

RÈGLES DE JEU

# Bloody Harry



## OBJECTIF

Faites gagner votre Maison en remportant un maximum de points de victoire.



Collectionner les cours vous sera profitable mais tous les coups sont permis pour rafler la victoire finale.

## MATERIEL

### 4 CARTES MAISONS

Chaque joueur incarne une maison définie en début de partie.

Chaque maison possède un pouvoir différent (cf. page 10).



Pouvoir de la maison

### 49 CARTES ÉCOLES

Ces cartes sont à collectionner durant la partie afin d'obtenir un maximum de points de victoire.

6 cours différents chacun  
en 6 exemplaires

Effet du cours



Pioche École



7 Horcruches



6 Détourneurs



### 55 CARTES MAGIES

Ces cartes sont utilisées pour acquérir des cartes Écoles. Les **cartes Sortilèges** peuvent être également jouées durant la partie pour profiter de leurs effets.

Effet du Sortilège

Pioche Magie



12 cartes  
Sortilèges

3 cartes Bonus



1<sup>er</sup> JOUEUR

### 1 CARTE 1<sup>ER</sup> JOUEUR

Le 1<sup>er</sup> joueur va changer en cours de partie, cette carte permet de se rappeler qui commence le tour de jeu.

### 30 PIONS COURRIERS

Les Courriers vous donnent des bonus au cours de la partie et peuvent vous rapporter des points de victoire en fin de partie (cf. page 11).



## MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend et révèle **1 carte Maison**.  
*Vous pouvez mélanger les 4 cartes Maison faces cachées et prendre au hasard votre carte.*  
Note : À 2 joueurs vous pouvez prendre 2 cartes Maisons et ainsi cumuler leurs pouvoirs.
- Le joueur de la maison Grosfondor prend la carte 1<sup>er</sup> joueur.  
Note : Si aucun joueur n'incarne Grosfondor, le plus jeune joueur prend la carte 1<sup>er</sup> joueur.
- Mélangez les **49 cartes Écoles** et formez une pioche face cachée. Disposez près de cette pioche un **emploi du temps** en révélant 2 cartes Écoles par joueurs (4 cartes à 2 joueurs, 6 cartes à 3 joueurs et 8 cartes à 4 joueurs).
- Mélangez les **55 cartes Magies** et formez une pioche face cachée. Distribuez 5 cartes Magies à chaque joueur.
- Mélangez les **30 pions Courriers** faces cachées et formez une réserve. Ajoutez **1 pion Courrier** face cachée sur chaque carte de l'emploi du temps.

exemple partie à 3 joueurs



## OBJECTIF

Pour gagner la partie, vous devez cumuler plus de points de victoire (🏆) que vos adversaires.

Les 🏆 s'obtiennent principalement en **collectionnant les cartes Écoles** disponibles dans l'emploi du temps.

Les cartes Bonus de la pioche Magie permettent également de gagner ou perdre des 🏆.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours de jeu.

### DÉBUT DE TOUR.

Hormis le 1<sup>er</sup> tour, un tour de jeu commence toujours en complétant l'emploi du temps en suivant ces 2 étapes :

**A** Ajoutez **1 pion Courrier** face cachée sur chaque carte restante de l'emploi du temps.

**B** Révélez **1 carte École** pour chaque emplacement vide de l'emploi du temps (*nombre de cartes acquises durant le tour précédent*).

### TOUR DE JOUEUR.

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, chaque joueur dispose de **2 actions** parmi :

- Piocher des **cartes Magies** (cf. page 6).
- Collectionner **1 carte École** (cf. page 6).

Note : Vous pouvez jouer vos deux actions dans l'ordre de votre choix. Ces deux actions peuvent être identiques.

Durant votre tour, vous pouvez jouer des **cartes Magies** de votre main pour profiter de leurs effets (cf. page 8).

Lorsqu'un joueur termine son tour, c'est au joueur à sa gauche de jouer ses 2 actions.

### FIN DE TOUR.

La fin d'un tour de jeu intervient lorsque tous les joueurs ont fait leurs actions.

Si, à la fin d'un tour, un joueur a **10 cartes Écoles** devant lui, la partie se termine. Sinon, un nouveau tour de jeu commence.

## 1 - PIOCHER DES CARTES MAGIES

Pour **1 action**, vous pouvez piocher **2 cartes Magies** .  
 Vous pouvez utiliser vos **2 actions** pour piocher **5 cartes Magies** .

