

2 Joueurs
ÂGE 11+

Harry Potter

BATAILLE À POUDLARD

DÉFENSE CONTRE LES
FORCES DU MAL

APERÇU

Face à la recrudescence des manifestations de magie noire, le directeur Albus Dumbledore a autorisé les étudiants à suivre des cours pratiques de Défense contre les Forces du Mal afin de s'assurer qu'ils sachent se protéger. Sous la supervision des professeurs de Poudlard, les élèves lanceront des Sorts et des Maléfices, utiliseront des Objets et gagneront des Alliés dans le but d'étourdir leurs adversaires et d'apprendre à se défendre contre le mal.

OBJECTIF

Harry Potter : Bataille à Poudlard – Défense contre les Forces du Mal est un jeu de deckbuilding compétitif pour 2 joueurs. L'objectif de chaque round est d'étourdir votre adversaire. Pour remporter la partie, vous devrez y parvenir trois fois en tout.

INDEX

Mise en Place – p. 2

Déroulement de la Partie – p. 6

MISE EN PLACE

TRIEZ ET INSTALLEZ LE MATÉRIEL
COMME INDIQUÉ

4 cartes Maison
8 marqueurs de Maison



8 pions Dégât

Plateau de Duel



À VOTRE TOUR :

1. Résolez les cartes Maléfice.
2. Jouez des cartes et déclenchez des effets – Gagner et utiliser des pions (☠️, ♣️, ♥️) etc.
3. Terminez votre tour – Placez toutes vos cartes dans votre défausse, à l'exception des Alliés. Défaussez vos pions inutilisés. Piochez cinq nouvelles cartes.

INTELLIGENCE, ÉRUDITION
ET VIVACITÉ D'ESPRIT

Carte Maison

Marqueur de Maison



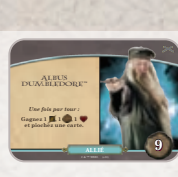
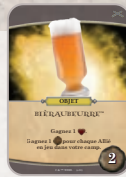
Carte Maison

Placez le Plateau de Duel dans le sens de la longueur entre les deux joueurs et disposez les pions à proximité. Chaque joueur choisit une Maison (tous deux peuvent opter pour la même), pose la carte Maison correspondante devant lui et place le marqueur sur la case DÉPART de son côté du plateau.



TOUTES LES CARTES ONT LE MÊME DOS

1



121 CARTES POUDLARD (OBJET, ALLIÉ, SORT)

SÉPAREZ LES CARTES POUDLARD EN QUATRE PAQUETS (MALÉFICE, LIVRES, DÉPART ET POUDLARD)

1

Cartes Poudlard

Mélangez les cartes Poudlard, révélez les 4 premières et alignez-les face visible le long du Plateau de Duel pour constituer la Salle de Classe.



2

Cartes Maléfice

Mélangez les cartes Maléfice et empilez-les face cachée à l'emplacement prévu près du Plateau de Duel. Lorsqu'un effet indique à un joueur d'ajouter un Maléfice à sa main ou à sa défausse, il pioche la carte dans ce paquet.





3 **Cartes Livres**

Empilez les cartes Livres face visible près du Plateau de Duel pour constituer la Bibliothèque. Vous pouvez acquérir des cartes de ce paquet en même temps que celles de la Salle de Classe.

4 **Deck de départ**

Chaque joueur récupère les dix cartes de départ suivantes : 7 Alohomora !, 1 Baguette, 1 Chaudron et 1 Allié de départ au choix parmi les trois proposés (Chat, Crapaud ou Hibou). Remettez les autres cartes de départ dans la boîte. Chaque joueur mélange ensuite son deck, le pose face cachée et pioche les cinq premières cartes pour constituer sa main de départ.




Note : lorsqu'un joueur résout un effet qui lui indique de piocher des cartes, il les prend toujours dans son deck (sauf dans le cas des Maléfices).




Informations sur les cartes Allié



- 1 **Identifiant de Maison** – pour assurer l'équilibre du jeu, certains Alliés n'appartiennent à aucune Maison.
- 2 **Nom de l'Allié**
- 3 **Capacité** – effet récurrent que vous pouvez utiliser à chacun de vos tours tant que cet Allié est en jeu dans votre camp.
- 4 **Valeur** – le nombre de pions  que vous devez dépenser pour acquérir cette carte.
- 5 **Type de Carte** – Allié. Certains effets peuvent faire référence à ce type.

Informations sur les cartes Objet et Sort



- 1 **Type de Carte** – Objet ou Sort. Certains effets peuvent faire référence à ces types.
- 2 **Nom de la Carte**
- 3 **Effet de la Carte** – appliqué lorsque vous jouez la carte.
- 4 **Effet de la Maison** – effet supplémentaire appliqué si vous jouez la Maison correspondante ou si un Allié en jeu dans votre camp lui appartient (cf. page 10).
- 5 **Valeur** – le nombre de pions  que vous devez dépenser pour acquérir cette carte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est celui qui a vu un film *Harry Potter* le plus récemment. À votre tour, vous jouez des cartes de votre main pour déclencher divers effets. Sauf mention contraire, l'effet d'une carte s'applique toujours au joueur qui l'utilise.

