

HARRY POTTER, UNE ANNEE A POUDLARD

PRISE EN MAIN RAPIDE

MODE DE JEU

Pour commencer une partie, choisissez le **temps de jeu** : partie *rapide*, *classique* ou *longue* et le **mode de jeu** : **sorcier de 1er cycle (débutant)** ou **sorcier majeur (expert)**.

Vous pouvez choisir de jouer chacun pour soi ou de former des équipes entre joueurs. Vous pouvez même jouer seul contre le jeu si vous le souhaitez.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de **remporter la Coupe des Quatre Maisons**, celui qui l'obtient remporte la partie. Pour cela, il faut :

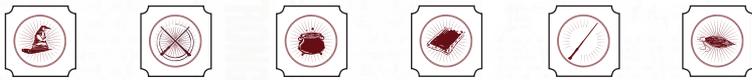
- Réaliser une mission et obtenir plus de **210 points de la Coupe des Quatre Maisons** durant la partie (*partie rapide*).
- Réaliser deux missions et obtenir plus de **260 points** (*partie classique*).
- Réaliser trois missions et obtenir plus de **320 points** (*partie longue*).

Il existe **cinq manières de gagner des points** pendant votre année à Poudlard :

1. **Réaliser des missions** et gagner les points de vos cartes Mission.
2. **Passer un examen** de magie en vous rendant dans les salles de cours.
3. Par le biais des **cartes «Actions»**, gagnez ou perdez des points.
4. En remportant un **match de Quidditch**, gagnez 40 points.
5. **Battre un mangemort** (*mode expert*) et gagnez 20 points.

Le plateau principal représente Poudlard, l'annexe 1 représente le chemin de Traverse, l'annexe 2 regroupe plusieurs lieux emblématiques de la saga.

Chaque case du plateau possède un **pictogramme**, une fois arrivé sur cette case, piochez la carte comportant le même pictogramme que la carte.



Événements Duel Potions Livres Sortilèges Action

(Pour plus d'informations sur le plateau et le fonctionnement des différentes cases, référez-vous aux pages 4-5 du livret de règles).

MISE EN PLACE DU JEU

Au début de la partie, un joueur place aléatoirement **face visible les 30 jetons «Objets»** sur les cases comportant une rosace. Ces objets sont indispensables pour réaliser des missions. Une fois utilisés lors d'une mission, replacez-les au choix sur l'un des **8 lieux de l'annexe 2**. Voir livret p7 pour les caractéristiques des objets spéciaux. Mettez 18 jetons «Objets» sur le plateau, 3 sur l'annexe 1 et 9 sur l'annexe 2.

Si vous jouez en **mode expert**, placez les **6 jetons «Mangemorts»** sur les tours de votre choix.

Mélangez tous les paquets de carte par catégorie sauf le paquet combat et placez-les autour du plateau.

Chaque joueur prend un jeton **«Portoloïn»**, un jeton **«Poudre de Cheminette»** (**mode expert**) ou deux jetons **«Poudre de Cheminette»** (**mode débutant**), une fiche personnage (voir le détail page 6 du livret) avec le nombre de jetons «Points de Vie», cartes «Livres», «Sortilèges» et «Potions» indiquées sur sa fiche personnage.

Chaque joueur place alors son pion sur la case départ à l'entrée de Poudlard et reçoit aléatoirement **5 Cartes «Mission»**.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie, il lance 2 dés et avance sur le plateau du nombre de cases correspondant à son lancer de dé, dans la direction de son choix. Si le joueur tombe sur la case «Sortilège», «Potion», «Livre», «Action», il pioche une carte correspondante qu'il garde pendant la partie. Si le joueur tombe sur une case «Evénements», il pioche une carte «Evénements» et la joue immédiatement. Les autres cases sont les suivantes :

- Case **«Duel»** : piochez une carte «Duel» et combattez l'élève de la carte. **Piochez une carte «Sortilège», «Potion» et «Livre» en cas de victoire.**

- Case **«Objet»** ✨ : le joueur peut ramasser les objets qui se trouvent sur sa route dans la limite de **deux objets** maximum par tour.

- Case **«Salle de Cours»** : si vous **amenez le bon livre dans la bonne salle**, vous réussissez l'examen de magie et remportez les points indiqués sur votre carte «Livre».

- Case **«Lieu Mission»** : lieu où il faut se rendre pour réaliser la mission indiquée sur votre carte «Mission».

- Case **PV** : piochez le nombre de **PV** indiqué sur la case.

- Les tours du château : **il y en a 18**. Si vous passez sur l'une d'elles, vous pouvez vous arrêter dessus mais cela termine votre déplacement. Ces tours vous permettent de vous rendre sur **7 des 8 lieux de l'annexe 2** (le cimetière n'étant accessible que depuis le terrain de Quidditch avec un jeton **«Portoloïn»**) en utilisant un jeton **«Poudre de Cheminette»**. Une fois arrivé sur le lieu, prenez l'objet, faites le combat de votre mission si vous en avez une à cet endroit-là puis retournez sur la tour du château.

