

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



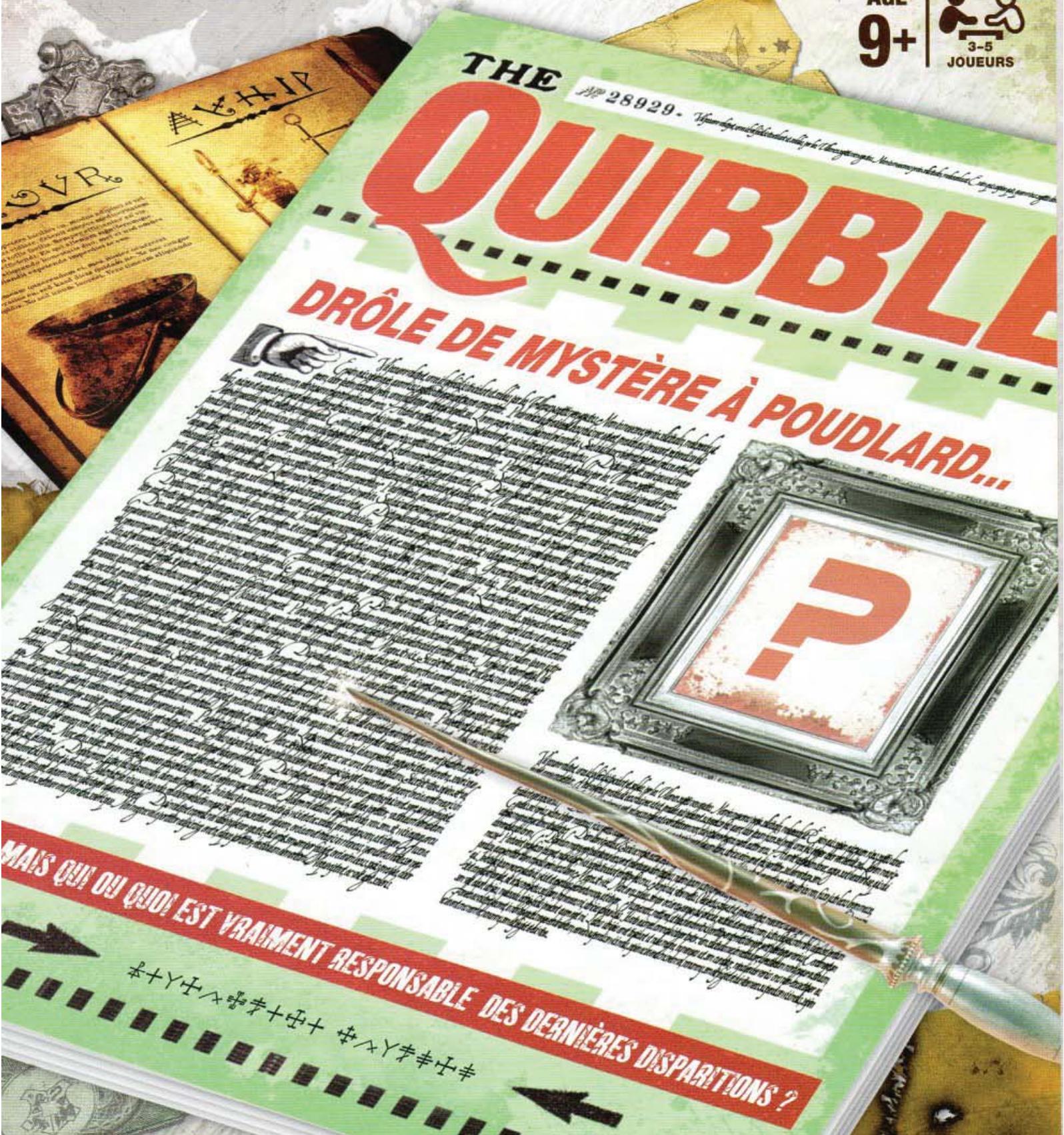
CLUEDO

ÉDITION INTÉGRALE

Harry Potter

AGE
9+


3-5
JOUEURS



MAIS QUI OU QUOI EST VRAIMENT RESPONSABLE DES DERNIÈRES DISPARITIONS ?

CONTENU DU JEU : 1 plateau de jeu, 6 cartes personnage, 6 pions, 29 cartes aide, 32 cartes du mal, 21 cartes mystère, 1 carnet de détective, 40 jetons poudre de cheminette, 6 jetons suspect, 6 jetons objet, 1 étui confidentiel, 1 dé vert, 1 dé noir et 1 feuille d'autocollants.



