

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





BUT DU JEU

Un élève désobéissant a lancé un sort interdit pendant un cours à Poudlard. Résous ce mystère pour gagner la partie ! Mais fais attention en lançant une accusation, car si elle est fausse, elle peut te coûter cher.

ÉQUIPEMENT

- Plateau de jeu avec les pièces de Poudlard
- Dés Poudlard (2)
- Pions Chapeau (6)
- Le Fantôme (personnage bleu transparent)
- Cartes vertes Poudlard (10)
- Cartes bleues Indice (23)
- Bloc de feuilles d'inventaire



LES DIFFÉRENTS LIEUX DE POUDLARD

SALLES DE CLASSE - Les joueurs y demandent des indices aux professeurs ou bien y testent leurs soupçons.

LE BLASON DE POUDLARD - C'est le point de départ pour les pions Chapeau.

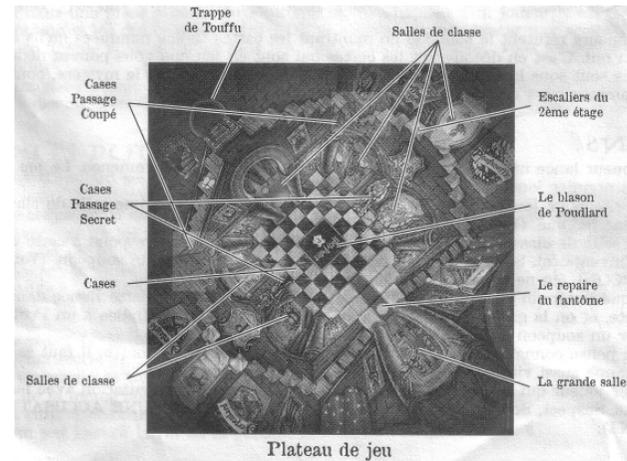
LE REPAIRE DU FANTÔME - C'est le point bleu où le fantôme commence la partie.

LA GRANDE SALLE - Les joueurs y vont quand ils sont bousculés par le Fantôme.

LES PASSAGES COUPÉS - Brèches dans l'escalier du 2^{ème} étage qui ne se colmatent qu'avec certaines cartes.

LES PASSAGES SECRETS - Des raccourcis au cœur de Poudlard qui ne s'ouvrent qu'avec la bonne carte Passage.

LA TRAPPE DE TOUFFU - Les 4 cartes Indice qui révèlent la solution du mystère y sont cachées jusqu'à ce qu'un joueur soit prêt à lancer une accusation.



PRÉPARATION

1. Dépliez le plateau de jeu. Donnez à chaque joueur une feuille d'inventaire.
2. Chaque joueur choisit un pion Chapeau et le place sur le Blason de Poudlard. Il s'agit uniquement d'une case de départ ; pour la suite du jeu, les joueurs et le Fantôme se déplaceront autour.
3. Placez le Fantôme sur son repaire.
4. Séparez les cartes vertes Poudlard des cartes bleues Indice. Mélangez-les et placez les cartes vertes Poudlard faces cachées à côté du plateau.
5. Le joueur le plus âgé distribuera les cartes, il commence par séparer les cartes bleues Indice en 4 paquets :



Cartes Professeur

De contour violet, ce sont les professeurs qui ont pu surprendre l'élève en train de jeter un sort.



Cartes Suspect

De contour jaune, ce sont les élèves qui ont pu lancer le sort.



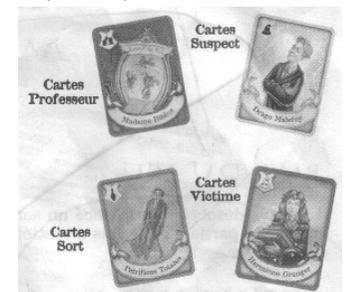
Cartes Sort

De contour rouge, ce sont les sorts qui ont pu être lancés.



Cartes Victime

De contour bleu, ce sont les personnages qui ont pu être la cible du sort.



6. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée. Souvenez-vous de l'endroit où se trouvent les cartes Professeur.
7. Piochez une carte dans chacune des 4 piles Indice. Ne les regardez pas. Placez les 4 cartes face cachée sous la trappe de Touffu à l'écart du jeu.
8. Distribuez une carte Professeur à chaque joueur.

9. Mélangez TOUTES les cartes Indice restantes pour former un paquet Indice. Placez ce paquet face cachée à côté du plateau de jeu.
10. Chaque joueur doit avoir une carte Indice en main. Regardez-la, mais ne laissez aucun joueur la voir.
11. Puisque votre carte Indice n'est pas sous la trappe de Touffu, faites une marque sur votre feuille d'inventaire à son emplacement. Procédez de même avec toutes les cartes que vous verrez pendant le jeu. Ne laissez pas les autres joueurs voir votre feuille d'inventaire.

