

# Harry Potter

## UNE ANNÉE À POUDLARD



FIRST YEAR  
HOGWARTS SCHOOL



CO  
IFYO

YOU KNOW WHO STRONGER THAN EVER

*Nous avons le plaisir de vous informer que vous êtes accepté au collège de Poudlard, la plus grande école de sorcellerie du monde. Au cours de votre scolarité, vous apprendrez à maîtriser les sortilèges et les potions nécessaires pour combattre les forces du mal et vous aurez l'immense honneur de participer à la Coupe des Quatre Maisons que vous devrez remporter pour gagner la partie. Chaque maison a sa propre histoire et chacune d'elle a formé au cours des années, les meilleurs sorciers et sorcières du monde, elle sera comme votre deuxième famille. Pendant votre année à Poudlard, vos bons résultats rapporteront des points à votre maison, mais chaque fois que vous irez à l'encontre du règlement, cela fera perdre des points à votre maison.*



APPRO

READ MORE PAGE 13

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. (s20)



# SOMMAIRE

## I. PRÉSENTATION DU 1ER MODE DE JEU : UNE ANNÉE À POUDLARD

- 1. BUT DU JEU..... P.3
- 2. CHOIX DU TEMPS ET DU MODE DE JEU ..... P.3
- 3. 4 MANIÈRES DE GAGNER DES POINTS POUR LA COUPE DES QUATRE MAISONS ..... P.3
- 4. EXPLICATION DES CASES DES PLATEAUX ..... P.4-5

## II. JOUER

- 1. MISE EN PLACE DU JEU ..... P.6
- 2. EXPLICATION DE LA FICHE PERSONNAGE..... P.6
- 3. DÉROULEMENT D'UN TOUR..... P.7
- 4. LES DÉPLACEMENTS - RÈGLES D'OR ..... P.7
- 5. EXEMPLE DE DÉPLACEMENT ..... P.7
- 6. LES 30 JETONS "OBJETS" ..... P.7

## III. COMMENT GAGNER DES POINTS ET REMPORTEZ LA COUPE DES QUATRE MAISONS PAR MODE DE JEU

- 1. ACHEVER DES MISSIONS ..... P.8
  - A. MODE SORCIER DE 1ER CYCLE
  - B. MODE SORCIER MAJEUR
  - C. MODE EN ÉQUIPE
  - D. MODE 1 JOUEUR SEUL CONTRE LE JEU
- 2. PASSER DES EXAMENS AVEC LES CARTES LIVRES ..... P.9
- 3. LES CARTES ACTIONS ..... P.9
- 4. REMPORTEZ UN MATCH DE QUIDDITCH..... P.9
- 5. LES AUTRES CARTES DU JEU ..... P.10
  - A. LES CARTES « POTIONS »
  - B. LES CARTES « SORTILÈGES »
  - C. LES CARTES « DUEL »
  - D. LES CARTES « ÉVÈNEMENTS »

## IV. LES COMBATS

- 1. LES COMBATS CONTRE UN AUTRE JOUEUR ..... P.10
  - A. MODE SORCIER DE 1ER CYCLE
  - B. MODE SORCIER MAJEUR
  - C. MODE ÉQUIPE OU SEUL
- 2. COMBATTRE LES MANGEMORTS (MODES SORCIER MAJEUR OU EN ÉQUIPE)..... P.10
- 3. LES COMBATS CONTRE LES CARTES « DUEL » ..... P.10
- 4. LES COMBATS POUR RÉALISER VOS MISSIONS..... P.11
  - A. MODE SORCIER DE 1ER CYCLE
  - B. MODE SORCIER MAJEUR
  - C. MODE ÉQUIPE OU SEUL
  - D. EXEMPLE DE COMBAT POUR RÉALISER VOTRE MISSION

## V. JOUER UN MATCH DE QUIDDITCH

- 1. BUT DU JEU..... P.12
- 2. MISE EN PLACE..... P.12
- 3. JOUER..... P.12
  - A. PHASE 1 : MARQUER 2 BUTS ..... P.12
  - B. PHASE 2 : ATTRAPER LE VIF D'OR ..... P.13
- 4. EXEMPLE D'UN MATCH DE QUIDDITCH ..... P.13

## VI. LE SECOND MODE DE JEU : LE RETOUR DE LORD VOLDEMORT

- 1. MISE EN PLACE DU JEU ..... P.14
- 2. BUT DU JEU..... P.14
- 3. DÉBUT DE PARTIE ..... P.14
- 4. LE RETOUR DE VOLDEMORT..... P.15
- 5. LES COMBATS..... P.15
  - A. L'ATTAQUE
  - B. LA DÉFENSE
  - C. RÈGLE D'OR DU SECOND MODE DE JEU
  - D. EXEMPLE D'UN COMBAT DU SECOND MODE DE JEU

# I. PRÉSENTATION DU 1ER MODE DE JEU : UNE ANNÉE À POUDLARD

## 1. BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui obtiendra le plus de points pendant l'année scolaire à la Coupe des Quatre Maisons que se disputeront les élèves de Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard. Pour cela, vous devrez :

- 1- Réaliser des missions
- 2- Passer des examens
- 3- Remporter un match de Quidditch
- 4- Piocher des cartes "Action"

Incarnez votre personnage préféré et revivez l'intégralité de la saga.

Les 10 premières missions correspondent aux aventures d'Harry Potter dans les films et livres 1, 2 et 3.

Les 10 suivantes aux films et livres 4 et 5.

Les 10 suivantes aux films et livres 6 et 7.

## 2. CHOIX DU TEMPS ET DU MODE DE JEU



### CHOISISSEZ LE TEMPS DE VOTRE PARTIE

**PARTIE RAPIDE**  
(30 MINUTES)

La partie se termine lorsqu'un joueur a réalisé au moins **une mission** et qu'il a plus de **210 points**

**PARTIE CLASSIQUE**  
(45/60 MINUTES)

La partie se termine lorsqu'un joueur a réalisé au moins **deux missions** et qu'il a plus de **260 points**

**PARTIE LONGUE**  
(+60 MINUTES)

La partie se termine lorsqu'un joueur a réalisé au moins **trois missions** et qu'il a plus de **320 points**



### CHOISISSEZ UN DES TROIS MODES DE JEU

**SORCIER DE 1ER CYCLE**

Voir pages 8 et 9

**SORCIER MAJEUR OU PAR ÉQUIPE**

Voir pages 8 et 9

**SEUL**

Voir pages 8 et 9



# 3. 4 MANIÈRES DE GAGNER DES POINTS POUR LA COUPE DES QUATRE MAISONS

Il y a quatre moyens de gagner des points pendant votre année :

1- Achever des missions : En début de partie, vous recevez **5 cartes « Missions »** avec le nombre de points que vous pouvez gagner (entre 40 et 300 points selon leurs difficultés). *Ne les montrez pas aux autres joueurs.*

Pour réussir une mission, vous devez remporter le combat de la mission en vous rendant dans le lieu indiqué sur la carte avec le ou les jetons « Objets » que vous trouverez en vous promenant dans Poudlard et ses environs.

Les **sortilèges et potions** vous aideront à gagner plus facilement les combats, mais attention aux cartes « Événements » !

Pour le second mode de jeu « Sorcier majeur ou par équipe », vous devez en plus des jetons « Objets » obtenir les cartes « Sortilèges » et des cartes « Potions » indiquées sur vos cartes « Missions ».

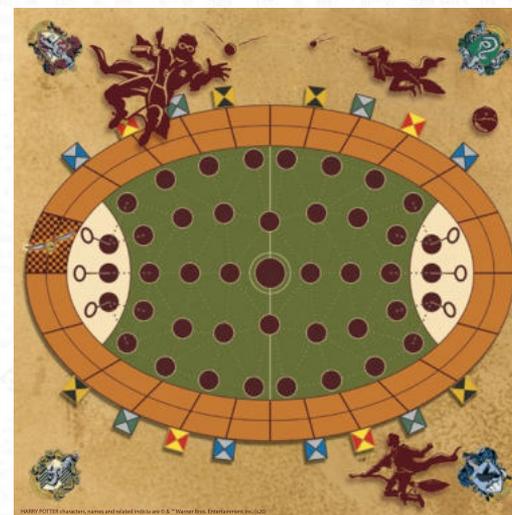
2- Passer des examens : Rendez-vous dans une des six salles de cours avec le bon livre pour passer les examens et **gagner entre 5 et 20 points** pour la Coupe des Quatre Maisons.



3- Piocher des cartes « Action » : Elles peuvent vous réserver des surprises et vous faire gagner ou perdre des points quand vous enfreindrez le règlement. Vous y trouverez aussi de la « **Poudre de cheminette** » obligatoire pour vous rendre sur le plateau (annexe 2).



4- Disputer des matchs de Quidditch : Pour remporter plus de points de la Coupe des Quatre Maisons, disputez un match de Quidditch. Chaque partie remportée vous fait **gagner 40 points**.