UN ÉTUDIANT A MYSTÉRIEUSEMENT DISPARU DE POUDLARD !

Sous les traits d'Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ou Neville, vous devez découvrir **QUI** est responsable de sa disparition, **QUEL** objet a été utilisé et **OÙ** cet étudiant a été enlevé. Est-ce Fenrir Greyback avec un collier maudit dans la Forêt Interdite ?

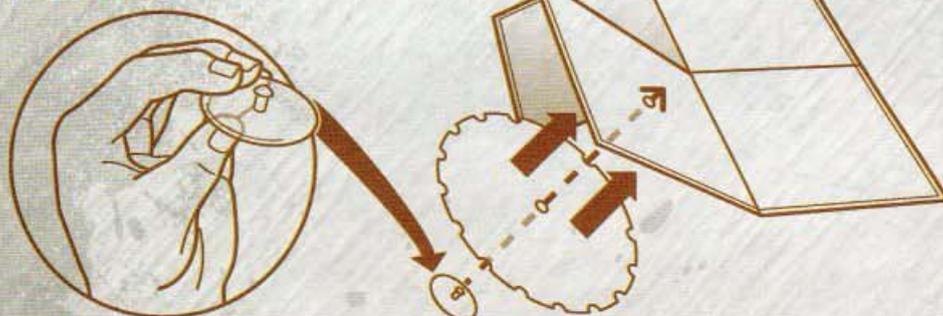
Parcourez le plateau de jeu à la recherche d'indices... Mais prenez garde ! Lorsque les roues du plateau tournent, les cheminées peuvent s'éclairer, découvrant des passages secrets ou une apparition des ténèbres. Lorsque les ténèbres apparaissent, attention : c'est sûrement signe que les forces du mal préparent un mauvais coup !

Essayez de récupérer des cartes « aide » : elles vous fourniront des incantations, des alliés et des objets magiques qui vous permettront de parer les attaques des forces du mal et de ne plus perdre vos « jetons poudre de cheminette ». Ces jetons vous permettront d'aller de lieu en lieu en utilisant les passages secrets cachés dans les cheminées. Conservez bien ces jetons : si vous n'en avez plus vous ne pourrez plus utiliser les passages secrets pour vous déplacer sur le plateau ! Quand vous pensez avoir rassemblé suffisamment d'indices pour résoudre le mystère, rendez-vous Au Terrier pour porter votre accusation et remporter la partie !

Montage :

- Retirez les jetons poudre de cheminette, suspect, objet et les roues du cadre en carton.
- Sur chaque roue est inscrit un lieu (Gringotts, Poudlard, Tête de Sanglier et Ministère de la Magie). Pour installer les roues, il vous suffit de faire correspondre chaque roue avec le nom indiqué sur le plateau. Fixez les roues à l'aide des rivets en plastique comme indiqué ci-dessous. Assurez-vous de fixer les roues dans le bon sens : vous devez pouvoir lire les inscriptions sur le plateau.

MISE EN PLACE DES ROUES



DÉ NOIR

Collez un autocollant sur chaque face du dé noir (1 face forces du mal, 1 face étoile et 4 faces des lieux du plateau).



Cartes Aide

La plupart des cartes aide vous permettront de parer les attaques des ténèbres lancées suite à l'action d'une carte du mal. À moins qu'une carte des forces du mal ne vous dise le contraire, vous pouvez la conserver jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

Jetons Objet et Suspect

Lorsque vous émettez une hypothèse, placez ces jetons dans le lieu que vous citez.

Lieu

Vous devez vous trouver dans une pièce pour émettre une hypothèse. Si la porte d'entrée est noire : elle est ouverte; si elle est rouge, vous ne pouvez pas entrer.

Début de la Partie

Toutes les roues doivent être sur « DÉPART ».

Roue

Si vous tombez sur le dessin d'un lieu en lançant le dé noir, vous devez faire tourner la roue correspondante d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. La roue ouvre ainsi des portes (porte noire) ou en ferme (porte rouge), libère des passages secrets (symbole fumée verte) ou fait apparaître les forces du mal !

Pion



Symbole Étoile

Si vous tombez sur ce symbole, prenez une carte aide.

Carnet de Détective



Étui Confidentiel

Cartes du Mal

Symbole Forces du Mal

Si ce symbole apparaît sur le dé ou sur le plateau, vous devez tirer une carte du mal et en subir les conséquences ! Sauf si vous détenez une carte aide qui annule ce mauvais sort.