Pour les autres cases spéciales, référez-vous à la page 7 du livret de règles.

DÉPLACEMENTS

Lorsque vous croisez un joueur ou un mangemort, vous devez vous arrêter pour le combattre avant de terminer votre déplacement.

Vous ne pouvez pas faire demi-tour, vous devrez attendre le tour suivant si vous voulez revenir sur vos pas.

Lors de vos déplacements, vous devez obligatoirement vous arrêter sur la case correspondant à votre lancer de dés sauf dans les deux cas suivants :

- Vous pouvez décider de vous **arrêter sur un lieu de votre choix écrit en toute lettre ou pour réaliser une mission**, dans ce cas votre déplacement est terminé.

- Vous pouvez également décider de vous arrêter sur une des **18 tours** du château.

Une fois votre déplacement terminé et vos actions effectuées, c'est au tour du joueur situé à votre droite de jouer.

GAGNER DES POINTS

Il y a **5 manières de gagner des points de la Coupe des Quatre Maisons** :

1. Réaliser des missions : pour cela, **récupérez les jetons «Objets»** indiqués sur votre carte «Mission», **rendez-vous au lieu indiqué** sur votre carte et **remportez le combat** contre votre adversaire. Cela est suffisant en **mode débutant**. En **mode expert**, vous devrez également **trouver les «Potions» et «Sortilèges»** indiqués sur la carte «Mission» pour la réaliser. Lorsque vous jouez en équipe, les joueurs doivent avoir collecté les jetons «Objets», les cartes «Potions» et «Sortilèges» de la carte «Mission», se rendre tous sur le lieu de la mission, affronter l'adversaire ensemble et gagner le combat. Les joueurs déjà présents sur le lieu ne se déplacent plus pour attendre les autres joueurs. Si vous réussissez votre mission, vous

gagnez le nombre de points indiqués sur la carte, **remplacez** les jetons « Objets » sur **le lieu de l'annexe 2** de votre choix (**vous pouvez mettre plusieurs objets au même endroit**) et vos cartes utilisées en bas de la pile. Si la mission n'a pas été réalisée (combat perdu), vous retournez au **Chaudron Baveur** et remettez toutes vos cartes « Potions » et « Sortilèges » sous leur pile. Vous gardez cependant vos jetons « Objets », « Poudre de Cheminette » et « Portoloïn ». Vous reprenez également 6 PV. *Par exemple, pour la carte mission 5 - Vaincre le Basilic, allez dans la chambre des secrets avec les jetons objets épée de Gryffondor et du Phénix et faites perdre les 10 PV au Basilic pour remporter les 200 points de la mission.*

2. Passer un examen de magie : amenez le bon livre dans la bonne salle pour réussir votre examen de magie et remporter les points indiqués sur votre carte « Livre »

Vous pouvez aussi passer l'examen de l'extension pour gagner plus de points (Harry Potter, Épreuve de sorcier).



3. Piochez des cartes « Actions » : ces cartes sont à jouer immédiatement sauf les « Poudres de Cheminette ». Ces cartes vous rapporteront ou vous feront perdre des points de la Coupe.

4. Rempporter un match de Quidditch, vous gagnerez 40 points. Pour cela, rendez-vous sur le terrain de Quidditch et défiez un joueur de votre choix. Les règles d'un match de Quidditch sont détaillées p12-13 du livret de règles.

5. Battre un mangemort pour récupérer 20 points.

LES CARTES DU JEU

Les cartes « Potions » peuvent être utilisées dans **deux types de combats** : en **duel et en mission**. Utilisez les potions d'attaque et de défense pour vous aider lors d'un combat. **En mode expert**, vous pouvez aussi utiliser les potions en combat contre un autre joueur.

Les cartes « Sortilèges » peuvent être utilisées dans **deux types de situations** : au **début du tour** pour les cartes comme « Accio », « Alohomora » et « Oubliette » ou **pendant un duel**. Pour cela, prononcez le nom de la formule et appliquez l'effet de la carte puis remettez-la en bas de la pile. En mode expert, vous pouvez aussi utiliser les sortilèges en combat contre un autre joueur.

Les cartes « Duel » : **combattez le sorcier de la carte**. Vous gagnez si vous lui faites perdre tous ses PV. Dans ce cas, vous piochez une carte « Potions », une carte « Sortilèges » et une carte « Livres ». Vous perdez le combat si vous descendez sous la barre des 1 PV. Dans ce cas-là, défaussez-vous de 3 cartes de votre choix. Si vous tombez en duel contre le personnage avec lequel vous jouez, re-piochez une carte « Duel ».

Les cartes « Evènements » **sont à jouer immédiatement** en appliquant l'effet décrit sur la carte.