#### 4. EXPLICATION DES CASES DES PLATEAUX

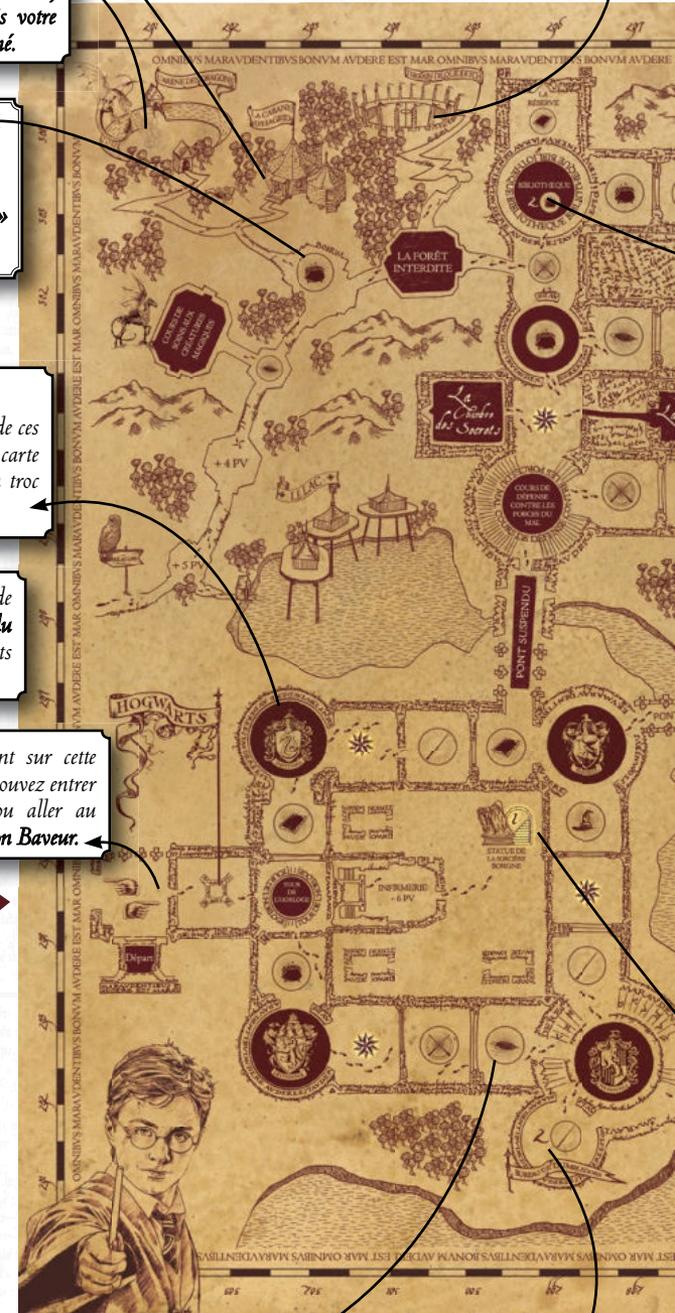
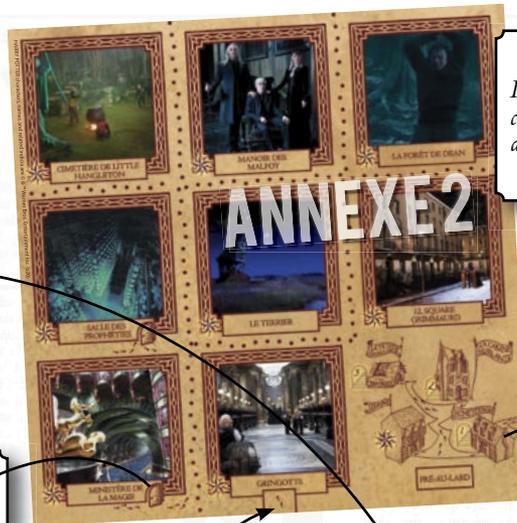
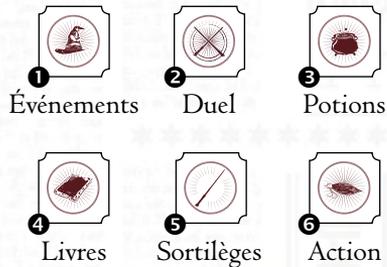
Le plateau principal représente l'école **POUDLARD** (inspiré de la carte du Maraudeur), l'**annexe 1** représente le chemin de **Traverse**, l'**annexe 2** regroupe plusieurs **lieux emblématiques** de la saga.

#### Mise en place des 30 jetons « Objets » :

- Au début de la partie, un joueur place aléatoirement face visible les 30 jetons « Objets » sur les cases comportant une rosace : ✨
- Mettez 18 jetons « Objets » sur le plateau **principal**, 3 sur le plateau **annexe 1** et 9 sur le plateau **annexe 2**

Ces objets sont indispensables pour réaliser les missions.

- Chaque case du plateau possède un picto, une fois arrivé dessus, piochez la carte comportant le même picto que la case.



**Cabane d'Hagrid**  
Piochez 1 carte « Potions »  
et 1 carte « Sortilèges »

**Terrain de Quidditch**  
Quand vous arrivez dessus, votre déplacement est terminé. Faites venir le joueur de votre choix et défiez le au Quidditch. Si vous disposez d'un jeton « Portoloïn » vous pouvez l'utiliser pour aller au cimetière de Little Hangleton et effectuer votre mission si vous pouvez mais ne faites pas de match. Revenez sur le terrain à la fin de votre tour et défaussez-vous du jeton.

**Les cases lieux des missions**  
Si vous passez par une de ces cases, vous pouvez vous arrêter, mais votre déplacement est alors terminé.

  
Piochez une carte « Potions »  
(à garder)

**Les salles communes**  
Lorsque vous arrivez sur une de ces cases vous pouvez piocher une carte de votre choix ou proposer un troc d'objet à un autre joueur.

Pour vous rendre de Honeydukes à la Tête du Sanglier, trois déplacements sont nécessaires.

En arrivant sur cette case vous pouvez entrer à l'école ou aller au Chaudron Baveur.

  
Piochez 2 cartes « Livres »  
(à garder)

  
Passage entre le Ministère de la Magie et la salle des prophéties  
(ne vous coûte aucun déplacement)

À partir de cette case, vous accédez à la case Gringotts de l'annexe 2. Cela ne vous coûte aucun déplacement

  
Piochez une carte « Sortilèges »  
(à garder)

Pour aller du Chaudron Baveur à la banque Gringotts, quatre déplacements sont nécessaires, quatre de plus pour Barjow & Beurk ou Ollivander

  
Piochez une carte « Action »  
(appliquez son effet immédiatement)

**Bureau de Dumbledore**  
Piochez 2 cartes « Sortilèges »



Piochez une carte « **Événements** » et jouez-la immédiatement. Tous les joueurs sont concernés par ces événements.



Piochez une carte « **Livres** » (à garder)



**Passage secret sous le Saule cogneur** menant à la **Cabane Hurlante**. (Aucun déplacement supplémentaire n'est nécessaire à partir de cette case). (Passage à double sens)



Piochez une carte « **Duel** » et combattez le personnage de la carte, gagnez une carte « **Sortilèges** », « **Potions** » et « **Livres** » en cas de victoire. S'il ne vous reste plus qu'un PV, vous perdez le combat, défaussez-vous alors de 3 cartes de votre choix, si vous possédez moins de 3 cartes défaussez-vous de la totalité de vos cartes restantes.

### Les cases PV

Lorsque vous tombez sur cette case, prenez le nombre de PV indiqué.

Piochez 2 cartes « **Livres** »



**Passage secret dans la Salle sur Demande** menant à la **Tête de Sanglier**. (Aucun déplacement supplémentaire n'est nécessaire à partir de cette case). (Passage à double sens)

### Les salles de cours

- Lorsque vous tombez sur les cases de cours **Sortilèges**, **Métamorphose** ou **Défense** contre les forces du mal piochez une carte « **Sortilèges** »
- Lorsque vous tombez sur les cours de **Potions**, **Botanique** ou **Soins** piochez 2 cartes « **Potions** ».
- Si vous possédez une ou plusieurs cartes « **Livres** », vous pouvez vous arrêter sur la salle de cours correspondante pour récupérer les points de la Coupe des Quatre Maisons et piochez en plus la carte du cours.

### Réserve de Rogue

Piochez 2 cartes « **Potions** »

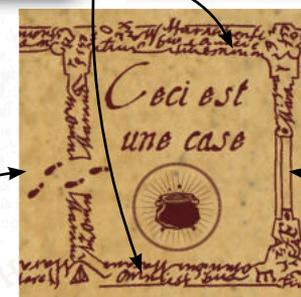


### Les tours du château

Elles sont au nombre de 18. Si vous passez par une de ces tours, vous pouvez vous arrêter dessus, votre déplacement est alors terminé. Vous pouvez cependant utiliser un jeton « **Poudre de cheminette** » pour vous rendre dans 1 des 7 lieux de l'annexe 2 (hors cimetière). Allez sur le lieu souhaité, récupérez le/les objets présents sur ce lieu, effectuez votre mission si vous pouvez. À la fin de votre tour, vous devez revenir sur la tour d'où vous êtes parti et vous défausser de votre « **Poudre de cheminette** »

### Les murs et les cases des plateaux :

Vous ne pouvez pas passer à travers les murs intérieurs et extérieurs du château



Vous pouvez passer sur la case suivante lorsqu'il y a les petits pas ou la double barre

Tous les ponts comptent comme une case, il y en a 5



**Passage secret derrière la sorcière borgne** menant à la boutique **Honeydukes**. Un déplacement supplémentaire est nécessaire depuis l'infirmierie (Passage à double sens)

\* La case où est écrit Grande Salle n'est pas accessible, les cases adjacentes à celle-ci font partie de la Grande Salle

## II. JOUER :

### 1. MISE EN PLACE DU JEU

A- Choisissez votre **temps** et votre **mode de jeu**.

B- Mélangez tous les **paquets de cartes par catégorie**, sauf le paquet combat, et placez- les autour du plateau.

C- Chaque joueur choisit **une fiche personnage** et prend :

- 1 jeton «**Poudre de cheminette**» (2 pour le mode *sorcier de 1er cycle*)
- 1 jeton «**Portoloïn**»
- Le nombre de jetons **points de vie (PV)**, cartes «**Livres**», «**Sortilèges**» et «**Potions**» indiqués sur sa fiche personnage.

