

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



GLORY

WIZARDING
WORLD

Harry Potter

2-4
JOUEURS



LES ESCALIERS DE POUDLARD ÂGE 8+

IT'S HERE...

Nimbus



WILLIAMS

LES ESCALIERS DE POULDARD

Défiiez les escaliers de Poudlard qui n'en font qu'à leur tête, soyez le premier à atteindre la Grande Salle !

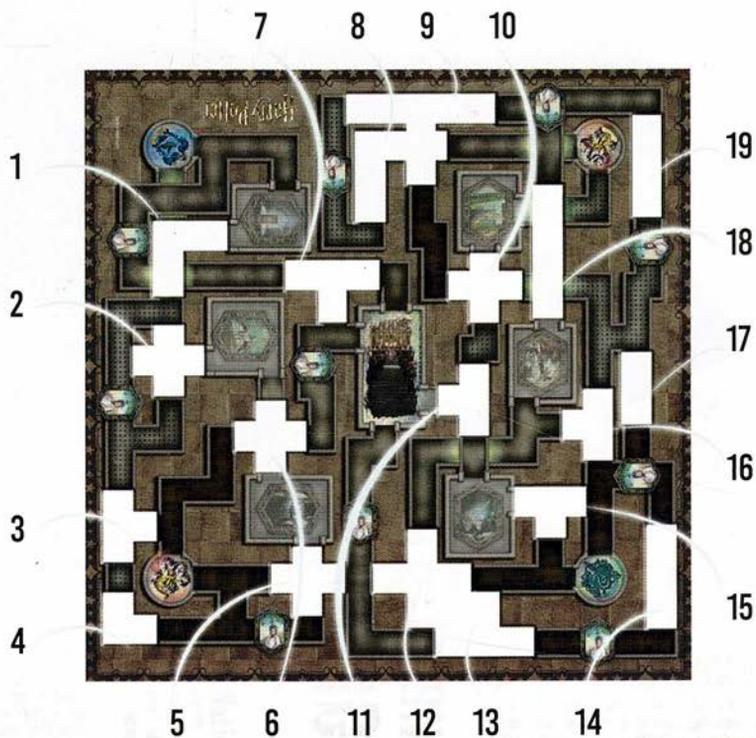
BUT DU JEU

Le Grand Escalier se compose de 19 petits escaliers qui peuvent pivoter pour relier différents couloirs de Poudlard. Chacun à votre tour, déplacez votre personnage et faites pivoter UN escalier de votre choix.

Suivez entre autres les cours de Potions, de Défense contre les forces du Mal et de Botanique pour gagner des jetons Compétences. Une fois que vous avez **gagné TROIS compétences**, filez dans la Grande Salle pour passer votre examen de BUSE. **Le premier à arriver à la Grande Salle avec TROIS compétences remporte**

MISE EN PLACE

Chaque joueur se choisit un élève entre Harry, Ron, Hermione, Drago et Luna. Mélangez les cartes Grosse Dame et insérez les cartes Sort lenticulaires dans le paquet. Placez votre personnage dans sa Salle commune. Disposez les différents escaliers sur le plateau. Chaque escalier porte un numéro correspondant à un emplacement sur le plateau. Le schéma ci-dessous indique où placer chaque escalier :



Ensuite, disposez les 6 jetons Compétence sur le plateau. Il y en a un pour chaque classe. Les jetons Compétence permettent de suivre un cours de :