Note : Si la pioche Magie est vide, reformez-la en mélangeant toutes les cartes Magies de la défausse.

## 2 - COLLECTIONNER UNE CARTE ÉCOLE

Pour **1 action**, vous pouvez collectionner une **carte École** .

- ① Choisissez une **carte École** présente dans l'emploi du temps.
- ② Défaussez autant de **cartes Magies** de votre main que nécessaire (cf. page 7).
- ③ Prenez la **carte École** choisie et placez-la dans votre zone de jeu en formant une colonne avec les cartes identiques à celle-ci. Vous récupérez directement les pions Courriers présents sur la carte acquise (cf. Page 10).
- ④ Vous pouvez appliquer l'effet de la **carte École** acquise. Les cartes Horcruches et Détourneurs n'ont pas d'effet immédiat mais permettent de gagner des en fin de partie.



## COLLECTIONNER UNE CARTE COURS

Pour collectionner **1 carte Cours** vous devez défausser **1 carte Magie** . Vous devez défausser **1 carte Magie** supplémentaire par exemplaire de ce cours déjà présents dans votre zone de jeu.

- Pour collectionner la 1<sup>re</sup> carte d'un cours, il faut défausser 1 carte Magie de sa main.
- Pour collectionner la 2<sup>e</sup> carte d'un cours, il faut défausser 2 cartes Magies de sa main.
- Pour collectionner la 3<sup>e</sup> carte d'un cours, il faut défausser 3 cartes Magies de sa main...

## COLLECTIONNER UNE CARTE HORCRUCHE OU DÉTOURNEURS



Comme indiqué sur les cartes **Horcruches** ou **Détourneurs** ( ), pour collectionner ces cartes vous devez défausser **2 cartes Magies** quelque soit le nombre de carte que vous possédez déjà.



Exemple :

- Défausser **4** pour votre 4<sup>e</sup> cours d'Herbologie.
- Défausser **3** pour votre 3<sup>e</sup> cours de Défense.
- Défausser **2** pour votre 2<sup>e</sup> cours de Métamorphose ou de Potions.
- Défausser **1** pour votre 1<sup>er</sup> cours de Sorts ou de Balais.
- Défausser **2** pour un Horcruche ou un Détourneur.

## JOUER DES CARTES MAGIES

### JOUER DES CARTES SORTILÈGES

Durant votre tour, en plus de vos 2 actions, vous pouvez jouer des **cartes Sortilèges** de votre main pour profiter de leurs effets. Une fois le Sortilège utilisé, la carte est défaussée.

Carte Sortilège



Effet du Sortilège

Carte Sortilège



Le symbole sur les cartes "Oubliettes" et "Copius" signifie qu'elles peuvent être jouées à tout moment, même si ce n'est pas votre tour. Elles servent à annuler les effets d'autres cartes.

**Note :** Vous pouvez jouer une carte pour annuler l'effet d'une carte . Mais attention une carte "Copius" ne copie pas l'effet d'une carte "Oubliettes".

### JOUER DES CARTES BONUS (🏆 ou 🎁)

Durant votre tour, vous pouvez également jouer les **cartes Bonus** de votre main dans votre zone de jeu ou celle d'un adversaire. En fin de partie, les cartes **Balai-Ball** et **Bons points** permettent de gagner des 🏆 alors que les **Mauvais points** vous en font perdre.



## FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur possède dans sa collection au moins **10 cartes Écoles** devant lui à la fin d'un tour de jeu. Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur doit compter les points de victoire (🏆) de toutes les **cartes** et **pions Courriers** présents dans sa zone de jeu.

• Plus vous avez de **Cours** identiques, plus vous gagnez de 🏆.

Nombre de cours	1	2	3	4	5	6
Points de victoire	1 🏆	4 🏆	9 🏆	16 🏆	25 🏆	36 🏆

• Gagnez les 🏆 indiqués sur l'effet des **cartes Détourneurs**.

• Comme pour les cours, plus vous avez d'**Horcruche**, plus vous gagnez de 🏆 (indiqué sur les Horcruches).

**Note :** Vous gagnez automatiquement la partie si vous possédez les 7 cartes Horcruches.

• Gagnez **10 🏆** si vous êtes le joueur avec le plus de **cartes Balai-Ball** ou gagnez **5 🏆** si vous êtes le 2<sup>e</sup> joueur.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils gagnent tous les 🏆.