Dé vert



Dé noir

Passage Secret

En tournant les roues, les passages secrets s'ouvrent quand la cheminée s'allume (fumée verte) et se ferment quand la cheminée s'éteint (fumée noire).

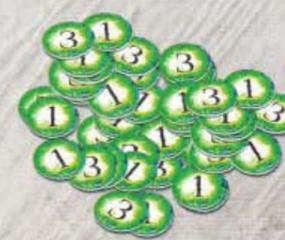
Cartes Personnage



Cartes Mystère



Jetons Poudre de Cheminée



Mise en place :

1. Installez le plateau de jeu et tournez les roues pour que le mot « DÉPART » apparaisse sur chacune.



2. Formez 2 piles de cartes :
1 avec celles des forces du mal et 1 avec les cartes aide. Mélangez bien chaque pile et placez-les, face cachée, près du plateau.
3. Chaque joueur prend :
 - 1 feuille du carnet de détective
 - 1 crayon (non inclus)
 - 1 carte aide (qu'il garde devant lui face cachée)
 - Des jetons poudre de cheminette (PC), selon le nombre total de joueurs :
3 joueurs = 8 points par joueur
4 joueurs = 10 points par joueur
5 joueurs = 12 points par joueur

Posez le reste des jetons à côté du plateau.



= 3 points de PC

- Enfin, chacun prend 1 carte personnage et le pion correspondant (voir point 4 ci-dessous).
4. Mélangez les 6 cartes personnage et retirez-en une au hasard. Retournez cette carte : cet étudiant est la proie des forces du mal, il est porté disparu. Chaque joueur choisit ensuite son personnage entre

les cartes personnage qui restent et place le pion de couleur correspondant à cette carte sur la case DÉPART de sa couleur sur le plateau de jeu. Mettez de côté la carte de l'étudiant disparu ainsi que les cartes personnage et les pions qui ne seront pas utilisés pour cette partie.

5. Séparez les cartes mystère en 3 tas (suspect, objet et lieu) et mélangez chaque pile. Retirez une carte de chaque pile et insérez-les dans l'étui confidentiel. Attention : personne ne doit voir quelles cartes sont insérées dans l'étui car c'est la solution du mystère !
6. Mélangez toutes les cartes mystère restantes et distribuez-en, face cachée, le même nombre à chaque joueur. S'il vous reste des cartes, placez-les, face montrée, Au Terrier.
7. Regardez les cartes que vous avez reçues et celles qui se trouvent Au Terrier. Cochez-les sur votre carnet de détective car si vous possédez ces cartes, elles ne peuvent pas être dans l'étui confidentiel bien sûr ! Faites attention à ne pas montrer vos notes aux autres joueurs.
8. Faites 2 tas des jetons objet et suspect et placez-les à la portée de tous les joueurs.

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche à venir commence la partie. C'est ensuite au joueur placé à sa gauche de jouer et ainsi de suite.



Comment jouer en bref :

À votre tour :

1. Lancez les 2 dés.
2. Regardez ce qu'indique le dé noir.
3. Déplacez votre pion (selon le dé vert ou par un passage secret).
4. Émettez une hypothèse, prenez une carte aide ou terminez votre tour.

Quand vous êtes certain d'avoir résolu le mystère :

5. Rendez-vous Au Terrier pour porter une accusation.

À votre tour :

1. Lancez les 2 dés.
2. Regardez ce qu'indique le dé noir :

- Si le dé noir s'arrête sur ce  symbole étoile, prenez une carte aide, placez-la en face de vous et passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).



- S'il indique l'un des symboles des lieux, tournez la roue correspondante d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. Vérifiez alors si la roue vous envoie les forces du mal. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez passer à l'étape 3 (Déplacez-vous).

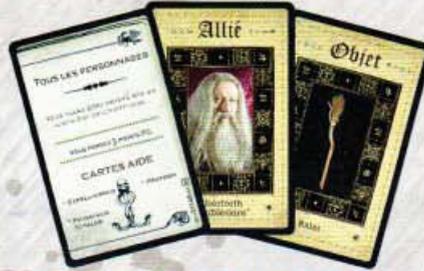
Remarque : les portes des pièces peuvent s'ouvrir ou se fermer et les passages secrets disparaître ou apparaître après qu'une roue ait tourné.

- Si la roue, le dé noir ou les deux vous indique le symbole des forces du mal, vous devez prendre une carte du mal et la

lire à haute voix.