Sortilèges



Potions



Défense contre les forces du Mal



Botanique



Quidditch



Soins aux créatures magiques

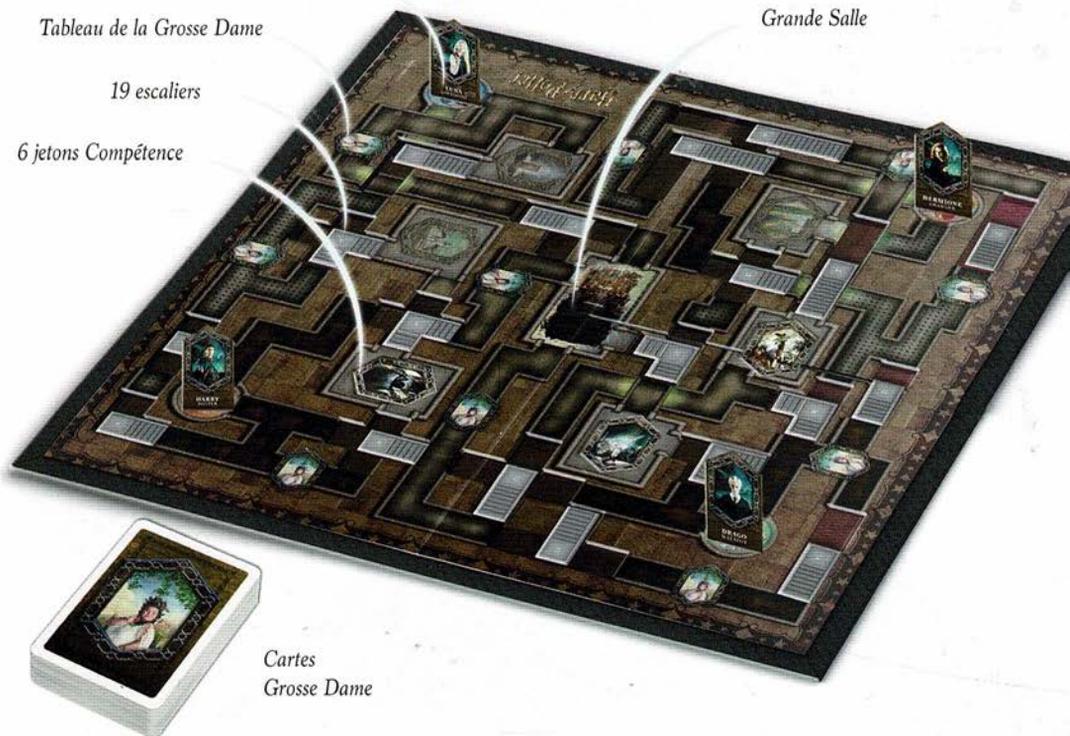
Salle commune dans les 4 coins

Tableau de la Grosse Dame

19 escaliers

6 jetons Compétence

Grande Salle



Cartes
Grosse Dame

Votre plateau ressemble à ceci ? Super, la partie peut commencer !

COMMENT JOUER

Le joueur le plus susceptible d'être un Moldu commence. Jouez chacun à votre tour.

Quand c'est votre tour...

PHASE 1 : Déplacez votre personnage

Faites avancer votre personnage dans l'un des couloirs praticables de Poudlard. ARRÊTEZ-VOUS lorsque vous atteignez :

1. N'IMPORTE quelle salle commune
2. N'IMPORTE quelle salle de classe
3. La Grande Salle
4. Le tableau de la Grosse Dame - piochez une carte !
5. Le vide laissé par un escalier

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas vous déplacer, restez où vous êtes et passez à la PHASE 2.

PHASE 2 : Faites pivoter un Escalier

Faites pivoter UN escalier dans la direction de votre choix pour FACILITER vos déplacements ou BLOQUER un autre joueur ! Vous POUVEZ tourner un escalier dans lequel se trouvent des joueurs.

Vous ne pouvez pas vous déplacer après avoir fait pivoter un escalier lors de votre tour. Vous ne pouvez pas non plus tourner le même escalier plus d'une fois par tour de table.

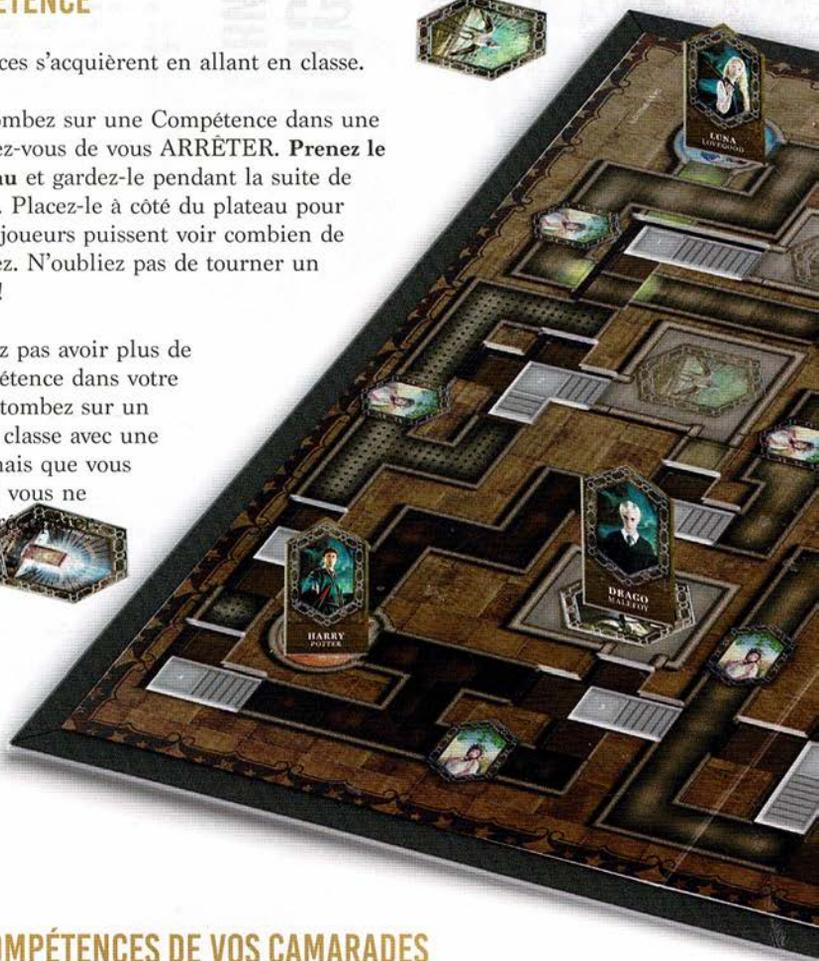
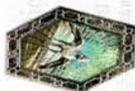


