

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DÉFIS

Une bonne réponse donnée au cours d'un défi rapporte 2 points.

- Quand le dé indique



tout le monde participe (les coéquipiers comme leurs adversaires). Le joueur ayant initialement lancé le dé le relance afin de déterminer la contrainte à respecter.

- S'il retombe sur la face



il rejoue jusqu'à tomber sur une face différente. Il est le seul à faire deviner et tous les autres joueurs peuvent répondre.

- Quand le dé tombe sur



les adversaires choisissent une contrainte existante, ou en inventent une nouvelle : faire des rimes, danser en faisant deviner, ne dire qu'une seule phrase, un seul mot, éviter de prononcer des mots contenant telle ou telle lettre...

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'une équipe atteint 20 points. Le jeu s'arrête et les perdants doivent saluer les vainqueurs par une révérence, comme s'ils s'inclinaient devant un hippogriffe majestueux !



LE JEU DES 4 MAISONS

À VOUS DE JOUER POUR FAIRE GAGNER VOTRE MAISON !

RÈGLE DU JEU

CONTENU DE LA BOÎTE

- 4 cartes Maison
- 100 cartes Jeu
- 1 dé
- 1 sablier
- 1 bloc-notes pour compter les points
- 1 plume-stylo
- 1 règle du jeu



CARACTÉRISTIQUES

- Dès 8 ans
- À partir de 4 joueurs
- En équipes
- 2 joueurs minimum par équipe
- Durée d'une partie : 30 minutes environ

BUT DU JEU

Le jeu consiste à faire deviner à ses coéquipiers le plus de cartes possible en une minute, en respectant les contraintes indiquées par le dé. Chaque carte devinée rapporte 1 point. La première équipe à atteindre 20 points gagne la partie.

NIVEAUX DE JEU

Le jeu peut se jouer selon trois niveaux différents, du plus facile au plus difficile, en fonction de l'âge des joueurs ou de leur connaissance des films de la saga *Harry Potter* :

★ **Mode Première année** : facile

★★ **Mode BUSE** : intermédiaire

★★★ **Mode Professeur** : difficile

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Les 4 cartes **Maison** sont mélangées et alignées face cachée sur la table. Chaque équipe en pioche une au hasard. La carte va alors déterminer l'appartenance à une maison (Gryffondor, Serpentard, Poufsouffle ou Serdaigle), pour la durée de la partie. Chaque équipe place sa carte Maison devant elle, face visible.

- Les joueurs déterminent ensuite le niveau de jeu souhaité :

> Si la partie se joue en mode **Première année**, il faudra utiliser uniquement les cartes présentant le signe ★.

> Si la partie se joue en mode **BUSE**, il faudra utiliser les cartes avec ★ et ★★.

> Si la partie se joue en mode **Professeur**, il faudra utiliser toutes les cartes.

- Les cartes ainsi sélectionnées sont **mélangées** puis posées sur la table en une seule pioche, face « **Thème** » visible.

- À chaque tour, le **dé** sera lancé pour déterminer une **contrainte**. C'est le joueur le plus jeune qui lance le dé en premier.



- Une fois la contrainte déterminée, le joueur prend la **carte au sommet de la pioche** et montre bien aux autres joueurs le **thème** de cette carte.



- Le joueur prend connaissance du **contenu de la carte à faire deviner**. S'il a tiré une carte « Scènes mythiques », il indique aux autres joueurs le film auquel la carte fait référence.

Les titres des films de la saga *Harry Potter* sont abrégés comme suit en bas des cartes :

HP1 : *Harry Potter à l'école des sorciers*

HP2 : *Harry Potter et la Chambre des Secrets*

HP3 : *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*

HP4 : *Harry Potter et la Coupe de Feu*

HP5 : *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*

HP6 : *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé*

HP7-1 : *Harry Potter et les Reliques de la Mort (1^{re} partie)*

HP7-2 : *Harry Potter et les Reliques de la Mort (2^{de} partie)*

- Le **sablier est ensuite retourné** et le joueur dispose alors d'une minute pour faire deviner le contenu de la carte à son ou ses coéquipiers, en respectant la contrainte indiquée par le dé.

- Le **joueur ne peut pas changer de carte**, même s'il ne parvient pas à la faire deviner aux autres.

- **Si la bonne réponse est donnée, il pioche une autre carte**, en conservant la même contrainte pour la faire deviner, et ce jusqu'à écoulement complet du temps.

- **Si la bonne réponse n'est pas donnée, la carte est remise en jeu** sous la pioche. Son contenu ne doit pas être dévoilé.

- **Chaque carte devinée rapporte 1 point** à l'équipe (les cartes devinées sont conservées par chaque équipe pour faciliter le comptage des points).

- Quand le temps est écoulé, c'est au tour d'une autre équipe de jouer. On joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

- À chaque tour, les coéquipiers veillent à **échanger les rôles** (en devinant ou faisant deviner).

- Lorsque la partie se déroule avec un grand nombre d'équipes, afin de limiter sa durée, on peut **réduire le nombre de points** à atteindre pour gagner.

PRÉCISIONS

- Les réponses données en anglais (*Hogwarts* au lieu de *Poudlard*, *Draco* au lieu de *Drago*) sont acceptées.

- Les noms des personnages doivent être donnés en entier, tels qu'écrits sur les cartes : pour *Albus Dumbledore*, la réponse *Dumbledore* sera jugée incomplète.

- Lorsqu'un joueur tombe sur la contrainte



il n'a pas le droit d'écrire ou de légender son dessin.

- Lorsque le dé indique



ou



aucun des mots prononcés par le joueur ne devra :

- être écrit sur la carte (ex. : *forêt* pour *Forêt interdite*) ;
- avoir la même racine que le mot à faire deviner (ex. : *protection* pour *Protego*).

- En cas de doute sur la validation d'une réponse, ce sont les équipes adverses qui arbitrent.