COMMENT RÉSOUDRE LE MYSTÈRE

Le mystère se résout en devinant quelles cartes Professeur, Suspect, Sort et Victime sont sous la trappe de Touffu. Lorsque vous allez voir les Professeurs dans leurs classes, vous pouvez piocher une carte Indice ou bien tester un soupçon en posant la question suivante :

« Professeur carte Professeur avez-vous surpris carte Suspect en train de lancer carte Sort à carte Victime ? »

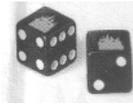
Les autres joueurs réfutent le soupçon en montrant les cartes Indice nommées qu'ils ont en main, s'ils en ont. C'est en découvrant les cartes qui sont en jeu que vous pouvez déduire quelles cartes sont sous la trappe de Touffu. Quand vous aurez résolu le mystère, courez vite à la trappe, nommez les 4 cartes, et la victoire est à vous !

JOUONS

1. Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le jet le plus élevé commence. Le jeu continue à gauche du premier joueur.
2. A son tour, chaque joueur lance les 2 dés et déplace son pion vers une salle de classe ou bien joue comme indiqué. (Voir SE DÉPLACER ET JOUER).
3. Dans une salle de classe, on va toujours voir le Professeur qui correspond à cette classe (voir feuilles d'inventaire). Soit on pioche une carte Indice soit on teste un soupçon. (Voir TESTER UN SOUPÇON). On ne peut pas faire les deux.
4. Pendant que l'on rend visite à un Professeur, on peut piocher une carte Indice dans le paquet s'il en reste, et on la garde en main. On ne peut pas demander un Indice à un Professeur puis tester un soupçon avec lui au cours du même tour.
5. Lorsqu'on pense connaître les 4 cartes qui sont sous la trappe de Touffu, il faut se diriger vers sa trappe aussi vite que possible.
6. Le premier joueur qui arrive à la trappe de Touffu et lance une accusation avec les bons Professeur, Suspect, Sort et Victime gagne la partie. (Voir FAIRE UNE ACCUSATION et LE GAGNANT).

SE DÉPLACER ET JOUER

A votre tour de jeu, vous pouvez vous déplacer sur le plateau en avant, en arrière, en diagonale et de côté. Vous ne pouvez pas finir votre mouvement sur la même case deux fois de suite et vous ne pouvez pas sortir puis entrer dans la même salle de classe au cours du même tour.



Si les deux dés indiquent une face Poudlard, piochez 2 cartes vertes Poudlard. Il faut suivre les instructions de la première carte avant de piocher et de jouer la seconde carte. (Voir CARTES POUDLARD). Après avoir joué la seconde carte, votre tour est terminé.

Si l'un des deux dés indique une face Poudlard, piochez une carte verte Poudlard et suivez les instructions de la carte avant de déplacer votre pion Chapeau ou le Fantôme du nombre de cases indiquées par l'autre dé. (voir DÉPLACER LE FANTÔME.)



Si les deux dés indiquent un chiffre, déplacez soit votre pion Chapeau, soit le pion Fantôme du nombre total de points.

Si les deux dés indiquent un double, déplacez votre pion Chapeau et le Fantôme chacun du total des dés.



On ne peut pas entrer ou sortir des salles de classe en diagonale. Lorsque vous entrez dans une salle de classe, comptez la salle comme une case. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le chiffre exact pour y entrer. Le mouvement se termine au moment où vous entrez dans la pièce, sauf si une carte Poudlard vous y a envoyé directement au début du tour. Si c'est le cas, vous pouvez aller dans une autre salle si les dés le permettent. Plusieurs joueurs peuvent se trouver dans la même pièce au même moment.

On ne peut pas terminer son mouvement sur une case déjà occupée par un autre pion ou le Fantôme. On ne peut jamais sauter par dessus un autre pion. Si on se déplace le long de l'escalier du 2^{ème} étage et que l'on rencontre un autre pion Chapeau ou le Fantôme, on doit s'arrêter sur la case précédant la case occupée.

DÉPLACER LE FANTÔME

Pendant votre tour, vous pouvez déplacer le Fantôme pour bousculer ou bloquer les autres joueurs.



Bousculer les joueurs

Si vous déplacez le Fantôme et que vous le faites arriver sur une case occupée par le pion Chapeau d'un autre joueur, ce dernier est envoyé à la Grande Salle, et vous pouvez regarder l'une de ses cartes Indice. Vous pouvez bousculer plus d'un joueur au cours du même tour de jeu. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le chiffre exact au dé. Le joueur bousculé présente l'ensemble de ses cartes Indice face cachée afin que vous puissiez en piocher une au hasard. Regardez-la et redonnez-la à son propriétaire.

Bloquer les joueurs

A votre tour, vous pouvez choisir de déplacer le Fantôme directement devant une pièce ou le long de l'escalier du 2^{ème} étage. Comme les joueurs ne peuvent pas sauter par dessus le Fantôme, ils doivent utiliser leur lancer de dés pour le déplacer

ou pour le contourner. Si vous commencez votre tour prisonnier dans une pièce à cause du Fantôme ou du Chapeau d'un joueur, vous pouvez déplacer le Fantôme si les dés le permettent **OU** alors vous pouvez lancer une accusation dans cette même pièce, même si vous l'aviez déjà fait lors du tour précédent. Vous ne pouvez pas piocher d'autre carte Indice.