Les **6 jetons Mangemorts** sont réservés pour le mode «*Sorcier majeur ou en équipe*» (voir page 10)

D- Au début de la partie, un joueur place aléatoirement face visible les **30 jetons «Objets»** sur les cases comportant une rosace : ✨

Mettez **18 jetons «Objets»** sur le plateau principal, **3 jetons** sur le plateau **annexe 1** et **9 jetons** sur le plateau **annexe 2**. 📖

Ces objets sont indispensables pour réaliser les missions.

E- Chaque joueur prend alors son pion qu'il place sur la **case départ** à l'entrée de Poudlard et reçoit aléatoirement **5 cartes «Missions»** (Ou 3 cartes si vous êtes plus de 6 joueurs).

### 2. EXPLICATION DE LA FICHE PERSONNAGE

• **Résistance aux attaques** : le résultat d'un dé devra être supérieur ou égal à ce nombre pour vous faire perdre 1 PV

• Votre **capacité spéciale** lors de vos **déplacements**

• Placez ici vos **points de la Coupe des Quatre Maisons**

• Placez ici vos **points de vie**. Par exemple, Harry Potter commence avec 7 PV



• Le nombre de dés que vous pouvez utiliser lorsque vous attaquez vos ennemis

• Votre **capacité spéciale** lors des combats

• Cartes à récupérer en début de partie

• Placez ici les jetons «**Objets**», (6 maximum)



Votre personnage va s'améliorer pendant la partie avec les cartes et PV qu'il va trouver sur plusieurs cases du jeu comme par exemple la case «*Infirmierie*».

### 3. DÉROULEMENT D'UN TOUR

Au début de la partie vous devez choisir un seul mode de jeu « **Sorcier de premier cycle** » ou « **Sorcier majeur ou par équipe** » ou « **Seul** » (Voir page 14).

Le joueur le plus jeune commence, 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 alors la carte du symbole présent sur la case « Sortilège », « Potions », « Livre », « Action » qu'il conserve pendant la partie.

Si le joueur tombe sur une case « Événement » , il pioche une carte « Événements » qu'il joue immédiatement. Ces cartes concernent tous les joueurs.

#### Pour les autres cases :

- **Cases « Duel »**  : Piochez une carte « Duel » et combattez l'élève de la carte, gagnez une carte « Sortilèges », « Potions » et « Livres » en cas de victoire.

- **Cases « Objet »**  : Si le joueur passe par une case où se trouve un jeton « Objet », il peut le prendre puis continuer son déplacement. Il ne peut récupérer que deux objets par tour. S'il n'y a plus d'objets sur la case, rien ne se passe.

- **Les tours du château**  : Elles sont au nombre de 18. Si le joueur passe par une tour du château, il peut s'arrêter dessus mais son déplacement est alors terminé. Ces tours vous permettent de vous rendre sur une des 7 images de l'annexe 2 à l'aide d'un jeton « Poudre de cheminette ». Une fois arrivé sur un des 7 lieux, prenez le jeton « Objet », faites votre combat pour réaliser votre mission si vous l'avez, puis retournez sur la tour du château où vous étiez et défaussez vous de votre « Poudre de cheminette ». La case « Cimetière » n'est accessible qu'à partir du terrain de Quidditch avec un jeton « Portoloïn ». (voir les tours du château page 5).

- **Case salle de cours** : Allez-y pour passer un examen avec le bon livre et gagnez les points indiqués sur votre carte « Livres » si vous l'avez, (voir les salles de cours page 5).

- **Case lieu mission indiqué sur votre carte « Missions »** : Allez sur la case du plateau de votre carte mission avec les objets indiqués dessus pour le mode de jeu « Sorcier de premier cycle » et avec en plus les cartes « Sortilèges » et « Potions » pour le mode « Sorcier majeur ou par équipe ». Gagnez votre combat pour réaliser votre mission et prenez les points de la Coupe des Quatre Maisons (voir page 8).

- **Case PV** : piochez le nombre de jeton Point de vie (PV) indiqué sur la case.

#### Autres cases spéciales du plateau :

1) **Les salles communes**  : piochez 1 carte « Action », « Livre », « Potion » ou « Sortilège » ou proposez à un autre joueur, un troc d'objet (le joueur peut refuser le troc).

2) **Bureau de Dumbledore** : piochez 2 cartes « Sortilèges »

3) **Cabane d'Hagrid** : piochez 1 carte « Potions » et 1 carte « Sortilèges »

4) **Réserve de Rogue** : piochez 2 cartes « Potions »

5) **Réserve au dessus de la bibliothèque** : piochez 1 carte « Livres »

6) **Terrain de Quidditch** : faites venir le joueur de votre choix et défiez-le.

### 4. LES DÉPLACEMENTS - RÈGLES D'OR

Lors de vos déplacements, lorsque vous croisez un autre joueur vous devez obligatoirement vous arrêter pour le combattre (Voir page 9). De même lorsque vous croisez un Mangemort dans le 2e ou 3e mode de jeu.

Lors de vos déplacements, vous n'avez pas le droit non plus de faire demi-tour. Vous devez attendre le tour suivant si vous voulez revenir sur vos pas.

Pendant votre tour, vous devez récupérer les objets de vos cartes mission sur le plateau (voir page 8- Réaliser sa mission).

#### Dans les 3 cas ci-dessous, vous avez le choix de vous arrêter

1) 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.

2) Vous pouvez aussi décider de vous arrêter sur une des **18 tours du château**, dans ce cas votre déplacement sera alors terminé.

3) Lors de vos déplacements, vous devez obligatoirement vous arrêter sur la case correspondant à votre lancer de dés. Vous ne pouvez donc pas décider de vous arrêter en chemin à part dans les 2 cas cités ci-dessus.

### 5. EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Vous commencez la partie avec le pion Harry Potter sur la case départ à l'entrée de Poudlard. Vous lancez les 2 dés et obtenez 6 et 6. Vous avez le choix de déplacer le pion soit vers la droite dans le château ou soit vers la gauche sur le chemin de traverse. Vous choisissez d'avancer dans le château de 12 cases, la première case de votre déplacement sera les deux mains puis Hogwarts en case 2, la tour de l'Horloge en case 3. Vous décidez de descendre vers la case 4 potion puis case 5 la tour de Gryffondor, en case 6 vous récupérez l'objet présent sur la rosace, en case 7 vous passez par la case duel en case 8 par la case action en case 9 par la tour de Poufsouffle, par la case 10 sortilège. Vous récupérez le deuxième objet sur la case 11 puis avancez jusqu'à la 12<sup>e</sup> case événement et piochez la carte du symbole de la case et appliquez son contenu. Votre déplacement et votre tour sont alors terminés. Prenez en compte votre capacité spéciale de déplacement (sur votre fiche personnage).

#### Fin de votre tour :

Une fois votre déplacement terminé et vos actions effectuées, c'est au tour du joueur situé à votre droite de lancer les dés et de faire son tour.

### 6. LES 30 JETONS "OBJETS"

#### Les 30 jetons « Objets » :

Ces objets sont indispensables pour réaliser vos missions dans le mode de jeu « **Sorcier de premier cycle** » ou « **Sorcier majeur ou par équipe** » ou « **Seul** ». Une fois utilisés lors d'une mission, remplacez-les au choix dans une des **8 cases « image » de l'annexe 2**.

#### Les 6 jetons « Objets spéciaux » :

 ➔ **Baguette de Sureau** :  
+1 dé d'attaque lors du combat

 ➔ **Épée de Gryffondor** :  
+1 dé d'attaque lors du combat

 ➔ **Pierre de Résurrection** :  
+6 PV lors du combat

 ➔ **Retourneur de temps** :  
Rejouez un second tour

 ➔ **Cape d'invisibilité** :  
Fuyez de 5 cases un combat

 ➔ **Buck** : Allez sur une des cases de l'annexe 1 ou 2 puis revenez

**Jetons à usage unique** (soit pour les missions soit lors de votre tour). **Une fois utilisé, remplacez-le sur une des 3 rosaces du Chemin de Traverse** (Annexe 1).

### III. COMMENT GAGNER DES POINTS ET REMPORTE LA COUPE DES QUATRE MAISONS PAR MODE DE JEU :

Il y a **4 moyens de gagner des points** pendant votre année à Poudlard (les cartes « Missions », les cartes « Action », les cartes « Livres » et remporter un match de Quidditch). Seule la réalisation des missions est différente selon le mode de jeu.

#### 1. ACHEVER DES MISSIONS

Il existe 30 cartes « Missions » différentes. C'est grâce à elles que vous gagnerez la Coupe des Quatre Maisons, car elles rapportent beaucoup plus de points, vous pouvez **gagner entre 40 et 300 points** selon leurs difficultés.

• Vous en **recevez 5 en début de partie** ou **3 si vous êtes plus de 6 joueurs**. Ne les montrez pas aux autres joueurs.

#### A. MODE SORCIER DE 1ER CYCLE

Ce mode de jeu est le **mode débutant**, pour réaliser votre mission, vous devez :

1. **Récupérer sur le plateau les jetons « Objets » indiqués sur votre carte « Mission »**, vous les trouverez en vous promenant dans Poudlard et ses environs. Il suffit de passer par une case comportant un objet pour pouvoir le récupérer.

2. **Vous rendre sur le lieu indiqué sur la carte « Mission »** avec vos objets de la mission à réaliser.

3. **Rempporter le combat contre l'adversaire** indiqué sur votre carte « Mission » (Combat mission).

