

WIZARDING
WORLD

Harry Potter

CONTACT THE MINISTRY
IF YOU HAVE INFORMATION



ÉPREUVES DE SORCIERS | ÂGE : 7+ - JOUEURS : 2-8 - TEMPS : 20/45 MIN

❖ SOMMAIRE ❖

❖ CONTENU DU JEU.....	P 3
❖ PRÉSENTATION DU JEU.....	P 3
❖ MISE EN PLACE DU JEU.....	P 4
❖ BUT DU JEU.....	P 4
❖ JOUER.....	P 5
❖ LES 4 SALLES COMMUNES.....	P 5
❖ LES ÉPREUVES :	
1. Créatures Magiques	P 6
2. Métamorphose.....	P 6
3. Arithmancie.....	P 7
4. Sortilège.....	P 8
5. Défense Contre les Forces du Mal.....	P 9
6. Histoire de la Magie	P 10
7. Divination.....	P 11
8. Potion	P 12

❖ CONTENU DU JEU ❖

• 1 plateau • 1 sablier • 1 livret de règles • 8 pions • 88 jetons.



• 43 cartes [Métamorphose] / [Arithmancie] / [Créatures Magiques]
Ces cartes sont à utiliser pour les épreuves de Métamorphose, d'Arithmancie et de Créatures Magiques.



• 50 cartes [Sortilège] / [Défense Contre les Forces du Mal]
Ces cartes sont à utiliser pour les épreuves de Sortilège et de Défense Contre les Forces du Mal.



• 30 cartes [Histoire de la Magie]
Ces cartes sont à utiliser pour l'épreuve d'Histoire de la Magie.



• 25 cartes [Potions]
Ces cartes sont à utiliser pour l'épreuve de Potions.



• 10 cartes [Divination]
Ces cartes sont à utiliser pour l'épreuve de Divination.



• 16 cartes [Coupe des Quatre Maisons]
Ces cartes sont à piocher lorsqu'un joueur tombe sur une des cases des Quatre Maisons.

❖ PRÉSENTATION DU JEU ❖

Les révisions à l'école Poudlard sont terminées.

Place aux 8 épreuves qui sélectionneront les meilleurs Sorciers et Sorcières de l'année et vous apporteront les derniers points pour remporter la Coupe des Quatre Maisons. Chaque case du plateau correspond à une épreuve que vous devez passer dans les salles de cours de Poudlard. Remportez ces épreuves pour gagner des points de la Coupe des Quatre Maisons et vous approcher de la victoire.

❖ MISE EN PLACE DU JEU ❖

Chaque joueur choisit un des pions de sa maison favorite parmi Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard et le place sur la case départ. Mélangez chacun des 5 paquets de cartes et placez les autour du plateau.

Chaque joueur prend une feuille de papier et un stylo pour être plus à l'aise lors de certaines épreuves. Un des joueurs est désigné pour être le préfet lors de la partie, c'est lui qui notera les points des joueurs lors de chaque défi.



❖ BUT DU JEU ❖

Dès qu'un joueur arrive à la Grande salle au centre du plateau, la partie se termine. Celui qui a gagné le plus de points de la Coupe des Quatre Maisons remporte la partie.

❖ JOUER ❖

• Qui commence ?

Le dernier joueur à avoir vu un film ou lu un livre Harry Potter commence à jouer.

• Déroulement d'un tour de jeu :

Lors de votre tour, vous allez passer une épreuve en temps limité (un ou deux sabliers de 30 secondes).

• Premier tour :

Au premier tour, le joueur choisit lui-même son épreuve parmi les 8 épreuves du jeu (1. Créatures Magiques, 2. Métamorphose, 3. Arithmancie, 4. Sortilège, 5. Défense Contre les Forces du Mal, 6. Histoire de la Magie, 7. Divination ou 8. Potion). S'il réussit, le joueur avance du nombre de cases indiquées dans les règles, sinon, il reste sur la case de départ.

• Règle d'or des déplacements pour chaque épreuve :

Si vous réussissez, avancez du nombre de cases prévu par l'épreuve et gagnez des points de la Coupe des Quatre Maisons. Si vous échouez, reculez d'une à 3 cases selon l'épreuve.

