

# Harry Potter

## UNE ANNÉE A POUDLARD



*Nous avons le plaisir de vous être 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.*



CO  
IF YO

YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous venez de recevoir votre lettre d'acceptation au collège Poudlard et vous allez avoir l'immense honneur de participer à la Coupe des Quatre Maisons.

Chaque partie correspond à une année et vous devrez obtenir le plus de points de la Coupe des Quatre Maisons en fin de partie pour gagner.

Il existe 4 moyens de gagner des points de la Coupe des Quatre Maisons :

### I- LES CARTES « MISSIONS » :

Réaliser des missions vous permet d'obtenir un maximum de points de la coupe. Les 30 cartes « Missions » reprennent tous les moments forts de la saga Harry Potter :

- Les missions de **1 à 10** correspondent aux livres/films **1,2 et 3** (Ex : Trouver la pierre Philosophale, Vaincre le basilic...)
- Les missions de **11 à 20** correspondent aux livres/films **4 et 5** (Ex : Gagner le tournoi des 3 sorciers, Récupérer la prophétie...)
- Les missions de **21 à 30** correspondent aux livres/films **6 et 7** (Ex : Détruire chaque Horcruxe, Vaincre Lord Voldemort...)

En début de partie, vous recevrez chacun 5 cartes missions parmi lesquelles vous devrez choisir :

- **Une mission** par joueur pour une partie de **20 minutes**.
- **Deux missions** par joueur pour une partie de **40 minutes**.
- **Trois missions** par joueur pour une partie de **60 minutes**.

Il existe 2 niveaux de difficulté pour réaliser vos missions :

#### A # Le mode « Sorcier de premier cycle » (niveau enfant) #

Pour réaliser votre mission dans ce mode de jeu, il suffit de :

- 1- Récupérez sur le plateau les jetons « Objets », figurants sur votre carte (il suffit de passer par une case comportant un objet pour pouvoir le récupérer)
- 2- Rendez-vous dans le lieu indiqué sur la carte
- 3- Remportez le combat contre l'adversaire indiqué sur votre carte

#### Exemple de combat :

Vous souhaitez réaliser la mission numéro 6 « Détruire le journal de Tom Jédusor » et piochez donc la carte « Combat numéro 6 » (correspondante au numéro de votre mission). Il s'agit de Tom Jédusor et il dispose de 9 « points de vie ». Pour gagner le combat, vous devez lui faire perdre tous ses points de vie (PV) avant qu'il ne vous fasse perdre tous les vôtres. Les deux adversaires attaquent à tour de rôle. Dans ce cas, Tom Jédusor vous attaque en premier et vous fait perdre 3 PV. Ensuite, il vous fera perdre 2 PV après chacune de vos attaques pendant toute la durée du combat. Pour combattre votre adversaire, vous disposez de 2 moyens :

#### 1- 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 PV (Harry Potter dispose par exemple de 4 « dés d'attaque »).

Dans notre exemple, Tom Jédusor dispose d'une « résistante de 5 » aux attaques, ce qui veut dire que chaque dé d'attaque dont le score est supérieur ou égal à 5 lui fait perdre 1 PV. Si vous jouez avec Harry Potter par exemple, vous lancez donc simultanément vos 4 dés d'attaque. Tous les dés dont le score est supérieur ou égal à 5 feront perdre 1 PV à Tom Jédusor.

#### 2- Vos cartes « Potions » et « Sortilèges »

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.

#### Exemple de combat :

Dès que Tom Jédusor est révélé, vous perdez 3 Points de vie (PV) sur votre fiche joueur de votre personnage. Utilisez par exemple, la carte potion « solution de force » qui lui fait perdre 5 PV. Il ne lui reste plus que 4 PV. Après votre attaque, il utilise sa capacité spéciale et il vous fait perdre 2PV. A ce stade du combat, vous avez perdu 5 PV dans le combat et lui 4 PV mais la chance est avec vous, vous obtenez sur votre lancé de 4 dés : 5, 5, 6 et 6. Vous lui faites donc perdre 4 PV et vous gagnez le combat ainsi que les 200 points de la Coupe des Quatre Maisons.

#### B # Le mode « Sorcier majeur » (niveau adulte) #

En plus du mode « Sorcier de premier cycle », vous devez trouver les cartes potions et sorts indiquées sur votre carte mission pour la réaliser. Le mode sorcier majeur peut être joué en équipe.

Une fois la mission réalisée, gagnez les points de la Coupe des Quatre maisons indiqués sur votre carte.

## II- REMPORTER UN MATCH DE QUIDDITCH :

Rendez-vous sur le terrain de Quidditch et faites venir un autre joueur. Le match se déroule en 2 parties :

1- D'abord, une équipe devra marquer 2 buts avec le Souaffle dans les cages adverses

2- Ensuite, 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 4 maisons.**

## III- ALLER DANS LA SALLE DE COURS AVEC LA CARTE "LIVRES" CORRESPONDANTE :

Plusieurs salles de cours sont présentes sur le plateau, rendez-vous sur l'une d'entre elles avec le livre de ce cours et gagnez les points indiqués sur votre carte.

## IV- LES CARTES « ACTION » :

Pendant votre année, des actions vont avoir lieu, vous allez être en cours avec Severus Rogue qui va vous enlever des points ou avec Hagrid qui va vous en donner. Ces cartes sont également le seul moyen d'obtenir de la « poudre de cheminette » nécessaire pour accéder au plateau 2.

## MISE EN PLACE DU JEU

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

## LES DEPLACEMENTS SUR LE PLATEAU

Lancez les 2 dés et avancez votre pion sur le plateau du nombre de cases correspondant à votre lancer dans la direction de votre choix. Chaque case du plateau possède un picto :



Une fois arrivé sur votre case, piochez la carte comportant le même picto que celle-ci.

Chacun des 30 jetons objets disposés sur les cases « rosace » du plateau en début de partie est unique. Lorsqu'un joueur passe dessus, il peut le récupérer s'il le souhaite, dans la limite de 2 objets maximum par tour. Il faudra alors le combattre et lui faire perdre 2 PV si vous souhaitez lui reprendre l'objet.

Pour vous rendre sur le plateau 2, il faudra passer par l'une des 18 tours du château

(symbolisées par des ronds rouges) et utiliser de la « poudre de cheminette » afin de vous téléporter dans le lieu du plateau 2 de votre choix. Vous pourrez ainsi récupérer l'objet qui s'y trouve ou réaliser votre mission avant de revenir à la tour d'où vous venez. Le Cimetière Little Hangleton est une exception. Le seul moyen de vous y téléporter est d'aller sur le terrain de Quidditch et d'utiliser un jeton « Portoloïn ».

## LE RETOUR DE LORD VOLDEMORT

Il existe un 3e mode de jeu appelé « le retour de Lord Voldemort ». Dans ce mode de jeu, il ne s'agit plus de gagner la Coupe des Quatre Maisons. Comme dans la saga, Harry, Ron et Hermione devront vaincre Lord Voldemort et ses mangemorts après avoir retrouvé et détruit les 7 horcruxes. L'un des joueurs tentera de les en empêcher, en jouant Petter Pettigrow. Il devra faire revenir Voldemort au Cimetière de Little Hangleton et tenter de vaincre Harry, Ron et Hermione pour gagner.

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

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

• Votre capacité spéciale lors de vos déplacements

• Votre capacité spéciale lors des combats

• Placez ici vos points de la Coupe des Quatre Maisons

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

• Cartes à récupérer en début de partie

• Placez ici les jetons "Objets"



CAUTION  
READ MORE PAGE 13