* Résoudre les cartes Maléfice

Aucun joueur ne commence la partie avec ces cartes en main ou dans son deck, mais l'effet de certaines cartes Poudlard permet d'en acquérir. Dans ce cas, récupérez simplement la première carte du paquet Maléfice et placez-la dans votre main ou votre défausse, selon ce que l'effet indique.

Lorsque vous avez au moins un Maléfice en main, vous devez le résoudre en premier pendant votre tour. Si vous en piochez un par la suite, son effet s'applique immédiatement. Une fois résolus, les Maléfices sont mis de côté comme n'importe quelle autre carte que vous avez jouée et restent en jeu jusqu'à la fin de votre tour, où ils sont alors placés dans votre défausse.

Note : lorsqu'un effet vous indique de défausser une carte, vous ne pouvez pas choisir un Maléfice à moins que cet effet ne précise « au hasard » (car dans ce cas, la carte défaussée est prise aléatoirement dans la main du joueur). De plus, un Maléfice ne peut pas être banni pendant le tour où il a été résolu, puisqu'il ne se trouve ni dans votre main ni dans votre défausse.



Résolvez l'effet du Maléfice et mettez la carte de côté jusqu'à la fin du tour, avec toutes celles que vous avez jouées.

* Jouer des cartes Poudlard et déclencher des effets

Il existe trois principaux types de cartes Poudlard : Objet, Sort et Allié. Lorsque vous jouez des cartes **Sort ou Objet**, leur effet se déclenche immédiatement et permet en général de gagner des pions ♣, ♠, ♥ ou de piocher des cartes dans votre deck. Mettez-les ensuite de côté pour indiquer qu'elles ont été jouées. Dans le cas d'un **Allié**, placez la carte devant vous. Chaque Allié possède **une capacité que vous pouvez utiliser à chacun de vos tours**, y compris celui où vous l'avez joué. Les cartes Allié ne sont pas défaussées à la fin de votre tour.

Note : si un effet vous demande de révéler une ou plusieurs cartes, remettez-les ensuite face cachée sur votre deck.

Effets des ♣ (Dégâts) et des ♥ (Vies)

- Pour chaque pion ♣ que vous détenez, reculez le marqueur de Maison adverse d'une case vers le bord du Plateau de Duel, puis défaussez le(s) pion(s).
- Pour chaque pion ♥ que vous détenez, avancez votre marqueur de Maison d'une case vers le centre du Plateau de Duel, puis défaussez le(s) pion(s).

Note : les joueurs ne peuvent pas avancer au-delà de la case DÉPART sur leur côté du plateau.

Des pions ♣ et ♥ sont inclus dans la boîte pour garder une trace de ces effets, mais leur utilisation est optionnelle pendant la partie puisque les effets peuvent être résolus immédiatement.





EXEMPLE : pendant ce tour, vous jouez un Chaudron, Severus Rogue™, Bombarda ! et deux Alohomora !

- 1 Placez l'Allié Severus Rogue devant vous : il est disponible jusqu'à la fin de ce round du duel et ne sera pas défaussé à la fin de votre tour. En plus des effets de vos cartes Gryffondor™ (cf. Effets des Maisons, page 10), vous pouvez désormais utiliser ceux de n'importe lesquelles de vos cartes Serpentard™.
- 2 Gagnez 2 ♣ grâce à Severus Rogue et 1 ♣ en jouant Bombarda ! Utilisez tous ces ♣ pour reculer le marqueur adverse de 3 cases sur le Plateau de Duel.
- 3 L'utilisation de la carte Bombarda ! bannit également la Potion de Sommeil de la Salle de Classe (cf. Bannissement, page 10).






Utiliser votre (Influence) pour acquérir de nouvelles cartes

Vos pions  vous permettent d'acquérir de nouvelles cartes Poudlard parmi celles disponibles face visible dans la Salle de Classe ou la Bibliothèque. Sauf mention contraire, chaque carte que vous obtenez ainsi **est placée dans votre défausse**. Remplacez immédiatement la moindre carte acquise par la première du paquet Poudlard. Ainsi, un joueur peut dépenser une partie de son  pour récupérer une carte, voir laquelle devient aussitôt disponible et continuer ses achats.

***Note :** les cartes Livres de la Bibliothèque sont en nombre limité. Elles retournent toujours dans la Bibliothèque, même si un effet de jeu devrait les bannir.*



4 Gagnez 2  grâce à vos cartes Alohomora ! Puisque vous êtes sur votre case DÉPART, utilisez votre Chaudron pour gagner 1  supplémentaire. Dépensez ensuite ces trois  pour acquérir la carte Chocogrenouille dans la Salle de Classe et la placer dans votre défausse.



Effets des Maisons

Les bandeaux en haut et en bas de certaines cartes sont en couleur, et une icône de Maison apparaît dans le coin supérieur gauche. Une partie des Alliés, Objets et Sorts spécifiques sont identifiés de cette manière. Commençons par les cartes Allié, qui fonctionnent différemment des autres.