Par exemple dans la mission 6 prendre la « carte Combat 6 » (elles sont numérotées de 1 à 30 comme les missions). Chaque personnage des cartes « Combat » a un nombre de **points de vie (PV)** et une **résistance aux attaques**. Il a en plus **une attaque par tour** (texte au centre de la carte). Vous devrez lui faire perdre tous ses PV et il doit vous en rester au moins 1 pour gagner le combat et les points de la Coupe des Quatre Maisons indiqués sur votre carte « Mission ».

Pour les cartes « Combat » et « Duel », vous pouvez utiliser **jusqu'à 5 cartes** en tout (parmi « Potions » et « Sortilèges ») lorsque vous affrontez vos ennemis.

Exemple mission n° 6 :

Vous souhaitez réaliser la **mission numéro 6** : « Détruire le 1er horcruxe : le journal de Tom Jédusor ».

Pour réaliser votre mission, vous devez :

1. Récupérer les **jetons objets « Crochets du basilic »** et « **le journal de Tom Jédusor** ». (Voir ① sur la carte en face).

2. Vous rendre à la **Chambre des secrets**. (Voir ② sur la carte en face).

3. **Gagner votre combat** contre la carte « Combat » 6 « Tom Jédusor » (voir combat page 11). (Voir ③ sur la carte en face).

4. Gagnez les points de la coupe des 4 maisons seulement si vous avez remporté votre combat. (Voir ④ sur la carte en face).

#### B. MODE SORCIER MAJEUR

Ce mode de jeu est le mode expert.

1. **Pour réaliser votre carte mission** : vous devez comme pour le 1er cycle, trouver le ou les jetons « Objets » de la carte « Mission », vous rendre sur le **lieu indiqué** et **gagner votre combat**.

2. Vous devez trouver en plus des jetons « Objets », les « Sortilèges » et « Potions », qui figurent également sur la carte « Mission », avant de vous rendre sur le lieu indiqué que vous devrez utiliser contre votre ennemi pendant le combat.

Dans notre exemple ci-dessus « Mission n° 6 » : Vous devez en plus posséder la carte Potion « Polynectar » et 2 « Sortilèges d'attaque ».

Participez à au moins 1 match de Quidditch pour terminer la partie en mode sorcier majeur.

#### C. MODE EN ÉQUIPE

Vous pouvez jouer tous ensemble dans la **même équipe** ou faire **des équipes de 2 ou 3 joueurs**.

**Pour réaliser une mission** : tous les joueurs doivent se rendre ensemble sur le **lieu indiqué** avec tous les « Objets » et les cartes « Sortilèges » et « Potions » indiqués sur la carte « Mission », et **gagner le combat** pour remporter les points de la Coupe des Quatre Maisons (voir page 11).

Les joueurs déjà présents sur le lieu ne se déplacent plus pour attendre les autres.

#### D. MODE 1 JOUEUR SEUL CONTRE LE JEU

Vous pouvez jouer seul contre le jeu en mode sorcier de 1er cycle ou sorcier majeur. Lorsque vous n'avez plus de PV la partie se termine et vous avez perdu.

Quel que soit le mode de jeu

**Si la mission est réalisée** : Vous **gagnez les points** de la Coupe des Quatre maisons indiqués sur votre carte « Mission », **remplacez les jetons « Objets »** sur les cases de votre choix de l'**annexe 2** (vous pouvez mettre plusieurs objets sur la même case) et vos cartes utilisées en bas de leur pile.

**Si la mission n'a pas été réalisée** (vous avez perdu le combat ou vous avez fui) : vous retournez au **Chaudron Baveur** (sauf pour le mode « un seul joueur contre le jeu »). Remettez alors toutes vos cartes « Sortilèges » et « Potions » en bas de leurs piles respectives. **Reprenez 6 PV**, conservez vos jetons « Objets », vos « Poudres de Cheminette » et « Portoloïn ». Il est donc conseillé de bien se préparer pour les combats.



## 2. PASSER DES EXAMENS AVEC LES CARTES LIVRES

En plus des livres que vous obtenez sur votre fiche personnage en début de partie, vous piochez un livre dès que vous tombez sur une case « **Livres** ». Rendez-vous ensuite dans **une des six salles de cours** avec le **bon livre (amenez le dans la bonne salle)** pour passer les examens et gagnez les points indiqués sur votre **carte « Livre »**.

Rempportez entre 5 et 20 points pour la Coupe des Quatre Maisons.

Par exemple, si vous avez le livre de « Potions Magiques » de Arsenius Beaulitron, il faut se rendre dans la salle des potions avec le livre pour réussir l'examen et gagner les 10 points indiqués sur le livre. Une fois utilisée, remettre la carte en bas de sa pile.

N'oubliez pas que vous rendre sur les salles de cours vous fait également gagner une carte (voir page 5, salle de cours).

## 3. LES CARTES ACTIONS

Elles sont à jouer immédiatement sauf pour les cartes « **Poudre de cheminette** ». Elles vous feront gagner ou perdre des points selon la carte piochée. Les cartes « Poudre de cheminette » vous permettront de vous rendre où vous voulez sur le second plateau, à partir d'une des **18 tours du château**. Lorsque vous n'avez plus de « Poudre de cheminette » vous serez obligé de piocher des **cartes « Action »** pour en trouver de nouvelles. Une fois utilisée, remettre la carte en bas de sa pile et défaussez-vous de la « Poudre de cheminette ».

## 4. REMPORTEUR UN MATCH DE QUIDDITCH

Aucune différence selon le mode de jeu.

Pour remporter plus de points et tenter de gagner la Coupe des Quatre Maisons, vous pouvez disputer un match de Quidditch.

Pour cela, rendez-vous sur le **terrain de Quidditch** et faites venir un autre joueur de votre choix. Le match se déroule en **2 parties** :

**Partie 1** : une équipe devra marquer **2 buts** avec le Souaffle dans les buts adverses.

Chaque but vous permet de gagner 1 carte « **Quidditch** » qui vous aidera pour la partie 2.

**Partie 2** : l'attrapeur d'une des 2 équipes devra **attraper le vif d'or en premier**. L'équipe qui attrape le vif d'or gagne **40 points** de la Coupe des Quatre Maisons et remporte le match. (Voir pages 12 et 13).



## 5. LES AUTRES CARTES DU JEU

### A. LES CARTES « POTIONS »

Vous avez **2 moyens** de vous en servir :

- Vous pouvez les utiliser **pour réaliser vos missions** en mode équipe ou en mode sorcier majeur auquel cas, vous la remettez en bas de la pile après avoir utilisé son effet contre l'ennemi indiqué sur la carte « **Potions** ».

- Vous pouvez aussi vous en servir à tout moment **pendant un duel**. Les cartes « **Potions de défense** » permettent d'annuler une attaque ou de gagner des points de vie. Les cartes « **Potions d'attaque** » permettent de faire perdre des points de vie (PV) à l'ennemi (voir les combats et les duels pages 10 et 11).

Pour le mode de jeu « Sorcier majeur » vous pouvez utiliser ces cartes en combat contre un autre joueur.

### B. LES CARTES « SORTILÈGES »

Vous avez **3 moyens** de vous en servir :

- Vous pouvez les utiliser **pour réaliser vos missions** en mode équipe ou en mode sorcier majeur, auquel cas, vous prononcez le nom de la formule puis vous la remettez en bas de la pile après avoir utilisé son effet contre l'ennemi indiqué sur la carte.

- Vous pouvez aussi vous en servir à tout moment **pendant un duel** en prononçant le nom de la formule, l'effet de la carte est à appliquer. Les sortilèges de défense permettent d'annuler une attaque ou de gagner des points de vie (PV), les sortilèges d'attaque permettent de faire perdre des points de vie (PV) à l'ennemi (voir les combats et les duels pages 10 et 11).

**À savoir** : en mode « Sorcier majeur » certaines cartes « Potions » et « Sortilèges » permettent de choisir une carte de leurs piles respectives, vous pouvez les jouer pendant le combat mais ces cartes sont rares et augmenteront vos chances pour récupérer les « Potions » et « Sortilèges » nécessaires pour vos missions.

- Vous pouvez utiliser certaines cartes tel que « Accio », « Alohomora » et « Oubliette » au début de votre tour.

Pour le mode de jeu « Sorcier majeur » vous pouvez utiliser ces cartes en combat contre un autre joueur.

### C. LES CARTES « DUEL »

Chaque personnage des cartes duels a un nombre de points de vie (PV) et une résistance aux attaques (quelque soit le mode de jeu). Il a en plus une attaque par tour (texte au centre de la carte). **Vous devez lui faire perdre tous ses points de vie pour recevoir votre récompense : piochez une carte « Potions », une carte « Sortilèges » et une carte « Livres » en cas de victoire.** Vous perdez le combat s'il ne vous reste qu'un PV, dans ce cas, défaussez vous de 3 cartes de votre choix ou toutes vos cartes si vous en avez moins de 3 et remettez-les en bas de leurs piles. Si vous tombez sur une carte « Duel » du personnage que vous jouez, piochez une autre carte.

### D. LES CARTES « ÉVÈNEMENTS »

Tous les joueurs sont concernés par les événements, quel que soit le mode de jeu.

Il s'agit des cartes bonus du jeu (vous y trouverez par exemple de la "Poudre de Cheminette" ou des "Portoloin"). Elles sont à jouer immédiatement en appliquant l'action décrite sur la carte. Si l'événement amène tous les joueurs dans un lieu, ils commenceront leur prochain tour sur ce lieu.