Chaque carte du mal décrit une attaque provenant des ténèbres et indique :

- de quelle attaque il s'agit,
- qui est touché,
- combien de points poudre de cheminette peuvent être perdus,
- comment parer cette attaque.



Si vous possédez la carte aide qui pare cette attaque, montrez-la aux autres joueurs et posez-la devant vous. Vous êtes sauf, pour cette fois...

Si vous n'avez pas la bonne carte, vous perdez des points poudre de cheminette. Déposez le nombre de points indiqué sur la carte sur la pile des autres points. Si vous donnez plus de points que demandé, prenez la différence dans la pile.

Lorsque vous avez utilisé une carte aide ou que vous avez rendu des points poudre de cheminette, passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).

Si vous perdez tous vos points poudre de cheminette, vous ne pouvez plus utiliser les passages secrets, même si la fumée verte apparaît dans la cheminée sur le plateau de jeu.

3. Déplacez-vous :

Regardez le résultat du dé vert. Vous pouvez :

- ignorer le résultat de ce dé et utiliser un passage secret ouvert pour vous déplacer dans un autre lieu, que le

passage secret du lieu d'arrivée soit ouvert ou non. Chaque fois que vous utilisez un passage secret, vous devez payer 1 point de PC.

OU

- Bouger du nombre de cases indiqué par le dé (ou moins).

Règles de déplacement :

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score du dé vert.
- Vous pouvez vous déplacer horizontalement, verticalement mais pas en diagonale.
- Une porte est ouverte si elle est noire, et, fermée si elle est rouge. Dès que vous entrez dans un lieu (grâce à une porte ouverte), **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT !**
- Vous ne pouvez pas traverser une porte fermée à moins d'avoir une carte Aide Alohomora. Une fois utilisée, mettez la carte de côté dans la pile de défausse et continuez votre déplacement.
- Vous possédez une carte Aide Felix Felicis ? Utilisez-la pour remplacer le chiffre obtenu au dé vert et vous déplacer de 7 cases. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois.
- Si vous passez sur une case étoile,  **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT** et prenez une carte aide.
- Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas y rester.
- Si votre pion se situe dans un des lieux du plateau à la fin de votre tour, vous devez en sortir au tour suivant. Vous ne pouvez pas rentrer de nouveau dans une pièce que vous venez juste de quitter.

4. Émettre une hypothèse, prendre une carte aide ou terminer son tour :

Émettre une hypothèse (seulement si vous êtes dans un lieu du plateau) :

Si vous entrez dans un lieu (autre qu'au Terrier), vous pouvez émettre une hypothèse en donnant :

- le suspect,
- l'objet,
- et le lieu dans lequel vous êtes.

Exemple : vous entrez dans Gringotts. Vous émettez l'hypothèse suivante : « Je pense que c'est Rafleur avec le collier maudit à Gringotts. »

Bougez alors les jetons suspect et objet correspondants dans la pièce où vous êtes.

Les autres joueurs doivent maintenant prouver que l'hypothèse est fausse. Pour cela, le premier joueur à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des 3 cartes que vous venez de mentionner :

- si ce joueur détient une des cartes mystère que vous avez citées, il doit vous la montrer (en secret).
- S'il possède plus d'une carte, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.

Dès qu'on vous montre une carte,

c'est la preuve qu'elle n'est pas dans l'étui confidentiel : votre hypothèse est donc fausse. Éliminez cet élément en le cochant sur votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

- Si le joueur placé à votre gauche ne possède aucune des cartes mystère que vous avez citées, c'est au joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse et ainsi de suite. Si aucun joueur ne vous montre l'une de ses cartes, votre tour est terminé.

Prendre une carte aide



(seulement si vous obtenez le symbole étoile) :

Si votre pion atterrit sur une case du plateau indiquant ce symbole, vous devez tirer la carte aide du dessus du paquet et la placer devant vous, face montrée. Les cartes aide peuvent vous apporter un allié, un objet magique ou une précieuse incantation.

Visite Au Terrier :

Entrez Au Terrier pour porter une accusation.

5. Porter une accusation :

Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, rendez-vous le plus vite possible Au Terrier, en utilisant le dé vert, pour porter une accusation en

annonçant les 3 éléments à haute voix : le suspect, l'objet et le lieu.

Exemple : « J'accuse Peter Pettigrow avec le balai piégé au Manoir Malefoy. »

Puis regardez **secrètement** les cartes de l'étui confidentiel.

