

Harry Potter™

LE JEU

RÈGLE DU JEU

GALLIMARD JEUNESSE

Contenu de la boîte

- * 1 plateau de jeu
- * 6 pions
- * 1 dé
- * 1 règle du jeu
- * 1 sablier de 45 secondes
- * 360 cartes réparties dans 4 étuis :
270 cartes **Question**,
45 cartes **Défi** et 45 cartes **Hibou**.



- * De 2 à 6 joueurs
- * À partir de 8 ans
et pour toute la famille
- * Durée d'une partie :
environ 45 minutes



Le but du jeu

Du quai 9 3/4 à la bataille finale de Poudlard, voyagez à travers toute la saga Harry Potter dans la peau de l'un des six personnages principaux : Harry, Hermione, Ron, Neville, Drago ou Ginny.

Répondez aux questions, relevez vos défis et soyez le premier à atteindre la bataille finale de Poudlard au centre du plateau, où seuls les plus grands fans pourront l'emporter !


Le parcours est chronologique et se compose de 8 zones correspondant aux 8 films de la saga Harry Potter. Chaque zone est divisée en 7 cases : 5 cases Question, 1 case Hibou et 1 case Défi.

Chaque joueur doit réussir le défi pour passer dans la zone suivante.

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier la bataille finale de Poudlard (case centrale du plateau) et réussit à répondre à 3 questions sur *Harry Potter et les Reliques de la Mort – 2^e partie* en 45 secondes.

Le déroulement du jeu

• Début du jeu

- Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case du quai 9 3/4.
- Chaque joueur choisit son niveau de difficulté pour les questions : , (le niveau restera le même pour toute la partie).
- Sortez les cartes des étuis et placez-les côte à côte en faisant dix piles : une pile pour les **cartes Question** de chacun des épisodes (8 piles), une pile pour les **cartes Défi** et une pile pour les **cartes Hibou**. Cette façon de présenter facilitera le déroulement du jeu.
- Prévoyez également du papier et des crayons pour les défis « Dessin ».
- Le plus jeune commence puis on jouera dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Progression sur le plateau

On progresse sur le plateau grâce au dé.

• Les cases Question (5 par zone) :

Ce sont toutes les cases sur lesquelles rien n'est indiqué (ni Défi ni Hibou).

Quand un joueur tombe sur cette case, le joueur qui se trouve à sa gauche tire une **carte Question** correspondant à l'épisode de la zone et pose la question selon le niveau de difficulté choisi en début de partie (la bonne réponse est indiquée à l'envers en bas de la carte).

- Si le joueur répond correctement, il rejoue.

- Si le joueur ne répond pas correctement, il ne rejoue pas. Lors de son prochain tour, il pourra lancer directement le dé et continuer à avancer.

• Les cases Hibou (1 par zone) :

Les **cartes Hibou** permettent de lancer des sorts aux autres joueurs, de distribuer des gages, mais aussi de bénéficier de coups de pouce pour les défis et les questions.

Le joueur peut l'utiliser quand il le souhaite au cours de la partie (sauf indication contraire).

Quand le joueur l'a utilisée, il remet la carte dans la pile.

Quand un joueur tombe sur cette case, il tire lui-même une **carte Hibou** et rejoue.

• Les cases Défi (1 à la fin de chaque zone) :

La case Défi est une case où l'on s'arrête obligatoirement dès lors que l'on passe dessus.

Par exemple, si le joueur fait un 6 avec le dé et que la case Défi se situe à trois cases de sa case actuelle, il avance de trois jusqu'à la case Défi et il s'arrête.



Une fois sur la case et avant de tirer une **carte Défi**, le joueur choisit quel type de défi il veut réaliser : défi « Dessin », défi « Mime » ou défi « Surprise ».



>> S'il choisit de dessiner ou de mimer, le joueur tire lui-même la carte.

Tous les autres joueurs participent : le joueur qui trouve le dessin ou le mime qui est en train d'être réalisé est récompensé en tirant une **carte Hibou**.



>> S'il choisit un défi « Surprise », c'est le joueur qui se trouve à sa gauche qui tire une carte et lui lit son défi. Le joueur doit alors effectuer seul le défi proposé.

Les joueurs disposent du temps du sablier pour relever le défi.

- Si le joueur réussit son défi, il continue et relance le dé.

- Si le joueur échoue, il reste sur la case et s'arrête de jouer. Quand ce sera de nouveau à lui de jouer, il ne lancera pas le dé mais tentera directement de relever un nouveau défi.

Réussir son défi est la condition indispensable pour passer à la zone suivante.

• **La fin**

Le gagnant est le premier joueur à arriver à la bataille finale de Poudlard (case centrale du plateau) et à répondre correctement aux 3 questions qui lui seront posées sur *Harry Potter et les Reliques de la Mort* – 2^e partie, dans le temps imparti par le sablier.

Il n'est pas utile de tomber pile sur cette case pour s'y arrêter : il suffit de l'atteindre même si le score du dé est supérieur au nombre de cases qui la sépare du joueur.

- Si le joueur donne trois bonnes réponses, il gagne la partie.
- S'il échoue à au moins une question, il reste sur la zone centrale et ne rejoue pas. Il retentera sa chance au prochain tour.

Sauf consigne exceptionnelle donnée par une **carte Hibou**, le joueur ne peut pas passer une question à laquelle il ne sait pas répondre. De la même façon, une réponse fautive lui fait immédiatement perdre son tour.

Jouer en équipe – particularités des cases Défi

- Si une équipe choisit un défi « Mime » ou un défi « Dessin », les partenaires de celui qui exécute le défi sont en compétition avec les équipes adverses pour le deviner.
- Si un membre de sa propre équipe devine le mime ou le dessin réalisé par le joueur : son équipe a remporté son défi, tire une **carte Hibou** et continue à jouer.
- Si un membre d'une équipe adverse devine le mime ou le dessin réalisé par le joueur : l'équipe du joueur a perdu son défi et l'équipe adverse est récompensée en tirant une **carte Hibou**. Le jeu continue normalement.
- Si une équipe choisit un défi « Surprise », c'est un membre d'une autre équipe qui lit le défi à celui qui a été choisi pour le relever.
- Si le défi n'est pas relevé, c'est au tour de l'équipe suivante de jouer.

Le temps imparti est toujours celui du sablier, 45 secondes.

Jouer à deux

Vous jouez avec les mêmes règles mais les défis ne peuvent être que des défis « Surprise ».

Augmenter la difficulté du jeu

Ne donnez pas toujours les choix multiples pour les réponses.

Augmentez le nombre de questions auxquelles il faut répondre lors de la bataille finale.

Pour que ce jeu évolue et s'enrichisse, faites-nous part de vos remarques et de vos idées en nous envoyant un email à contact@gallimard-jeunesse.fr

Bonnes parties !