## IV. LES COMBATS :

Il y a 4 types de combats dans le jeu :

### 1. LES COMBATS CONTRE UN AUTRE JOUEUR

#### A. MODE SORCIER DE 1ER CYCLE

En mode sorcier 1er cycle, vous pouvez vous battre contre un autre joueur lorsque vous êtes sur la même case que celui-ci. S'il y a déjà 2 joueurs sur la même case, affrontez le joueur de votre choix. Lancer à tour de rôle un dé chacun.

Le premier joueur qui fait perdre **deux points de vie** à l'autre joueur lui vole un « Objets » de son choix ou un « Portoloin » ou une « Poudre de cheminette » ou une **carte face cachée**.

Vous ne pouvez pas utiliser de carte « Potions » ou « Sortilèges » contre un autre élève de l'école, dans le mode sorcier de 1er cycle.

#### Combats contre un autre joueur en mode sorcier de 1er cycle :

Contre un autre joueur, l'attaquant est le dernier joueur à être arrivé sur la case. Il lance seulement 1 dé et le défenseur aussi. Le joueur qui a le meilleur score fait perdre 1 PV à l'autre joueur. Relancez les dés en cas d'égalité.

Le combat se termine dès qu'un des joueurs a perdu 2 PV. Le gagnant choisit un objet ou un Portoloin ou une Poudre de cheminette ou une carte qu'il prend au vaincu.

Par exemple : Le joueur dont c'est le tour joue Harry Potter, il lance les 2 dés et fait 4 et 5, il se déplace donc de 9 cases. Il croise un autre joueur qui joue Drago Malefoy à la 4e case, il est donc obligé de s'arrêter et de faire un combat.

Le joueur qui joue Harry Potter lance un dé et fait 4, le défenseur qui joue Drago fait 3, Drago perd 1 PV qu'il retire de sa fiche personnage. Harry relance le dé et fait 1, Drago fait 3, Harry perd 1 PV, chaque joueur a perdu 1 PV. Harry relance 1 dé et fait 5, Drago fait 4, il perd donc un 2e PV et perd le combat.

Le joueur qui joue Harry prend un jeton objet « l'épée de Gryffondor » au joueur qui incarne Drago. Son tour est terminé, c'est au joueur situé à sa droite de jouer.

#### B. MODE SORCIER MAJEUR

En mode sorcier majeur, lancez vos dés d'attaque ou utilisez une de vos cartes sorts ou potions. Le perdant est le premier joueur à qui il reste un seul point de vie. **Vous pouvez utiliser 1 carte « Potions » et 1 carte « Sortilèges » chacun pendant le combat.** Le gagnant lui prend 2 « Objets » ou un « Portoloin » ou une « Poudre de cheminette » ou **2 cartes faces cachées de son choix.**

Les 2 joueurs ne pourront pas s'attaquer à nouveau pendant 2 tours dans ces 3 modes. Si ils sont amenés à se recroiser d'ici-là, ils s'ignorent et continuent leur déplacement.

#### C. MODE ÉQUIPE OU SEUL

**Vous ne pouvez pas affronter un joueur de la même équipe que vous.**

S'il s'agit d'un joueur d'une autre équipe, affrontez-le, comme dans le mode « sorcier majeur ».

**Si vous jouez seul, vous ne pouvez affronter ni un autre joueur ni les 6 Mangemorts du mode « Sorcier Majeur ».**

### 2. COMBATTRE LES MANGEMORTS (MODES SORCIER MAJEUR OU EN ÉQUIPE)

Au début de la partie, un joueur positionne **les 6 jetons « Mangemorts »** sur les **tours** de son choix, ils seront immobiles pendant toute la partie. Lorsque vous croisez un jeton « Mangemorts » dans le château, le joueur situé à votre droite prend la fiche personnage d'un Mangemort disponible (parmi ceux qui n'ont pas la mention « Objets à trouver pour vos missions » sur leur fiche). Il récupère également les cartes « **Sortilèges** » et « **Potions** » indiquées sur celle-ci et combat contre le joueur qui fait son tour. Le mangemort attaque après le joueur et peut utiliser ses cartes. Le 1er qui n'a plus de points de vie perd le combat, il devra retourner au Chaudron Baveur. Remettre toutes ses cartes « Sortilèges » et « Potions » en bas de leurs piles respectives. Reprendre 6 PV, conserver ses jetons « Objets », ses « Poudres de Cheminette » et « Portoloin ».

Chaque Mangemort vaincu vous rapporte **20 points** de la Coupe des Quatre Maisons et **le jeton est à défausser**.

### 3. LES COMBATS CONTRE LES CARTES « DUEL »

En mode sorcier de 1er cycle, sorcier majeur, en mode équipe et en mode seul contre le jeu, vous combattez un autre élève de l'école quand vous tombez sur une case « **Duel** ». Si vous affrontez en duel votre propre personnage, piochez une autre carte à la place.

Pour combattre votre adversaire, vous disposez de **2 moyens** :

**Résistance** : Chaque sorcier possède un don pour contrer les sortilèges qu'on lui envoie, appelé « **Résistance aux attaques** ». Cette capacité de résistance aux attaques est comprise entre 2 et 5. Chaque dé égal ou supérieur à la résistance du sorcier attaqué lui fait perdre 1 PV.

- Vos dés d'attaque

Selon le personnage choisi en début de partie, chaque joueur dispose de **3 ou 4 dés d'attaque** qui lui permettent d'attaquer son adversaire pour tenter de lui faire perdre **des points de vie (PV)**. Harry Potter dispose par exemple de 4 « dés d'attaque ». Chacun de vos dés lancés égal ou supérieur à la résistance de votre ennemi lui fait perdre 1 PV.

- Vos cartes « Potions » et « Sortilèges »

L'utilisation de ces cartes attaque remplace votre attaque de dé. Une fois la carte potion ou sort d'attaque utilisée, perdez le nombre de PV indiqué sur la carte duel que vous êtes en train d'attaquer. Les cartes « **Attaque** », vous permettent de **faire perdre des points de vie** à votre **adversaire**, tandis que, les cartes « **Défense** » vous permettent de vous **protéger des attaques** de votre adversaire et de **récupérer des points de vie**. L'ennemi n'attaque pas quand vous en utilisez une, vous pouvez donc ensuite soit lancer vos dés, soit jouer une carte attaque.

S'il ne vous reste plus qu'un PV, vous avez perdu le combat, défaussez-vous alors de 3 cartes de votre choix ou de toutes vos cartes si vous en possédez moins que 3.

Remettez ensuite la carte « Duel » en bas de sa pile et les cartes défaussées dans leurs piles respectives en cas d'échec une fois le combat terminé.

Utilisez vos cartes « Sortilèges » et « Potions » à tout moment pendant le combat pour faire perdre plus rapidement des PV à l'ennemi.

#### 4. LES COMBATS POUR RÉALISER VOS MISSIONS

Quel que soit le mode de jeu, lorsque vous vous rendez dans un lieu pour réaliser vos missions avec les objets dans le mode sorcier de 1er cycle (plus les cartes « Potions » et « Sortilèges » en mode équipe ou sorcier majeur), vous devez prendre la carte « Combat » correspondant au numéro de votre carte « Mission », par exemple dans la mission 6 prenez la « carte Combat 6 ». Elles sont numérotées de 1 à 30 comme les missions.

Chaque personnage des cartes « Combat » a un nombre de **points de vie** (PV) et une **résistance aux attaques**. Il a en plus **une attaque par tour** (texte au centre de la carte).

Vous devrez lui faire perdre tous ses **PV** et il doit vous en rester au moins 1 pour gagner le combat et les points de la Coupe des Quatre Maisons indiqués sur votre carte « **Mission** ».

1- Retournez la carte combat de votre mission et regardez si l'attaque de votre ennemi se passe avant ou après chacune de vos attaques.

2- Pour attaquer votre ennemi,

**Attaque :** Pour chaque phase d'attaque quelque soit le mode de jeu lors d'un combat (Mission ou Duel), vous pouvez utiliser : Gratuitement une carte défense puis utiliser une seconde carte soit 1 carte « Potions d'attaque », soit 1 carte « Sortilèges d'attaque », soit lancer vos dés d'attaque. Lancez le nombre de dés indiqué sur la fiche joueur de votre sorcier, vous lui faites perdre 1 PV sur chaque dé égal ou supérieur à sa résistance aux attaques (fiche personnage ou carte combat).

Utilisez les **capacités spéciales** indiquées sur vos fiches personnages lors de chaque attaque.

Lancez vos attaques tour à tour. Le 1er qui n'a plus de point de vie perd le combat.

**À savoir :** Quand l'ennemi (duel ou mission) n'a plus de PV, il utilise quand même une dernière fois sa **capacité spéciale** avant d'être remis en bas de sa pile. Lors d'un combat, il utilise sa capacité spéciale après chaque **lancer de dé** ou après chaque utilisation d'une carte « **Sortilèges d'attaques** » ou de « **Potions d'attaque** ». En revanche, pour les cartes « Potions de défense » ou « Sortilèges de défense », l'ennemi n'utilise pas sa capacité spéciale.

##### A. MODE SORCIER DE 1ER CYCLE

Pour les cartes « **Combat** » en mode sorcier de 1er cycle, vous pouvez utiliser jusqu'à **5 cartes** en tout (parmi « Potions » et « Sortilèges ») lorsque vous affrontez vos ennemis.

##### B. MODE SORCIER MAJEUR

Pour les cartes « **Combat** » en mode sorcier majeur, vous pouvez utiliser jusqu'à **3 cartes** en tout (parmi « Potions » et « Sortilèges ») lorsque vous affrontez vos ennemis.