Attention : si votre accusation est fausse, vous êtes éliminé ! Vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fausses en leur montrant vos cartes mais vous ne pouvez plus remporter la partie ! Attention donc aux accusations portées à la légère !

Remporter la partie

Si les 3 éléments à l'intérieur de l'étui confidentiel sont ceux que vous avez cités dans votre accusation, vous remportez la partie ! Montrez les cartes aux autres joueurs et savourez votre victoire !

Si votre accusation est fausse, remettez les 3 cartes dans l'étui confidentiel sans les montrer aux autres joueurs.

- Vous ne pouvez plus effectuer de déplacements sur le plateau et ne pouvez pas gagner cette partie.
- Vous continuez cependant à montrer vos cartes aux autres joueurs encore en course pour prouver que leur hypothèse est fausse lorsque cela vous est demandé.

HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc. Droits d'édition de Harry Potter © JKR.WB SHIELD : TM/MC & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK,

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR

03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr



SUSPECT

Fenrir Greyback

Lucius Malefoy

Peter Pettigrow

Drago Malefoy™

Rafleur

Bellatrix Lestrange

OBJET

Balai piégé

Collier maudit

Philtre d'amour

Hydromel empoisonné

Incendio

Stupéfix

LIEU

Manoir Malefoy

Tête de Sanglier

Cabane Hurlante

Poudlard

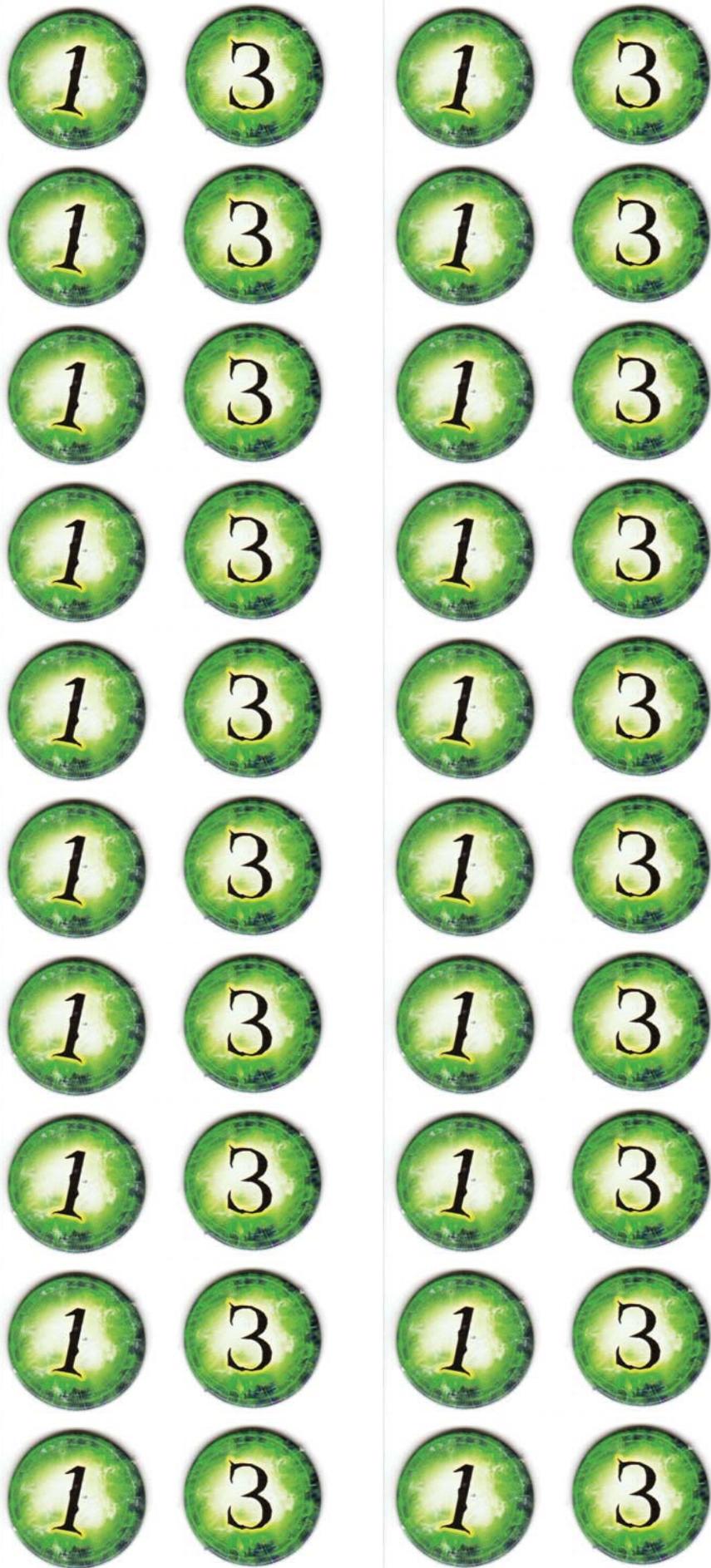
Forêt interdite

Gringotts™

Chez Weasley, Farces pour sorcières facétieuses

Ministère de la Magie

12, Square Grimmaurd



SUSPECT	*****				
Fenrir Greyback					
Lucius Malefoy					
Peter Pettigrow					
Drago Malefoy™					
Rafleur					
Bellatrix Lestrange					

OBJET	*****				
Balai piégé					
Collier maudit					
Philtre d'amour					
Hydromel empoisonné					
Incendio					
Stupéfix					

LIEU	*****				
Manoir Malefoy					
Tête de Sanglier					
Cabane Hurlante					
Poudlard					
Forêt interdite					
Gringotts™					
Chez Weasley, Farces pour sorciers facétieux					
Ministère de la Magie					
12, Square Grimmaurd					

© 2011 Hasbro. HARRY POTTER™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11) 041131148101 00

SUSPECT	*****				
Fenrir Greyback					
Lucius Malefoy					
Peter Pettigrow					
Drago Malefoy™					
Rafleur					
Bellatrix Lestrange					

OBJET	*****				
Balai piégé					
Collier maudit					
Philtre d'amour					
Hydromel empoisonné					
Incendio					
Stupéfix					

LIEU	*****				
Manoir Malefoy					
Tête de Sanglier					
Cabane Hurlante					
Poudlard					
Forêt interdite					
Gringotts™					
Chez Weasley, Farces pour sorciers facétieux					
Ministère de la Magie					