❖ LES 4 SALLES COMMUNES ❖



Quand vous arrivez sur une case "Salle Commune", piochez une carte "Coupe des Quatre Maisons" et appliquez son effet au moment indiqué sur votre carte. Avancez ensuite d'une case et faites votre épreuve.

Remettez la carte "Coupe des Quatre Maisons" en bas de sa pile après l'avoir jouée.

✧ ÉPREUVE DE CRÉATURES MAGIQUES ✧

• 30 sec • Défi collectif • + 4 cases • 2 à 4 points de la Coupe des Quatre Maisons

Gain : 2 à 4 points de la Coupe des Quatre Maisons pour les 2 joueurs et avancez de 4 cases chacun sur le plateau.

Lieu : Cours de soins aux Créatures Magiques 

Compétence développée : Reconnaissance

Si vous êtes sur une case Cours de soins aux Créatures Magiques, piochez une carte [Créatures Magiques] **côté verso, là où se trouve un animal.**



Vous devez faire deviner en moins de 30 secondes, aux autres joueurs, **grâce à un dessin**, l'animal que vous avez pioché. Le joueur situé à votre droite va alors retourner le sablier.

Remettez en bas de la pile la carte utilisée lors de votre tour.

✧ ÉPREUVE DE MÉTAMORPHOSE ✧

Lieu : Cours de Métamorphose 

Piochez une carte [Métamorphose]

Si vous êtes sur une case Métamorphose, piochez alors une carte de la pile. Le joueur situé à votre droite va alors retourner le sablier et vous devrez faire deviner par un mime aux autres joueurs **l'objet ou le personnage** qui se trouve sur votre carte.



Remettez en bas de la pile la carte utilisée lors de votre tour.

• Règle d'or des déplacements pour les 2 épreuves ci-dessus :

Le joueur dont c'est le tour avance de 4 cases s'il réussit son épreuve et gagne 4 points de la Coupe des Quatre Maisons.

Le joueur qui a trouvé (l'animal, l'objet ou le personnage) avance de 2 cases et gagne 2 points de la Coupe des Quatre Maisons.

Si personne ne trouve, le joueur dont c'est le tour recule de 2 cases.

Attention! Vous n'avez pas le droit de parler lors du mime ou du dessin sinon l'épreuve est perdue.

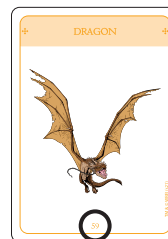
✧ ÉPREUVE D'ARITHMANCIE ✧

• 30 ou 60 secondes • Défi individuel • +2 à 6 cases

Gain : 2 à 8 points de la Coupe des Quatre Maisons. Lieu : Bibliothèque 

Compétence développée : Prédire l'avenir en se basant sur des nombres

Le joueur à votre droite pioche une carte Métamorphose/Arithmancie et vous montre le mot en cachant le nombre en bas de la carte. Il retourne alors le sablier et vous devrez trouver la valeur numérique du mot de la carte montrée.



Résultat

Par exemple, DRAGON commence par un D qui est la 4e lettre de l'alphabet + le R qui est la 18e + le A qui est la 1ere + le G qui est la 7e + le O qui est la 15e + le N qui est la 14e = 59 (4+18+1+7+15+14=59). Les caractères avec des accents prennent la valeur de la lettre principale (É, È ou Ê = E = 5).

Pour les ligatures (Œ) comptez les deux lettres séparément. Les autres caractères (espace, apostrophe, trait d'union...) = 0.

Le temps imparti pour trouver la valeur de la carte est de 30 secondes si la valeur numérique est inférieure à 120 et de 60 secondes sinon.

Les sorciers de 1er cycle uniquement peuvent se servir du tableau ci-dessous :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

• Règle d'or des déplacements pour l'épreuve : *En cas d'échec, reculez d'une case.*

Valeur Numérique	Nombre de points	Déplacement
1 à 60	+ 2 points de la coupe	2 cases
61 à 100	+ 4 points de la coupe	3 cases
101 à 150	+ 6 points de la coupe	4 cases
151 à 200	+ 7 points de la coupe	5 cases
Plus de 200	+ 8 points de la coupe	6 cases

Remettez en bas de la pile la carte utilisée lors de votre tour.

⌘ ÉPREUVES DE SORTILÈGE ⌘

• 2 x 30 secondes • Défi individuel • 1 à 4 cases • 1 à 4 points de la coupe des Quatre Maisons.