##### C. MODE ÉQUIPE OU SEUL

Vous combattez ensemble le personnage de la carte « **Mission** ». Multipliez ses PV par le nombre de joueurs que vous êtes (à 4 joueurs, Tom Jédusor a 36 PV). Chaque joueur attaque à tour de rôle et subit la **capacité spéciale** de la carte combat après chacune de ses attaques. Vous pouvez utiliser **2 cartes** « **Potions** » et « **Sortilèges** » **maximum** par joueur.

#### D. EXEMPLE DE COMBAT POUR RÉALISER VOTRE MISSION

Vous faites la **mission 6**, vous êtes sur le lieu de la mission, en possession des jetons « **Objets** », des « **Sortilèges** » et des « **Potions** » indispensables pour la réaliser. Prenez alors la carte « Combat n°6 Tom Jédusor » et affrontez-le.

Tom Jédusor a **5 en résistance aux attaques** et **9 PV**. Sa capacité spéciale vous fera perdre **2 PV** dès qu'il est révélé puis **3 PV** après chacune de vos attaques de dé, de « **Sortilèges d'attaque** » ou de « **Potions d'attaque** » que vous lancez. Vous lui faites perdre 1 PV sur chaque 5 ou 6 par dé lancé ou en utilisant vos cartes « **Potions** » et « **Sortilèges** » que vous pouvez jouer à tout moment pendant le combat.

##### Exemple de résolution d'un combat contre une carte « Combat » de vos cartes

« **Missions** » : Votre personnage est Luna Lovegood (6PV), dès que Tom Jédusor est révélé, elle perd 2PV. Puis elle lance 4 dés d'attaque, le résultat de votre 1er lancer de dé est 2, 2, 4 et 6, Tom perd donc 1 PV sur le 6 (il lui reste donc 8PV). Il vous attaque en utilisant sa capacité spéciale, vous perdez 3PV après chacune de vos attaques. Il vous reste seulement 1PV, vous utilisez votre carte « Potions » de défense « remontant de Pomfresh » ce qui vous fait gagner 5 PV en plus. Tom ne vous attaque pas lorsque vous utilisez une carte « Potions » ou « Sortilèges » de défense. Il vous reste donc 6 PV après avoir utilisé votre carte « Potions » de défense. Vous attaquez une seconde fois en lançant vos 4 dés, les résultats sont 3, 5, 5 et 6, il perd donc 3 PV sur vos dés 5, 5 et 6 (il lui reste plus que 5 PV).

Il utilise sa capacité spéciale à nouveau après votre attaque de dés, vous perdez 3PV, il vous reste donc 3 PV. Vous décidez d'utiliser la carte potion « Solution de force » (-5PV) pour lui faire perdre ces 5PV restants.

Il n'a plus de PV, mais utilise une dernière fois sa capacité spéciale qui vous fait perdre 3PV. Il ne vous reste plus de PV. Vous perdez tous les deux le combat (vous n'avez donc pas réalisé votre mission) et vous retournez au Chaudron Baveur. Remettez alors toutes vos cartes en bas de leurs piles respectives. Reprenez 6 PV et conservez vos jetons « Objets » et vos « Poudres de cheminette » et « Portoloin ».

##### Résolution rapide d'un combat :

Pour résoudre plus vite le combat et le gagner, vous pouvez lui faire perdre directement ces 9PV sans lancer de dé, avec des cartes « Potions d'attaque » mais pas de cartes « Sortilèges » car Tom Jédusor y est immunisé.

**Par exemple :** Votre personnage a 9 PV. Dès que Tom Jédusor est révélé, vous perdez 2PV, il vous reste 7PV. Vous utilisez la carte potion « Solution de force » qui lui fait perdre 5PV. Il ne lui reste plus que 4PV. Il utilise sa capacité spéciale après votre potion d'attaque, vous perdez 3PV, il vous reste donc 4PV. Vous utilisez ensuite la carte « Potion de vieillissement » qui lui fait perdre 4PV de plus.

Tom Jédusor est vaincu, mais après votre attaque, il utilise quand même sa capacité spéciale et il vous fait perdre 3PV. Vous avez perdu 8PV et lui 9PV, mais sans lancer de dé et le combat a été beaucoup plus rapide. Vous gagnez donc les **200 points** de votre carte mission de la Coupe des Quatre Maisons.

## V. JOUER UN MATCH DE QUIDDITCH

Vous pouvez faire un match de Quidditch sur le mini plateau en vous rendant sur le terrain de Quidditch. Défiiez un joueur en amenant son pion sur le terrain.

Après le match, le joueur retournera sur la case d'où il est parti avant le match.

### 1. BUT DU JEU

Pour gagner vous devez attraper le vif d'or avant votre adversaire.

### 2. MISE EN PLACE DU PLATEAU DE QUIDDITCH

1- Choisissez votre équipe parmi les 4 Maisons de Poudlard (Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle, Serpentard).

2- Positionnez vos pions comme suit :

Les **attrapeurs** sur la ligne de départ (1), le **gardien** sur une des 3 cases de la zone de tir (2), les **deux batteurs** sur la ligne (3) et les **trois poursuiveurs** sur les deux lignes suivante (4). Positionnez le **Souafle** au centre et un **Cognard** dans chaque camp.

### 3. JOUER

Les 2 joueurs lancent un dé, celui qui obtient le meilleur score commence le match. Il y a 2 phases de jeu par match :

#### A. PHASE 1 : MARQUER 2 BUTS

Il faut obligatoirement marquer 2 buts avec le Souafle dans le camp de votre adversaire pour passer à la phase 2 :

Chaque but marqué vous permet de piocher une carte « Quidditch » vous permettant d'attraper rapidement le vif d'or.

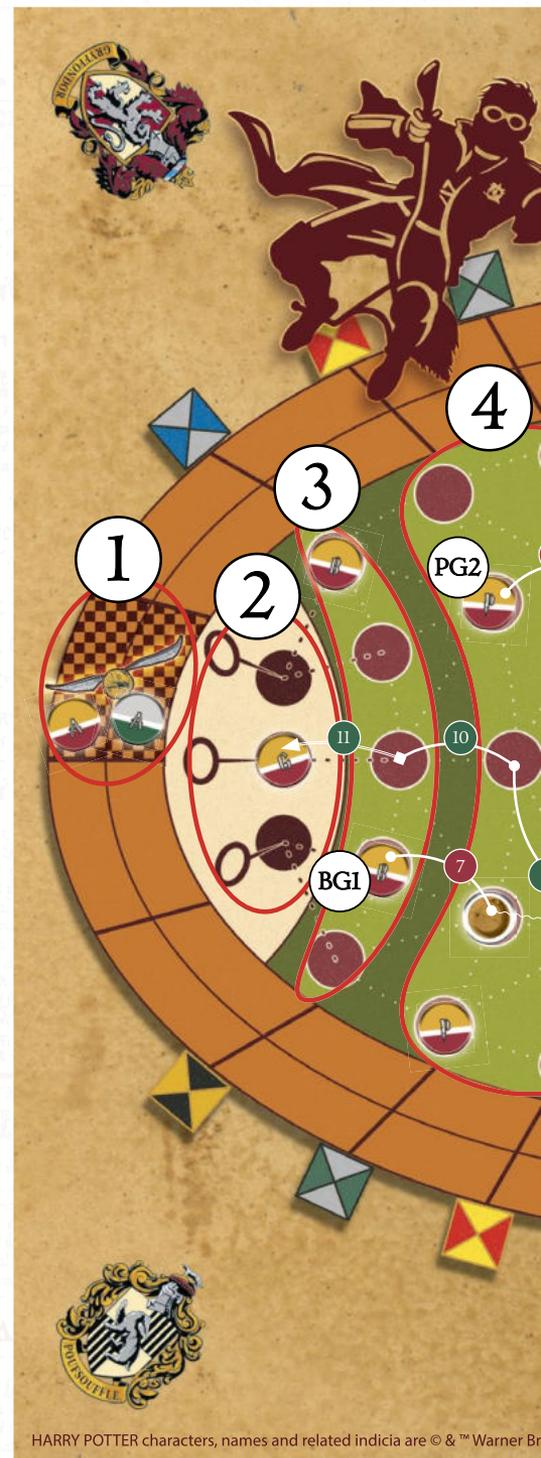
Au début de votre tour, lancez deux dés qui vous indiqueront le nombre d'actions à effectuer. Les actions possibles sont :