12, Square Grimmaurd					

© 2011 Hasbro. HARRY POTTER™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11) 041131148101 00

Comment jouer - en bref :

À votre tour :

1. Lancez les dés.
2. Regardez ce qu'indique le dé Poudlard.
3. Déplacez votre pion (selon les dés blancs ou par un passage secret).
4. Émettez une hypothèse, prenez une carte aide ou terminez votre tour.

Quand vous êtes sûr d'avoir résolu le mystère :

5. Rendez-vous au bureau de Dumbledore pour porter une accusation.

prendre une carte du mal et la lire à haute voix.

Chaque carte du mal décrit une attaque provenant des forces du mal et indique :

- de quelle attaque il s'agit,
- qui est touché,
- combien de points à votre maison peuvent être perdus,
- comment parer cette attaque.



Si vous possédez la carte aide qui pare cet attaque, montrez-la aux autres joueurs et posez-la devant vous. Vous êtes sauf. Pour cette fois...

Si vous ne n'avez pas la bonne carte, vous perdez des points à votre maison. Déposez le nombre de points indiqué sur la carte sur la pile des autres points à votre maison à côté du plateau.

Lorsque vous avez utilisé une carte aide ou que vous avez rendu des points magiques, passez à l'étape 3 (déplacement).

Si vous perdez tous vos points à votre maison, vous êtes éliminé du jeu. Retournez toutes vos cartes mystère devant vous afin que tous les autres joueurs puissent les voir.

Si tous les joueurs perdent leurs points à leur maison avant la fin de la partie, les forces du mal triomphent... On ne saura jamais quel sort connaîtra l'étudiant disparu...

Si tous les joueurs perdent leurs points à leur maison avant la fin de la partie, les forces du mal triomphent... On ne saura jamais quel sort connaîtra l'étudiant disparu...

3. Déplacez-vous :

Déplacez-vous du nombre de points indiqué par les dés blancs. Vous pouvez :

- ignorer le score des dés et utilisez un passage secret (si vous vous trouvez dans une pièce disposant d'un passage secret ouvert),

ou

- bougez du nombre de cases indiqué par les dés (ou moins).

Règles de déplacement :

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score des dés.
- Vous pouvez vous déplacer horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale.

- Si vous passez par le symbole étoile dans un couloir, **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT** et prenez une carte aide.

- Vous pouvez passer par une case déjà occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas rester dessus. Une case ne peut être occupée par 2 pions à la fois.

- Dès que vous entrez dans une pièce (en passant par une porte ouverte), **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT**.

