

But du jeu

Vous devez obtenir 7 points le plus rapidement possible en répondant correctement aux questions, une par joueur et par tour. Chaque bonne réponse rapporte un point quel que soit le numéro de la question. Chacune des 50 cartes du jeu porte sur un thème. Choisissez votre numéro de question et tentez de répondre correctement pour gagner 1 point.

Ministère de la Magic

- 1 Quelle créature le Comité du Ministère condamne-t-il à mort?
- 2 De quelle couleur est le livre "Quand les Moldus Attaquent" qui se trouve sur le bureau de Dolores Ombrage ?
- 3 Pourquoi Ron écoute-t-il la radio tous les soirs lors de leur fuite du Ministère ?
- 4 Qu'arrive-t-il à Ron lors de son transplanage du Ministère de la Magic vers le Square Grimmaurd ?
- 5 De quelle couleur est le livre "Les Sang-De-Bourbe et Comment les Reconnaître" qui se trouve sur le bureau de Dolores Ombrage ?

1 Point | 2 Réponses | 3 pour avoir des nouvelles de la famille | 4 et 5 ne comptent pas (car l'histoire est une seule) | 3 points

© 2007 Wizards of the Coast

Mise en place

Mélangez les 50 cartes du jeu et constituez la pioche que vous placez au centre de la table.

Jouer

Le joueur qui a regardé le plus récemment un film Harry Potter commence.
La personne à la droite de celui qui fait son tour tire une carte et l'interroge sur une des 5 questions correspondant au thème de la carte.

En cas de bonne réponse, il gagne un point et conserve la carte (afin de compter les points). C'est ensuite au joueur suivant de répondre à une question sur une autre carte. Chaque bonne réponse rapporte 1 point. Le gagnant est le joueur qui obtiendra en premier 7 points



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur
94130 Nogent-sur-Marne - FRANCE
contact@topi-games.com



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

Découvrez nos jeux de la gamme Wizarding World

HARRY POTTER

UNE ANNÉE À POUDRLARD

Réalisez vos missions où vous revivrez toutes les
aventures d'Harry Potter et de ses amis.



 7+

 1-8

 20-45

HARRY POTTER LE MAÎTRE DES SORTS

Vous allez passer les épreuves théoriques et pratiques des cours de Métamorphose, de Sortilèges et de Défense contre les forces du Mal. Qui sera le 1er à devenir le maître des sorts ?



 7+

 2-6

 20

SEE PAGE 8
FOR MORE
INFORMATION

HARRY POTTER LE RAPELTOU

Le jeu du Rappeltout mettra à l'épreuve votre mémoire visuelle.

Démontrez que vous n'avez nul besoin de Pensine ou de potion de mémoire pour retrouver l'emplacement précis des cartes !



7+



2-8




15

LES ANIMAUX FANTASTIQUES

Les Animaux Fantastiques se sont échappés dans la ville de New York ! Incarnez un des héros de la saga et partez à leur recherche.



 7+ / 12+

 1-6

 15-30



FANTASTIC BEASTS and HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

SEE PAGE 8
FOR MORE
INFORMATION