mauvaise réponse, vous devez tirer 1 carte Maléfice.

TYPES DE CARTES



Ce sont les cartes que vous devez amasser pour gagner la partie. 10 objets différents sont dessinés sur ces cartes : pour gagner, les joueurs doivent posséder un exemplaire de 6 objets différents parmi : argent sorcier, livre, balai, chaudron, hibou, baguette magique, valise, sablier, bouteille à potion et Dragées surprises de Bertie Crochue.

Que se passe-t-il s'il n'y a plus de cartes Enchantement?

Dans le cas, peu courant, où la pile des cartes Enchantements est épuisée, vous devrez choisir au hasard une carte Enchantement dans la main du joueur qui en possède le plus grand nombre.

Cartes Sortilège

Les cartes Sortilèges peuvent s'avérer bienfaisantes ou malfaisantes.

Toutes les cartes Sortilège doivent être jouées lors de votre tour, avant de jetez le dé, à deux exceptions près :

La carte Hermione

Cette carte doit se jouer lors du tour d'un autre joueur, juste après la lecture de la question. Quelques explications : si vous possédez une carte Hermione et pensez que votre adversaire ne connaît pas la réponse à la question qui lui est posée (mais vous, oui), alors brandissez votre carte et criez "Hermione" avant que l'autre joueur ne puisse répondre ou avant qu'on lui lise les propositions de réponse. Celui-ci est alors obligé de répondre à la question sans l'aide des propositions de réponse. S'il donne la bonne réponse, alors il doit prendre 2 cartes Enchantement et vous gardez votre carte Hermione pour plus tard. Si toutefois il donne une mauvaise réponse, alors il doit tirer une carte Maléfice et la jouer sur-le-champ. Ensuite, c'est à votre tour de répondre à la question, une fois encore sans l'aide des propositions de réponse. Si vous donnez la bonne réponse, tirez 2 cartes Enchantement. Si vous donnez une mauvaise réponse, tirez une carte Maléfice. Quoi qu'il en soit, remettez la carte Hermione dans la pile après usage.

Autant de joueurs détenant la carte Hermione, autant de possibilités de l'utiliser. Mais seul le premier à crier "Hermione" pourra jouer sa carte. Aucune proposition de réponse ne doit être lue à quiconque lorsque la carte Hermione est jouée.