JETONS COMPÉTENCE

Les Compétences s'acquièrent en allant en classe.

Quand vous tombez sur une Compétence dans une classe, souvenez-vous de vous **ARRÊTER**. Prenez le **jeton du plateau** et gardez-le pendant la suite de votre parcours. Placez-le à côté du plateau pour que les autres joueurs puissent voir combien de jetons vous avez. N'oubliez pas de tourner un escalier après !

Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jetons Compétence dans votre main. Si vous tombez sur un joueur ou une classe avec une Compétence mais que vous en avez déjà 3, vous ne pouvez pas la prendre.



VOLER LES COMPÉTENCES DE VOS CAMARADES

Il n'y a pas assez de jetons Compétence pour tous les joueurs : dépêchez-vous de suivre des cours OU usez de stratégie pour voler les jetons d'autres élèves dans les couloirs.

Pour voler un jeton, vous DEVEZ vous trouver exactement au même endroit que l'élève que vous dépouillez. Quand vous tombez sur un élève, choisissez UNE seule Compétence à lui voler, si tant est qu'il en aie une !

Rappel :

- Vous ne pouvez voler un jeton que lorsque vous croisez quelqu'un.
- Vous devez attendre DEUX tours avant de voler le même joueur ou de tenter de reprendre votre jeton.

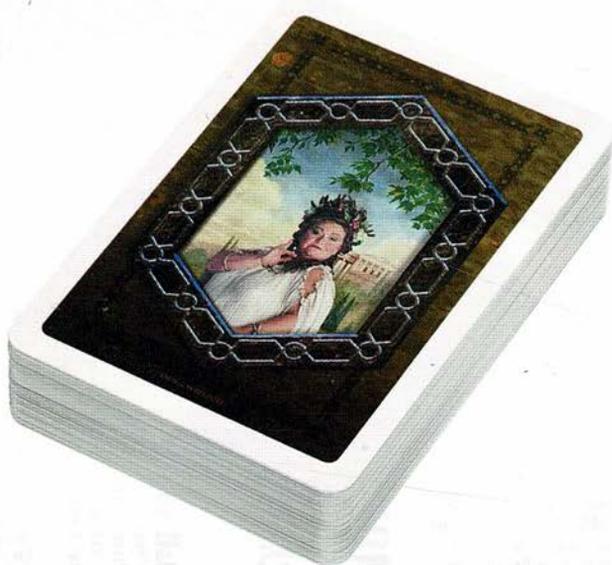


LE TABLEAU DE LA GROSSE DAME

Si vous arrivez devant le tableau de la Grosse Dame, arrêtez-vous, piochez une **carte Grosse Dame** et lisez-la à haute voix : il s'agit certainement d'une rencontre magique qui pimentera votre parcours. N'oubliez pas de tourner un escalier ensuite.

Si vous piochez une carte Sort, lisez le sort à haute voix et jetez-le sur un élève pour vous faciliter la tâche.

Le paquet de cartes Grosse Dame est étoffé de 5 cartes Sort lenticulaires insérées au hasard. Jetez des sorts aux autres élèves pour avancer plus vite qu'eux ! Lisez le sort tout haut pour que tout le monde entende.



SE DÉPLACER DANS LES COULOIRS

La lumière verte sur le plateau indique un passage sous un couloir. Suivez le chemin en passant sous le couloir supérieur. Il n'est pas possible de sauter dans le couloir du dessus. Vous ne devez pas vous arrêter avant d'entrer dans le passage.

Dans ce cas-ci, Hermione suit le passage sécurisé illuminé en vert sous le couloir / l'escalier. Elle devra cependant s'arrêter dans la salle commune de Gryffondor au tour suivant, puis encore une fois à l'escalier.



COMMENT GAGNER ?

Le premier joueur à arriver à la Grande Salle avec TROIS jetons Compétence GAGNE !