Gain : 10 points de la Coupe des Quatre Maisons

Lieu : Cours de Sortilèges 🕒

Compétence développée : Mémorisation d'un sort et restitution de connaissance.

Piochez une carte [Sortilège].

Le joueur situé à votre droite va alors retourner le sablier de 30 secondes.

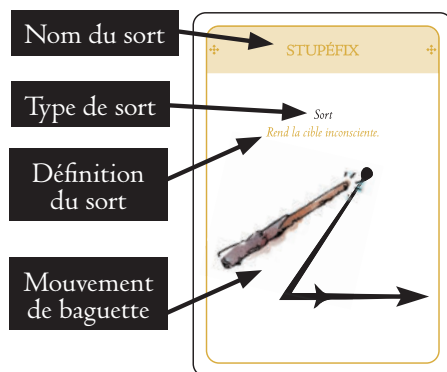
Vous devez pendant ce temps mémoriser :

Le nom du sort, le type de sort, la définition du sort et le mouvement de baguette pour pouvoir le dessiner sur une feuille à la fin du sablier.

Une fois le sablier écoulé, le joueur qui fait l'épreuve devra donner la carte piochée au joueur de droite, il retourne à nouveau le sablier. Vous devez lui donner en moins de 30 secondes :

- Le nom d'une sort (ici STUPEFIX)
- Le type de sort
- La définition du sort
- Dessiner le mouvement de baguette

Remettez en bas de la pile la carte utilisée lors de votre tour.



• Règle d'or des déplacements pour l'épreuve :

Gagnez 1 point de la Coupe des Quatre Maisons et avancez d'une case par bonne réponse soit 4 en tout si vous avez donné les 4 bonnes réponses (nom, type de sort, définition, dessin).

Si vous ne trouvez rien, reculez de 4 cases.

Astuce : n'hésitez pas à vous munir d'une baguette pour l'épreuve.

⌘ ÉPREUVE DE DÉFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL ⌘

• 30 sec • Défi collectif • + 3 cases • 5 points de la coupe des Quatre Maisons.

Gain : 5 points de la Coupe des Quatre Maisons

Lieu : Cours de Défense Contre les Forces du Mal 🕒

Compétence développée : Rapidité pour lancer un sort

Défiez un autre joueur de votre choix dans un combat de Sorcier.

Chaque joueur pioche une carte [Défense Contre les Forces du Mal].

Le joueur situé à votre droite va alors retourner le sablier. Vous devrez alors mémoriser le nom du sort et le mouvement de baguette que vous devrez refaire en mime. À la fin des 30 secondes, les 2 joueurs donnent leurs cartes aux autres joueurs qui deviennent les examinateurs magiques de l'académie pour cette épreuve. Ils se mettent dos à dos et avancent de 3 pas puis se retournent et lancent chacun leur sort.

Remettez en bas de la pile la carte utilisée lors de votre tour.

• Règle d'or des déplacements pour l'épreuve :

Le plus rapide à donner le nom du sort tout en mimant le mouvement de baguette remporte le défi et avance son pion de 3 cases. Il gagne également 5 points de la Coupe des Quatre Maisons. Les autres joueurs décident qui a été le plus rapide à lancer son sort.

Le perdant du duel recule de 3 cases.

En cas d'égalité ou de litiges, les 2 joueurs reculent d'une case.

Si vous êtes seulement 2 joueurs, faites preuve de bienveillance envers l'autre joueur, vous pourrez le défier à nouveau pendant la partie en cas de défaite..

Si un des 2 joueurs se trompe de nom ou de mouvement de baguette, il perd le combat même s'il a été le plus rapide.


Astuce : n'hésitez pas à vous munir de 2 baguettes pour l'épreuve.

Lancez votre sort dès que vous avez fait vos 3 pas.

✧ ÉPREUVE HISTOIRE DE LA MAGIE ✧

• 30 secondes • défi individuel • 1 à 6 cases • 1 à 6 points de la Coupe des Quatre Maisons.

Gain : 6 points de la Coupe des Quatre Maisons si vous répondez correctement au 6 questions d'une carte.

Lieu : Tour du clocher 

Compétence développée : film et livre Harry Potter

Le joueur à votre droite tire une carte Histoire de la magie et retourne le sablier de 30 secondes. Il commence à vous interroger sur la 1ère question de la carte.

