

WIZARDING
WORLD

Harry Potter

UN JEU DE
MÉMOIRE



LE JEU
DU **RAPELTOUT**

ÂGE : 7+ JOUEURS : 2-8 TEMPS : 15 MIN

CONTENU DU JEU



10 cartes *Objectif*



20 cartes *Rapeltout*
jaune clair



10 cartes *Rapeltout*
jaune foncé



20 cartes Rapeltout
vert clair



10 cartes Rapeltout
vert foncé



20 cartes Rapeltout
rouge clair



10 cartes Rapeltout
rouge foncé

MISE EN PLACE DU JEU

- Choisissez le niveau de difficulté

Le mode SORCIER 1er CYCLE correspond au mode facile et le mode SORCIER MAJEUR correspond au mode difficile.

Mode SORCIER 1er CYCLE :

- Choisissez l'une des 3 couleurs de cartes Rapeltout (jaune, vert ou rouge)
- Parmi les 30 cartes de la couleur choisie, séparez les 10 cartes Rapeltout de couleur foncée et placez les en pile sur le côté (1)
- Mélangez les cartes
- Formez 4 rangées de 5 cartes au centre de la table, face cachée (2)

Mise en place mode SORCIER 1er CYCLE



- Une fois les cartes placées et les joueurs installés, retournez les cartes face visible pendant 60 secondes afin que chacun tente de les mémoriser. Retournez-les ensuite à nouveau face cachée.

Mode **SORCIER MAJEUR** :

- Choisissez entre la pile de cartes Rapeltout rouge ou verte.
- Formez une pile avec les 10 cartes Objectif (3)
- Mélangez les 30 cartes Rapeltout
- Formez 6 rangées de 5 cartes Rapeltout de la couleur choisie au centre de la table, face cachée (4)
- Une fois les cartes placées et les joueurs installés, retournez les cartes Rapeltout face

visible pendant 60 secondes afin que chacun tente de les mémoriser. Retournez-les ensuite à nouveau face cachée.

Mise en place mode SORCIER MAJEUR



DÉROULEMENT D'UN TOUR

Mode SORCIER 1er CYCLE :

- Le plus jeune commence à jouer
- Le joueur retourne la première carte de la pile des cartes foncées.
- Le joueur a 15 secondes pour tenter de se souvenir et retourner 1 ou 2 cartes semblables à celle qu'il a tiré.
- S'il se trompe sur sa première carte, il ne récupérera aucune des cartes et donc aucun point. Les cartes Rapeltout claires seront à nouveau retournées face cachées, et la carte Rapeltout foncée retournera en bas de sa pile.
- Si la carte sélectionnée par le joueur est

identique à la carte Rapeltout foncée, il peut alors :

- Soit s'arrêter et gagner 1 point (il garde la carte trouvée) et il replace la carte foncée en bas de la pile des cartes foncées.

- Soit tenter de trouver la seconde carte afin de marquer un 2^e point (dans ce cas, défaussez la carte foncée et conserver les 2 cartes trouvées). Attention, s'il se trompe sur la 2^e carte à trouver, il ne récupérera aucune des cartes et donc aucun point. Les cartes Rapeltout claires seront à nouveau retournées face cachée (même si'il avait déjà 1 carte correcte), et la carte Rapeltout foncée retournera en bas de sa pile.

Mode *SORCIER MAJEUR* :

- Le joueur tire la 1ère carte de la pile des cartes Objectif
- Le joueur a 20 secondes pour tenter de se souvenir et retourner 1, 2 ou 3 cartes répondant à sa carte Objectif
- S'il se trompe sur la première carte, il ne récupérera aucun point. La carte Rapeltout sera à nouveau retournée face cachée et la carte Objectif retournera en bas de sa pile.
- Si la carte sélectionnée par le joueur est identique à la carte Objectif, il peut alors :
 - Soit s'arrêter et gagner 1 point (il garde la carte trouvée) et il replace la carte Objectif en bas de la pile des cartes Objectif.

- Soit tenter de trouver la seconde carte afin de marquer un deuxième point. Attention, si le joueur se trompe sur la 2e cartes à trouver, il ne récupérera aucune des cartes et donc aucun point. Les cartes Rapeltout seront à nouveau retournées faces cachées (même si il avait déjà 1 carte correcte), et la carte Objectif retournera en bas de sa pile.

S'il trouve la carte et décide de s'arrêter à 2 cartes trouvées, alors il replace la carte Objectif en bas de la pile des cartes Objectif.

- Soit tenter de trouver les 3 cartes afin de marquer trois points lors de son tour. S'il trouve les 3 cartes Rapeltout qui

correspondent à la carte Objectif, il défausse la carte Objectif et conserve les 3 cartes trouvées. Attention, si le joueur se trompe sur la troisième carte à trouver, il ne récupérera aucune des cartes et donc il n'obtiendra aucun point.

Les cartes Rapeltout seront à nouveau retournées face cachée (même si'il avait déjà 2 cartes), et la carte Objectif retournera en bas de sa pile.

Exemple: En mode SORCIER MAJEUR, le joueur a tiré la carte Objectif « Trouve une ou plusieurs cartes animaux ».

Il en a retourné 2 puis s'est trompé sur la 3e carte.

Il ne marquera donc pas de point.



FIN DE PARTIE

Mode SORCIER 1er CYCLE

La partie se termine quand toutes les cartes Rapeltout foncées ont été défaussées.

Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de cartes.

Mode SORCIER MAJEUR

Lorsque toutes les cartes Rapeltout ont été retournées, le joueur qui a le plus de cartes Rapeltout a gagné.

JEU EN ÉQUIPE

Vous pouvez, si vous le souhaitez, jouer en équipe de 2 contre 2 ou 3 contre 3.

LISTE DES OBJECTIFS

Héros masculins : Harry Potter, Ron Weasley

Nécessaire scolaire : Chaudron, Baguette

Potions : Potion, Potion N°86

Horcruxes : Journal de Jedusor, Bague de Gaunt

Professeurs de Poudlard : Severus Rogue, Minerva McGonagall

Mangemorts : Bellatrix Lestrange, Lucius Malefoy

Matériel de Quidditch : Vif d'or, Nimbus 2000

Héros féminins : Ginny Weasley, Hermione Granger

Animaux : Hedwige, Fumseck

Objets ayant appartenu au fondateur de

Poudlard : Diadème de Rowena Serdaigle, Épée de Gryffondor



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: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)