Au début de la partie, vous choisissez une Maison ; cela vous permet de bénéficier des effets supplémentaires fournis par les Objets et les Sorts qui lui sont affiliés. Mais pour pouvoir utiliser les effets des cartes affiliées à une autre Maison, vous devez acquérir un Allié qui lui appartienne. Une fois qu'un Allié doté d'un **Identifiant de Maison** est en jeu devant vous, il vous apporte son aide.

Vous remarquerez que les cartes Objet et Sort affiliées à une Maison possèdent deux effets. **C'est TOUJOURS le premier qui s'applique.** Listé au-dessous et en couleur, le second effet ne se déclenche que lorsque la carte jouée est affiliée à la Maison que vous avez choisie, ou si vous avez un Allié en jeu doté du même Identifiant de Maison que la carte en question.

EXEMPLE : si un joueur de Poufsouffle™ a la carte Allié Cho Chang™ en jeu (qui appartient à la Maison Serdaigle™) et joue la Boule de Cristal, il gagne 2 en tant qu'effet Serdaigle supplémentaire, en plus de l'effet principal de la carte.



Bannissement

Bannir des cartes permet de les retirer de la partie. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un effet optionnel. Vous prenez une carte de l'endroit indiqué (la Salle de Classe, la main ou la défausse d'un joueur) et vous la posez face visible près de la section « Bannies » du Plateau de Duel. Attention : son effet reste actif jusqu'à la fin du tour où elle a été bannie ! À mesure que vous tentez d'améliorer vos talents de duelliste, cela vous débarrasse de cartes indésirables comme les Maléfices ou les cartes de départ plus faibles. Lorsqu'une carte est bannie de la Salle de Classe, remplacez-la immédiatement par la première du paquet Poudlard.

Note pour la version française : pour des raisons de licence, nous n'avons pas été autorisés à traduire les noms des Maisons et le terme « Hogwarts » (Poudlard) sur le matériel de jeu.

* Terminer votre tour

Après avoir joué des cartes et appliqué leurs effets, notamment pour attaquer votre adversaire ou récupérer des Vies, accomplissez les choses suivantes dans l'ordre à la fin de votre tour.

- 1 Placez tous vos Objets, Sorts et Maléfices dans votre défausse. Vous ne pouvez conserver aucune de ces cartes pour votre prochain tour.
- 2 Laissez en place les cartes Alliés en jeu dans votre camp. Elles restent utilisables pendant vos tours à venir.
- 3 Remettez tous vos pions inutilisés dans la réserve.
- 4 Piochez cinq nouvelles cartes. Votre défausse n'est mélangée que si vous avez besoin de piocher ou révéler une carte mais que votre deck est vide.

Joueur Étourdi

Si vous parvenez à faire reculer le marqueur adverse jusqu'à la case Étourdi de son côté du Plateau de Duel, vous remportez ce round. Votre adversaire prend un pion Étourdi dans la réserve et le pose sur un emplacement vide de sa carte Maison. (Vous pouvez quant à vous continuer de jouer et d'acquérir des cartes pour terminer votre tour.)

Pour tout remettre à zéro et se préparer au prochain tour, chaque joueur mélange ses cartes en jeu (les Alliés), sa main, son deck et sa défausse tous ensemble pour constituer un nouveau deck comprenant l'intégralité des cartes acquises pendant le(s) round(s) précédent(s). Les marqueurs de Maison retournent sur la case DÉPART de leur côté du Plateau de Duel et chaque joueur pioche une main de cinq cartes. Celui qui a été étourdi décide lequel d'entre eux commencera le prochain round.



FIN DU JEU

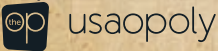
La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur reçoive son troisième pion Étourdi. Celui qui est parvenu à étourdir trois fois son adversaire a gagné !

MATÉRIEL :

1 Plateau de Duel • 4 grandes cartes Maison • 8 marqueurs de Maison • 2 socles
24 cartes de départ (14 Sort, 4 Objet, 6 Allié) • 31 cartes Maléfice • 129 cartes Poudlard (72 Sort, 35 Objet, 22 Allié)
5 pions Étourdi • 30 pions divers (8 Dégât, 14 Influence, 8 Vie)



CONÇU ET DÉVELOPPÉ PAR :



HARRY POTTER, les personnages, les noms et les éléments affiliés sont des marques déposées © et ™ de Warner Bros. Entertainment Inc. Le BOUCLIER WB est © et ™ de WBEI. WIZARDING WORLD et son logo sont © et ™ de Warner Bros. Entertainment Inc. Les droits de publication de Harry Potter sont © de JKR. (s19)
Un jeu de Kami Mandell.

THE OP et USAopoly sont des marques déposées de USAopoly, Inc. Jeu conçu et développé par USAopoly. Inventé par et sous licence de Forrest-Pruzan Creative. Produit par USAOPOLY, Inc.

Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Déconseillé aux enfants de moins de 11 ans.