NOTE : Le Fantôme ne peut pas entrer dans une salle de classe, et le joueur qui pioche la carte « Tu es protégé des attaques du Fantôme » n'est pas affecté par le Fantôme pendant toute la partie.

LES CARTES POUDLARD

Les cartes vertes Poudlard se jouent de la façon suivante :

Cartes Passage coupé (avec des clefs de couleur)

Construisez un pont entre les passages coupés de l'escalier en faisant correspondre la clef de la carte et celle du plateau (elles doivent être de la même couleur). Ces cartes vous permettent de vous déplacer à travers les passages et comptent pour une case. Une fois posées, elles restent en jeu pour le reste de la partie.



Cartes Passage secret (avec des empreintes colorées)

Ouvrez un passage secret en faisant correspondre l'image de la carte et celle du plateau. Les empreintes sur chaque carte fournissent un raccourci vers les empreintes de la même couleur situées dans une autre partie du plateau. Chaque paire d'empreintes compte pour une seule case. Une fois posées, ces cartes restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.



Cartes Action

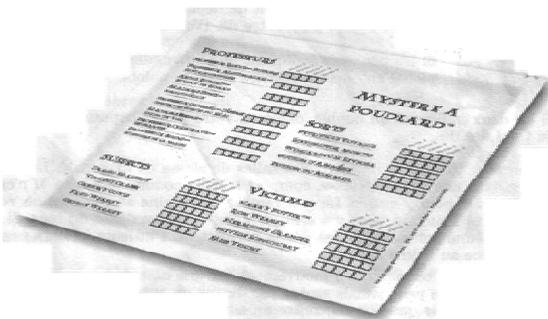
Suivez les instructions sur la carte et replacez-la au dessous du paquet face cachée. (Exception : le joueur qui pioche la carte « Attaque du Fantôme » la garde jusqu'à la fin du jeu).



TESTER UN SOUPÇON

Lorsque vous rendez visite à un Professeur, si le paquet Indice est vide, il vous faut tester un soupçon.

En utilisant votre feuille d'inventaire, choisissez un Professeur, un Suspect, un Sort et une Victime que vous pensez pouvoir être sous la trappe. Vous devez toujours nommer le Professeur de la salle où vous vous trouvez (par exemple, si vous êtes dans la salle des Potions, vous devez nommer le Professeur Rogue).



Formulez votre soupçon à voix haute en disant, « Professeur carte Professeur avez-vous surpris carte Suspect en train de lancer carte Sort à carte Victime ? »

Par exemple :

Professeur Rogue, avez-vous surpris Draco Malefoy en train de lancer le sort Wingardium Leviosa à Ron Weasley ?

En commençant par le joueur assis à votre gauche, chaque joueur qui possède l'une des cartes nommées doit vous la montrer (et à vous seulement). Si les joueurs ne possèdent aucune des cartes nommées, ils doivent le dire. Continuez vers la gauche jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu. Faites une marque sur votre feuille d'inventaire près des cartes que l'on vous a montrées. Si personne n'est capable de vous montrer une seule des cartes Indice que vous avez nommées, notez-le bien, cela peut être une grosse indication ! Votre tour est terminé, à moins que vous ne soyez arrivé à cette salle de Classe par une carte Poudlard, dans ce cas, il vous reste encore à vous déplacer. Vous ne pouvez pas rester dans la même pièce et tester un autre soupçon.

FAIRE UNE ACCUSATION

Lorsque vous avez éliminé les autres possibilités et pensez connaître les 4 cartes Indice qui sont sous la trappe Touffu, dirigez-vous vers la trappe aussi vite que possible pour formuler votre accusation.

Vous avez seulement une chance, alors soyez bien sûr ! Quand vous arrivez, nommez les 4 cartes Indice que vous pensez être sous la trappe en disant,

Je crois que le Professeur carte Professeur a surpris carte Suspect en train de lancer le sort carte Sort à carte Victime.

Ensuite, ouvrez la trappe et regardez les cartes Indice. Ne montrez les cartes à personne.

Si les cartes que vous avez nommées ne sont pas les bonnes – et il suffit d'une seule – vous avez tort. Vous êtes renvoyé de Poudlard et du jeu ! Remettez les 4 cartes sous la trappe. Distribuez vos cartes Indice aux autres joueurs, en commençant par celui à votre gauche. Le jeu continue sans vous.

LE GAGNANT

Si les 4 cartes correspondent à votre accusation, vous avez gagné la partie. Montrez les cartes aux autres joueurs.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. © 2001 Mattel, Inc. Tous droits réservés. Le logo Mattel est une marque déposée de Mattel, Inc. Imprimé en Italie.