- Si votre pion se situe dans une pièce à la fin de votre tour, vous devrez en sortir au tour suivant. Vous ne pouvez pas rentrer de nouveau dans une pièce que vous venez de quitter au tour précédent.

- Vous ne pouvez pas entrer dans une pièce si la porte est fermée, à moins d'avoir une carte aide Alohomora.

4. Émettre une hypothèse, prendre une carte aide ou terminer son tour :

Émettre une hypothèse :

Si vous entrez dans une pièce (autre que le bureau de Dumbledore), vous pouvez émettre une hypothèse en donnant :

- le suspect,
- l'objet,
- et la pièce dans laquelle vous êtes.

Exemple : vous entrez dans la Volière. Vous émettez l'hypothèse suivante : « Je pense que c'est Drago Malefoy avec l'armoire à disparaître dans la Volière ».

Bougez alors les jetons suspect et objet correspondants dans la pièce citée.

Les autres joueurs doivent maintenant prouver que l'hypothèse est fautive. Pour cela, le premier joueur à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des 3 cartes que vous venez de mentionner.

- Si ce joueur détient une des cartes mystère que vous avez citées, il doit vous la montrer (en secret).

- S'il possède plus d'une carte, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.

Dès que l'on vous montre une carte, c'est la preuve qu'elle n'est pas dans l'état confidentiel : votre hypothèse est donc fautive. Éliminez cet élément en le cochant sur votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

- Si le joueur placé à votre gauche ne possède aucune des cartes mystère que vous avez citées, c'est au joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fautive et ainsi de suite. Si aucun joueur ne vous montre l'une de ces cartes, **voilà votre tour est terminé.**

Prendre une carte aide

- Si votre pion atterrit sur une case du plateau indiquant le symbole étoile, vous devez tirer la carte aide du dessus du paquet et la placer devant vous face mentrée. Les cartes aide peuvent vous apporter un allié, un objet magique ou une précieuse incantation.

Visite dans le bureau de Dumbledore :

Une fois dans le bureau de Dumbledore vous pouvez :

- retourner une des cartes de vos adversaires pour cocher cet élément sur votre feuille de détective (fin de votre tour)

ou

- porter une accusation.

5. Porter une accusation :

Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, rendez-vous dans le bureau de Dumbledore pour porter une accusation en annonçant les 3 éléments à haute voix. Exemple : « l'accuse Dolores Ombrage avec un sommaire dans la grande salle ».

Puis regardez secrètement les cartes de l'état confidentiel.

Attention : si votre accusation est fautive, vous êtes éliminé. Cependant, vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fautes en leur montrant vos cartes dès lors que cela vous est demandé. Il ne faut donc pas porter d'accusation à la légère !