**Note :** Les **pions Courriers** avec le symbole comptent comme une carte Balai-Ball.

• Gagnez ou perdez les 🏆 indiqués sur l'effet de chaque **carte Bons points** et **Mauvais points**.

• Gagnez ou perdez les 🏆 indiqués sur certains **pions Courriers**

Exemple pour un total de 37 🏆.

10 🏆 (1<sup>re</sup> place avec 4 🏆)

16 🏆 (Cours)

4 🏆 (Cours)

4 🏆 (Cours)

1 🏆 (Cours)

4 🏆 (Cours)

2 🏆 (Bons points)

+1 🏆 (Bons points)

+3 🏆 (Bons points)

-2 🏆 (Mauvais points)

-4 🏆 (Mauvais points)

## LES 4 MAISONS

En début de partie, chaque joueur prend et révèle une Maison, celles qui ne sont pas jouées sont remises dans la boîte.

Chaque Maison à son propre Pouvoir, celui-ci n'est pas obligatoire mais fortement recommandé.



### GROSFONDOR

Avec la carte 1<sup>er</sup> Joueur, vous commencez la partie et chaque tour de jeu.

Commencer le tour de jeu est un vrai avantage, l'emploi du temps étant complet, vous avez le choix des **cartes Écoles** à collectionner.



### SERPENTIN

Vous piochez autant de **cartes Magies** qu'il y a de joueurs puis vous devez donner une de vos **cartes Magies** à chacun des autres joueurs (peu importe si vous venez de la piocher ou si vous la possédiez déjà avant).



### SERDONGLE

Regarder les **pons Courriers** présents sur une carte de l'emploi du temps vous permet d'éviter de collectionner des **cartes Écoles** avec de mauvais courriers et de collectionner celles avec de bons courriers dessus.



### POUFMOUFLE

En plus de connaître la récompense d'un **pion Courrier**, vous décidez de le placer sur la **carte École** de votre choix.

Le pouvoir ne s'applique pas s'il n'y a plus de **carte École** dans l'emploi du temps.

**Note :** À 2 joueurs, nous vous conseillons de prendre 2 cartes Maisons et ainsi cumuler leurs 2 pouvoirs.

## LES 30 PIONS COURRIERS



Au début de tour, **1 pion Courrier** est ajouté face cachée sur chaque carte de l'emploi du temps.

Lorsqu'un joueur collectionne **1 carte École**, il récupère les **pons Courriers** présents sur la carte et les regarde secrètement avant de les placer face cachée devant lui.

Un joueur peut consulter à tout moment les **pons Courriers** devant lui.

### COURRIERS DE FIN DE PARTIE

Ces **pons Courriers** peuvent faire la différence lorsqu'ils sont révélés en fin de partie lors du décompte des **points**.



Vous gagnez des **points** en fin de partie (+1, +2 ou +3).



Vous perdez des **points** en fin de partie (-1 ou -2).



Les symboles obtenus ainsi comptent comme une carte Balai-Ball en fin de partie (1 ou 2).

### COURRIERS À UTILISER

Ces **pons Courriers** sont retirés de la partie une fois utilisés.



À son tour, un joueur peut révéler ce **Courrier** pour piocher **1 carte Magie** (1 ou 2).



Ce **Courrier** peut être utilisé pour annuler l'effet d'une **carte sortilège** ou d'une **carte cours** (comme la carte Sortilège du même nom).

### COURRIERS "ENGUEULANTES"



Lorsque ce **Courrier** est récupéré, il est immédiatement replacé dans la réserve de **pons Courriers**, puis la réserve est mélangée.



Auteur : **Fabien Methia** Illustrateur : **Alexandre Arlène**

Remerciements de l'auteur : Claire Methia, Jean Christophe Diehl, Sophie Poifol, Claude, Pascal et Julien Ramseyer, Mado Holvoët, Florent Mortier, Murielle François, Stéphanie Prod'hon et Sandra Leininger, l'équipe Yoka, les équipes d'Octogône, de Troadé et de Clans sort le grand jeu, Foster's Lab à la musique, les passionnés de prototypes et joueurs aventureux, Merci !

© 2016 Editions Jungle.

Adapté de la série de bandes dessinées Bloody Harry.

Publié par Yoka by Tsume, une marque de Tsume SA.

©Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

Tsume SA. - p/a Tracol Immobilier SA - BP38 L-5201 Sandweiler - Luxembourg

Jungle  
**Yoka**  
BY TSUME