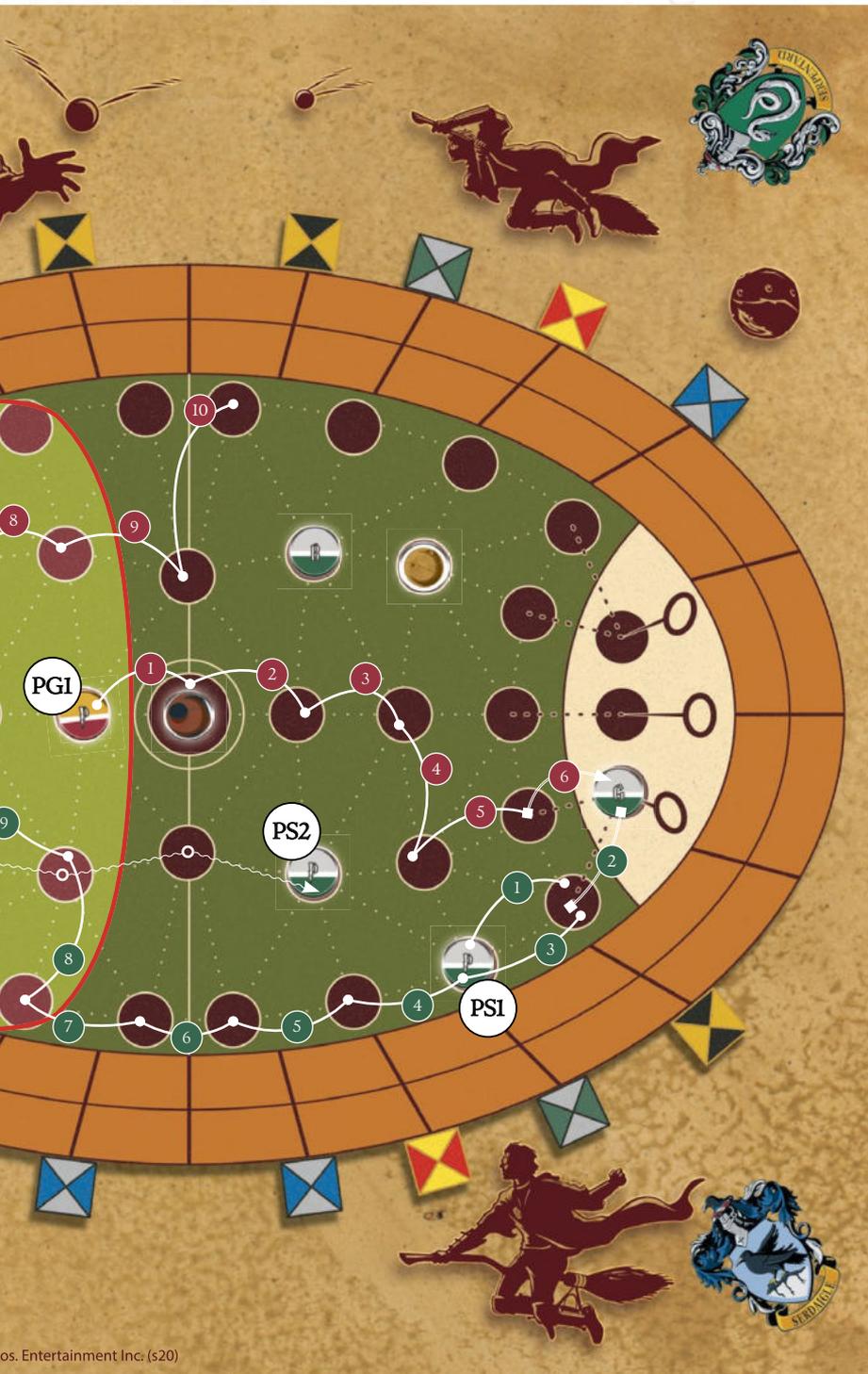
- Les déplacements : Chaque mouvement sur le terrain compte pour une action. Par contre la **récupération d'un Cognard ou du Souafle libre (sans adversaire), ne compte pas comme action**. Mais le déplacement pour arriver d'une case à une autre compte pour une action. Suivre les pointillés blancs de case en case. **Le Gardien ne peut pas sortir de sa zone de tir.**

- Les batteurs : Il y en a 2 par équipe, leur rôle est d'éliminer les joueurs adverses avec les Cognards. Ils peuvent aller sur une case où se trouve un Cognard, le récupérer et le lancer immédiatement en ligne droite jusqu'au bord du terrain (cela ne vous coûte pas d'action de lancer le Cognard), soit sur le gardien, soit sur un batteur ou encore sur le poursuiveur adverse. Pour cela il lance un dé et avance le Cognard du nombre correspondant au dé. Si le Cognard croise un joueur adverse, celui-ci devra **essayer d'esquiver en lançant un dé sur un 4-5-6**, sinon il est éliminé de la partie. **Si le gardien adverse est éliminé, il n'y aura plus d'arrêt du gardien**, il sera donc facile de marquer les 2 buts. **Les batteurs ne peuvent pas prendre le Souafle et ne peuvent pas garder le Cognard**. Ainsi, si vous éliminez tous les Poursuiveurs adverses, plus personne ne pourra prendre le Souafle donc vous remportez également la phase I. Si le poursuiveur adverse est en possession du Souafle et qu'il est touché par un Cognard, il est alors éliminé du match s'il n'esquive pas. **Le Souafle reste à l'endroit où le poursuiveur a été éliminé.**

- Les poursuiveurs : Vos 3 poursuiveurs se déplacent du nombre de cases qu'ils choisissent en fonction de leurs nombres d'actions, puis peuvent se lancer le Souafle d'une case à l'autre (à condition qu'elles soient reliées entre elles par des pointillés). Ceci compte pour une action par déplacement du Souafle d'une case. Lorsqu'un poursuiveur arrive sur la case poursuiveur du joueur adverse, il lui prend le Souafle pour une action et continue son chemin sur une autre case vide du terrain. Attention, à part pour récupérer le Souafle, vous ne pouvez pas aller sur une case où se trouve un joueur de l'équipe adverse. Vous devrez le contourner lors de votre déplacement. Les poursuiveurs doivent se rendre sur la ligne (3) du camp adverse pour tenter de marquer un but. **Les poursuiveurs ne peuvent pas accéder aux 3 cases du gardien (2).**

- Marquer un but : Une fois que votre poursuiveur est en possession du Souafle et sur une case de la ligne (3), lancez un dé, le gardien peut alors essayer d'arrêter le tir en faisant un score égal ou supérieur (le placement du Gardien vis à vis du Poursuiveur n'a aucun impact sur le tir). S'il obtient un résultat inférieur à votre lancer de dé, vous marquez un but et vous tirez une carte « Quidditch » qui vous servira pour la phase 2 lorsqu'un des 2 joueurs aura marqué deux





but. Dans tous les cas, **après chaque tir, le Souafle repart du Gardien adverse**. Si le gardien est éliminé, placez le Cognard sur la ligne (3), de même que le Souafle après chaque but adverse.

Dès qu'une équipe a marqué 2 buts, vous passez à la phase 2 : La course au vif d'or.

## B. PHASE 2 : ATTRAPER LE VIF D'OR

Positionnez vos attrapeurs sur la case départ (zone 1). Le gagnant de la **phase 1** commence et lance les 2 dés. **Vous pouvez utiliser une carte Quidditch par tour**. Le premier à faire un tour complet de terrain remporte la partie et gagne **40 points** de la Coupe des Quatre Maisons. Les cartes Quidditch vous donneront l'avantage pour faire le tour du terrain.

### 4. EXEMPLE D'UN MATCH DE QUIDDITCH

Chaque joueur récupère les jetons de sa maison et les place comme expliqué précédemment (mise en place du match).

**Phase 1 :** Le joueur de Gryffondor lance 2 dés et fait 4 et 6, il aura donc **10 actions** lors de son tour : Il avance avec son premier poursuiveur (**PG1**) pour **récupérer le Souafle** au centre (**1 action**), puis **avance** de 4 cases (**4 actions**) il arrive sur la ligne (3) et tire (**6e action**).

Il lance un dé et obtient un **4**, le gardien des Serpentard (**GS**) lance à son tour le dé et obtient un **5**. Il n'y a donc pas de but.

Il reste alors **4 actions** au joueur de Gryffondor parmi les 10, le batteur (**BGI**) avance d'une case (**7e action**) jusqu'au Cognard (**CI**), il lance un dé et fait **3**, le Cognard est lancé de **3 cases** sur le poursuiveur adverse qui fait **2** à son lancer de dé. Le poursuiveur de Serpentard (**PS2**) est donc éliminé et sorti du terrain.

Il reste **3 actions** aux Gryffondor, le deuxième poursuiveur (**PG2**) décide d'avancer de 3 cases.

C'est au tour du joueur des Serpentard, il lance les dés et fait 5 et 6, il aura donc **11 actions** pendant son tour. Le poursuiveur (**PS1**) recule d'une case (**1 action**), le gardien lui passe le souafle (**2e action**). (**PS1**) avance de 8 cases (**action 3 à 10**) et arrive sur la ligne (3) du camp adverse, tire en lançant un dé (**action 11**) et obtient un 5, le gardien des Gryffondor (**GG**) lance à son tour le dé et obtient un 3, Serpentard marque donc 1 point lui permettant de piocher une carte « Quidditch ».

Retournement de situation, Gryffondor arrive à marquer 2 buts par la suite et pioche donc 2 cartes Quidditch. Le joueur de Gryffondor gagne donc la **phase 1**.

**Phase 2 :** Les 2 équipes mettent leur attrapeur sur la case départ. L'équipe de Gryffondor lance en premier les 2 dés car elle a gagné la **phase 1**. Il obtient un total de 8, ce qui lui permet d'avancer l'attrapeur de 8 cases. Il joue en plus sa carte « Accélération de l'éclair de feu » et avance de **4 cases** en plus. Le joueur des Serpentard lance à son tour les 2 dés et avance de 12 cases. Il joue la carte « feinte de Wronski » et lance un dé supplémentaire, il fait 5, il aura avancé de **17 cases** lors de son tour. L'attrapeur des Gryffondor lance les 2 dés et fait 2 et 4, il se déplace de 6 cases. Il joue en plus sa carte « Sortilège de confusion » et fait reculer l'attrapeur de l'équipe adverse de 3 cases. Le joueur de Serpentard lance les 2 dés et fait 5 et 5 lui permettant d'avancer de 10 cases et de finir le tour du terrain de Quidditch. Il attrape donc le vif d'or et gagne la partie. Le joueur qui joue Serpentard gagne donc **40 points** de la Coupe des Quatre Maisons.

## VI. LE SECOND MODE DE JEU : LE RETOUR DE LORD VOLDEMORT



POUR CE MODE DE JEU, VOUS POUVEZ JOUER DE 2 À 4 JOUEURS, LES CARTES « MISSIONS », « LIVRES », « DUEL », « ÉVÉNEMENTS » ET « ACTION » NE SONT PAS UTILISÉES. VOUS NE POUVEZ PAS VOUS BATTRE AVANT LE RETOUR DE LORD VOLDEMORT.