Si Vous répondez correctement, il vous interroge sur la 2e question puis la 3e si vous répondez correctement. Continuez ainsi jusqu'à la 6e question.

Chaque bonne réponse vous permet d'avancer d'une case supplémentaire, et de gagner également 1 point de la Coupe des Quatre Maisons.

Remettez en bas de la pile la carte utilisée lors de votre tour.

• Règle d'or :

Si vous ne répondez à aucune question, reculez d'une case. Dès que vous échouez à une question, votre tour est terminé. Avancez sur le plateau en fonction du nombre de bonnes réponses que vous avez obtenu lors de votre tour. Avancez de 6 cases et gagnez 6 points de la Coupe des Quatre Maisons si vous avez les 6 bonnes réponses de la carte.

Si le joueur qui vous interroge est trop lent pour poser ses questions, il recule de 4 cases et se défait de 4 points de la coupe des quatre maison. Dans ce cas, vous avancez de 3 cases seulement et gagnez 3 points de la Coupe des Quatre Maisons..

Astuce : les sorciers de 1er cycle ont un sablier supplémentaire pour avoir le temps de répondre aux 6 questions.

✧ ÉPREUVE DE DIVINATION ✧

• 30 secondes • défi individuel • +11 cases • 10 points de la coupe des Quatre Maisons.

Gain : 10 points de la Coupe des Quatre Maisons

Lieu : Tour Centrale 

Compétence développée : Anticipation de l'avenir

Le joueur situé à votre droite mélange et place devant vous face cachée les 10 cartes Divination, puis il retourne le sablier. Choisissez quelle sera votre première carte à retourner. Retournez votre première carte. Si c'est la carte Reliques de la mort, vous remportez l'épreuve, si c'est une boule noire, vous perdez l'épreuve et si c'est une boule blanche, choisissez une deuxième carte à retourner et recommencez l'opération.

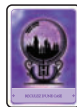
Contenu des 10 cartes et effet :

- 6 Boule de cristal blanche (retournez une autre carte)
- 3 Boule de cristal noir (reculez d'une case si vous en retournez une)
- Les Reliques de la mort

Vous devez trouver en moins de 30 secondes la carte Reliques de la mort.



Si c'est une boule de cristal blanche, mettez la de côté. Vous pouvez alors retourner une autre carte.



Si vous retournez une boule de cristal noir, vous avez perdu l'épreuve et vous devez reculer directement d'une à 3 cases.



Si vous retournez la carte avec le signe des reliques de la mort, vous remportez alors l'épreuve. Gagnez 10 points de la Coupe des Quatre Maisons et rendez-vous sur la prochaine case Divination du plateau.

• Règle d'or :

Si vous remportez l'épreuve, allez sur la prochaine case Divination. Au début du tour suivant, avancez d'une case et faites l'épreuve correspondante. Si c'est les reliques de la mort, c'est gagné, avancez jusqu'à la case central du plateau si vous étiez sur la dernière case Divination.

⌘ ÉPREUVE DE POTION ⌘

• 30 secondes • défi individuel • 6 cases • 7 points de la coupe des Quatre Maisons.

Gain : 7 points de la Coupe des Quatre Maisons

Lieu : Cours de Potions 

Compétence développée : Rapidité à trouver les bons ingrédients

1 • Le joueur situé à votre droite vous donne tous les jetons ingrédient de la potion. Vous avez alors un sablier de 30 secondes pour ranger les jetons ingrédient devant vous comme vous le souhaitez.

2 • Piochez une carte potion et placez-la devant vous.

Vous devez en moins d'une minute (2 sabliers de 30 secondes) retrouver tous les ingrédients de la potion indiquée sur votre carte pour remporter l'épreuve et avancer de 6 cases.

• Règle d'or :

En cas de réussite lors de l'épreuve, gagnez également 7 points de la Coupe des Quatre Maisons. En cas d'échec, reculez d'une seule case. Les sorciers de 1er cycle ont le droit à un 3e sablier en bonus.

Remettez en bas de la pile la carte utilisée lors de votre tour.



Pour aller plus loin, essayez le jeu Harry Potter, une Année à Poudlard pour revivre toutes les aventures d'Harry Potter et de ses amis.



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur 94130
Nogent-sur-Marne
FRANCE



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)