LES COMBATS

Les combats sont de plusieurs nature : combat contre **un autre joueur**, **duel**, **combat de mission** ou **combat contre un mangemort** (mode expert ou équipe seulement).

Quelque soit le combat, vous faites perdre des PV à votre adversaire de 2 manières : avec les cartes « Potions » et « Sortilèges » ou avec les dés d'attaque de votre personnage.

Combat de mission : Quand vous vous rendez dans un lieu pour réaliser votre mission, prenez **la carte « Combat » correspondant au numéro de votre carte « Mission »**. Chaque personnage a un nombre de PV, une résistance aux attaques et une attaque par tour (texte au centre de la carte). Le premier à perdre tous ses PV a perdu le combat. Le combat se déroule à tour de rôle comme pour

le duel. Prenez en compte **les capacités spéciales** de votre ennemi et de votre sorcier. Quand l'ennemi n'a plus de PV, il utilise quand même **une dernière fois sa capacité spéciale**. Vous pouvez utiliser au cours d'un combat jusqu'à 5 cartes « Potions » et « Sortilèges » **en mode débutant** et jusqu'à 3 **en mode expert**. **Quand vous combattez en équipe**, multipliez le nombre de PV de l'ennemi par le nombre de joueur de l'équipe. Chaque joueur attaque à tour de rôle et subit la capacité spéciale de l'ennemi avant ou après son attaque. Vous pouvez utiliser 2 cartes « Potions » et « Sortilèges » maximum par joueur.

Duel : lorsque vous tombez sur une case duel, vous piochez une carte « Duel » et affrontez l'élève de la carte. **Vous le battez si vous lui enlevez tous ses PV** et vous perdez si vous tombez sous la barre des 1 PV. Vous commencez par attaquer puis il riposte avec les capacités inscrites sur sa carte, puis c'est à vous et ainsi de suite. Utiliser une carte « Potions » ou « Sortilèges » pour l'attaquer **comme un tour d'attaque** de votre part dans ce cas, ne jetez pas vos dés, mais si vous utilisez une carte « Potions » ou « Sortilèges » de défense, vous pouvez **réattaquer** à la suite avec une carte d'attaque ou avec les dés. Chaque joueur dispose de 3 ou 4 dés d'attaque et d'une capacité appelée « Résistance aux Attaques » comprise entre 2 et 5. Quand vous attaquez avec les dés, tous les résultats supérieurs ou égaux à la résistance de votre ennemi lui font perdre **1 PV**. Défaussez-vous de 3 cartes de votre choix en cas de défaite.

Combat contre un autre joueur : Quand un joueur se trouve sur votre passage, arrêtez-vous le temps d'un combat **avant de finir votre déplacement**.

En mode débutant, vous devez **faire perdre 2 PV à votre adversaire**. Chaque joueur lance un dé. Celui dont le résultat est le plus bas perd 1 PV. Personne ne perd de PV en cas d'égalité. Le vainqueur vole un « Objet » de son choix, une « Poudre de Cheminette », un « Portoloïn » ou une carte face cachée au vaincu.

En mode expert, **le perdant est celui à qui il reste 1 seul PV en fin de combat**. Lancez vos dés et utilisez une carte « Potion » ou une carte « Sortilège » maximum. Le joueur dont c'est le tour joue en premier. Ainsi, il pourra jouer une carte en premier, puis ce sera au joueur attaqué de riposter et ainsi de suite. Le vainqueur prend deux « Objets », une « Poudre de Cheminette », un « Portoloïn » ou deux cartes faces cachées au vaincu.

Après un combat, les deux joueurs **ne pourront plus s'affronter pendant deux tours**. S'ils se croisent, ils s'ignorent. En mode équipe, vous ne pouvez pas affronter un joueur de votre équipe.

Combat contre un mangemort (mode expert ou équipe) :

Au début de la partie, positionnez les 6 jetons « Mangemort » sur les tours de votre choix. Ils sont immobiles pendant toute la partie.

Lorsque vous croisez un Mangemort dans le château, le joueur à votre droite prend **la fiche personnage d'un mangemort** parmi ceux qui n'ont pas la mention « Objet à trouver pour vos missions » sur leur fiche. Il récupère également les **cartes « Potions » et « Sortilèges »** indiquées sur la fiche et combat le joueur qui fait son tour.

Le joueur qui fait son tour attaque en premier. Le premier à perdre tous ses PV perd le combat. Si c'est le mangemort qui perd, le joueur récolte **20 points** de la Coupe et le jeton « Mangemort » est à défausser. Si le joueur perd, il retourne au **chaudron baveur**, se défausse de ses cartes « Sortilèges » et « Potions » et repart avec 6 PV. Il conserve cependant ses jetons « Objets », ses « Poudre de Cheminette » et « Portoloïn ».

Règle d'or : **Un duel ou un combat contre un autre joueur n'est pas un combat à mort**. Vous repartez avec 1 PV que vous terminiez le combat avec 0 ou 1 PV.