### 1. MISE EN PLACE DU JEU

Un des joueurs doit incarner **Peter Pettigrow**, il prend sa **fiche** et son **pion**. Récupérez les **cartes** et **PV** indiqués sur sa fiche.

Les autres doivent choisir parmi les héros Harry, Ron et Hermione, et récupèrent les cartes et PV relatifs à chaque personnage ainsi qu'une « **Poudre de Cheminette** » et un « **Portoloin** » chacun.

**Prenez les jetons** : Le journal de Tom Jédusor, la bague d'Elvis Gaunt, la coupe de Poufsouffle, le médaillon de Serpentard, le diadème de Serdaigle et Nagini et placez-les comme suit :



→ Au Chemin de Traverse chez Fleury et Bott



→ Dans le bureau de Dumbledore



→ À la banque Gringotts



→ Au Ministère de la Magie



→ Dans la Salle sur Demande



→ À la tour de l'horloge

**Placer ensuite les jetons** : « Chaudron », « Os du père », « Main de Queuever », « Harry Potter », « Crochet du basilic » et « Épée de Gryffondor » aléatoirement sur les cases comportant une rosace.



**Les deux jetons restant** : « Baguette de Sureau » et « Pierre de résurrection » serviront lors du retour de Lord Voldemort quand Pettigrow aura réalisé sa mission au cimetière.



**RÈGLE D'OR** : LES JOUEURS NE PEUVENT PRENDRE LES JETONS DE L'AUTRE CAMP.

**À savoir** : Pour ce 3e mode de jeu « le retour de Voldemort », vous vous battez uniquement contre les Mangemorts de l'équipe adverse. Il n'y a plus de combat quand vous tombez sur les cases « Duel » et il n'y a plus de mission.

## 2. BUT DU JEU

**Pour gagner, Peter Pettigrow doit :**

1. Récupérer les jetons suivants : « Chaudron », « Os du père », « Harry Potter » et « Main de Queuever ».

2. Se rendre dans le cimetière du 2e plateau à partir du terrain de Quidditch pour faire revenir Lord Voldemort. Il n'a pas besoin de Portoloin.

3. Une fois revenu, ne jouez plus Peter Pettigrow mais **incarnez Lord Voldemort** en remplaçant votre pion et votre fiche personnage par ceux de Voldemort et **placez les 6 pions « Mangemorts » sur les tours du château**, prenez leur fiche personnage et les PV, Sortilèges et Potions indiqués sur leur fiche respective.

Vous contrôlez les « Mangemorts » et les déplacez tous seulement lors de votre tour en lançant un dé pour chaque Mangemort et en appliquant leur **capacité de déplacement indiqué** sur leur fiche personnage respective. Quand ils croisent un autre joueur, ils se battent.

4. Dès que Voldemort revient, il place également le jeton « **Pierre de résurrection** » où il veut sur le plateau (hors Annexe 2), tandis que Harry fait de même avec le jeton « **Baguette de Sureau** ».

5. **Lord Voldemort doit gagner le combat final contre Harry Potter sur 1 lancer de dé.**

**Pour gagner, Harry Potter et ses amis devront :**

1. Trouver le **crochet du basilic** ou l'**épée de Gryffondor**.

2. Se rendre sur les 6 cases où se trouvent les **Horcruxes** et les détruire sur un lancer de dé dont le résultat devra être supérieur au lancer de Pettigrow.

Pour chaque Horcruxe détruit, retirez 1 PV à Lord Voldemort sinon retentez le lancer de dès lors de votre prochain tour sans vous déplacer. Une fois les 6 Horcruxes détruits, Lord Voldemort n'aura plus que 1 PV.

3. Trouver la « Pierre de résurrection ».

4. Harry Potter doit battre Lord Voldemort sur le combat final sur 1 lancer de dé.

## 3. DÉBUT DE PARTIE

Tous les joueurs placent leurs pions sur la case départ à Poudlard. Peter Pettigrow commence la partie et lance 1 dé et avance sur le plateau du nombre de cases correspondant à son lancer de dé dans la direction de son choix, quant à Harry, Ron et Hermione, ils lancent 2 dés.

Une fois son déplacement terminé et ses actions effectuées, c'est au tour du joueur situé à sa droite de lancer les dés.

#### 4. LE RETOUR DE VOLDEMORT

Quand Voldemort revient, il place alors le jeton « **Pierre de résurrection** » et Harry Potter place le jeton « **la baguette de Sureau** » là où ils veulent sur le plateau. Harry Potter doit trouver le jeton « Pierre de résurrection » et Voldemort « la baguette de Sureau ». Ils devront ensuite se croiser et se battre pour la victoire qui mettra un terme à la partie. Seul Harry Potter peut se battre contre Voldemort et vice versa, l'équipe devra protéger Harry des **6 pions « Mangemorts »**.

- Si l'une des équipes n'a pas son jeton « Baguette de Sureau » ou « Pierre de résurrection » lors de la rencontre entre Lord Voldemort et Harry Potter, celle-ci perd la partie.

- Si Voldemort a son jeton et qu'il croise Harry Potter, mais qu'il reste des Horcruxes non détruits, il gagne aussi la partie.

- Si les 2 ont leurs jetons, et que les 6 Horcruxes ont été détruits, ils font l'ultime bataille avec un seul lancer de dé. Celui qui fait le meilleur score gagne la partie.

#### 5. LES COMBATS

##### A. L'ATTAQUE

Lancez le nombre de **dés d'attaque** indiqué sur la fiche « joueur » de votre sorcier et comparez-les à la **résistance aux attaques** du sorcier que vous attaquez. Voici le score à faire par dé pour toucher votre adversaire :

Résistance aux attaques	Résultat pour le toucher
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

##### B. LA DÉFENSE

Le sorcier qui est attaqué prend les dés qui l'ont touché pour essayer de les esquiver, il les lance, si son résultat par dé est :

[1]-[2] : le **sorcier qui défend** perd **2 PV**

[3]-[4]-[5] : le **sorcier qui défend** perd **1 PV**

[6] : le **sorcier qui attaque** perd **1 PV**

Utilisez vos **cartes « Sortilèges »** et « **Potions** » à tout moment pendant le combat pour faire perdre plus rapidement les **PV** de l'ennemi, leur utilisation suit les mêmes règles que le mode "sorcier majeur".

#### C. RÈGLES D'OR DU SECOND MODE DE JEU



- **COMME POUR LE MODE SORCIER MAJEUR, VOUS POUVEZ UTILISER JUSQU'À 3 CARTES EN TOUT PAR COMBAT (PARMI « POTIONS » ET « SORTILÈGES »)**

- **VOUS POUVEZ UTILISER ÉGALEMENT CE SYSTÈME DE COMBAT ENTRE LES JOUEURS POUR LE MODE SORCIER MAJEUR**

- **SI HERMIONE, HARRY OU RON PERDENT LE COMBAT CONTRE UN MANGEMORT, ILS RETOURNENT ALORS SUR LA CASE DÉPART AVEC 1 PV.**

- **QUAND UN MANGEMORT PERD UN COMBAT IL EST RETIRÉ DU JEU.**

- **LORD VOLDEMORT NE COMBAT QUE HARRY POTTER**

- **SI VOUS AVEZ PERDU LE COMBAT CONTRE UN MANGEMORT, POUR CE MODE DE JEU, VOUS POUVEZ RECOMMENCER UN COMBAT CONTRE CE MÊME MANGEMORT DÈS LE TOUR SUIVANT.**

- **LORSQUE LES MANGEMORTS TOMBENT SUR UN CASE « SORTILÈGE » OU « POTION » ILS PIOCHENT LA CARTE CORRESPONDANTE.**

- **SI LORD VOLDEMORT TOMBE SUR DES CASES +PV, IL IGNORE LEURS EFFETS.**

##### D. EXEMPLE D'UN COMBAT DU SECOND MODE DE JEU

Hermione lance ses dés et croise lors de son déplacement le pion de Lucius Malefoy. Elle l'attaque et décide soit de jouer une de ses cartes, soit de faire une attaque de dés.

Elle choisit de l'attaquer avec ses 4 dés d'attaque. Son résultat est 2-4-5-3. Elle touche Lucius sur le "4", le "5".

Pour se défendre, Lucius lance donc à son tour les 2 dés qui l'ont touché, son résultat est "2" et "4", il perd donc 2 PV sur le 2 et 1 PV sur le 4.

Le joueur qui joue Lucius lance à son tour ses dés d'attaque ou peut jouer soit une carte "sortilège" d'attaque ou de défense, soit une carte "Potion" d'attaque ou de défense.

Lancez vos attaques tour à tour. Le 1er qui n'a plus de point de vie perd le combat. Soit Lucius est retiré du jeu s'il perd, soit Hermione retourne à la case départ avec 1 PV.

Utilisez les capacités spéciales indiquées sur vos fiches personnages lors de chaque attaque.

#### CONTENU DU JEU

- 1 plateau principal • 3 plateaux annexes • 210 cartes (Action, Combat, Duel, Événements, Livres, Potions, Quidditch, Sortilèges)
- 30 cartes "Missions" • 30 jetons "Objets" • 6 jetons "Mangemorts" • 60 jetons "Coupe des Quatre Maisons" • 20 jetons "Poudre de Cheminette"
- 10 jetons "Portoloïn" • 70 jetons "PV" • 15 fiches personnage et 15 pions • 5 dés • 1 sac de rangement