Remporter la partie

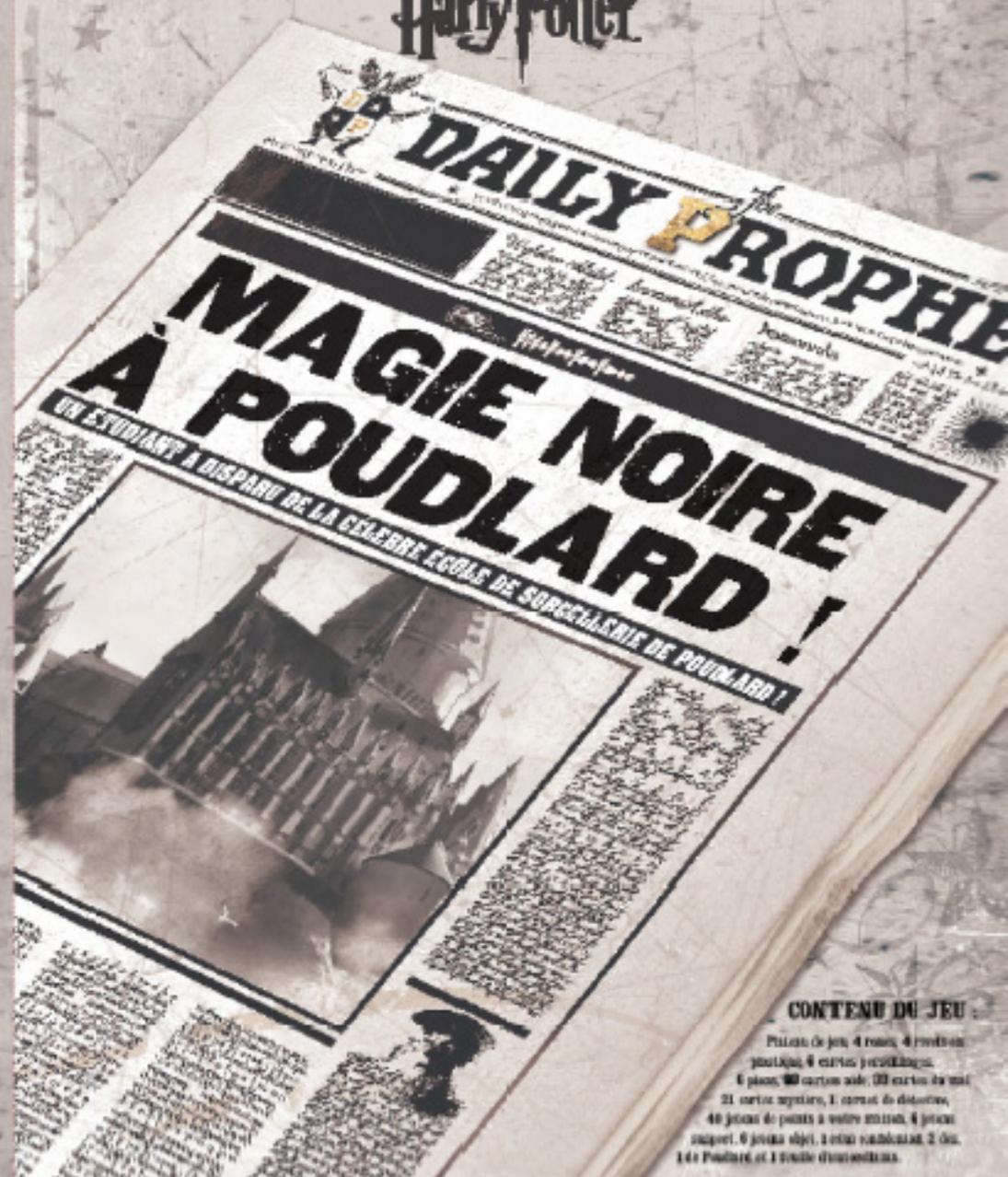
Si les 3 éléments à l'intérieur de l'état confidentiel sont ceux que vous avez cités dans votre accusation, vous remportez la partie ! Vous pouvez montrer les cartes aux autres joueurs et célébrer votre victoire !

Si vous êtes éliminé, remettez les 3 cartes dans l'état confidentiel sans les montrer aux autres joueurs.

- Vous ne pouvez plus effectuer de déplacements sur le plateau.
- Vous continuez cependant à montrer vos cartes aux autres joueurs pour prouver que leur hypothèse est fautive.

CLUEDO

ÉDITION
Harry Potter



CONTENU DU JEU :

- Plateau de jeu, 4 roues, 4 pions magiques, 6 cartes mystères, 6 pièces, 30 cartes aide, 30 cartes de mal, 21 cartes mystère, 1 carnet de détective, 40 jetons de points à votre maison, 6 jetons suspect, 6 jetons objet, 1 état confidentiel, 2 dé, 1 dé Poudlard et 1 feuille de détective.

Les personnages, les noms et ainsi que les autres éléments HARRY POTTER de ce jeu sont des marques déposées de © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © IKM.

(108)

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : 21 Leuville - 57150 CREUTZWALD - Tél. : 03 25 22 40 85 - email : casan@hasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 1 Nibeloid 60, 1762 Groot-Bijgaarden
Distribué en Suisse par / Vostried in der Schweiz GmbH / Distributeur in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 4, CH-6340 Basiglio, Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr



MAGIE NOIRE À POUDLARD !

Un étudiant a disparu brusquement de la célèbre école de sorcellerie de Poudlard et c'est à vous de faire la lumière sur cette disparition mystérieuse. Sous les traits d'Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ou Neville, vous devez découvrir **QUI** est responsable de sa disparition, **QUEL** incantation ou objet a été utilisé et **OÙ** cet étudiant a été enlevé. Est-ce Draco Malefoy avec un somnifère dans la Volière ?

Pour résoudre le mystère, vous devez parcourir les couloirs de Poudlard à la recherche d'indices... Mais prenez garde ! Ce château regorge de portes dérobées et autres escaliers magiques qui apparaissent et disparaissent... Les roues du plateau tournent sans cesse, révélant tour à tour les passages secrets ou, bien plus inquiétant, la marque des ténèbres... Lorsque cette fameuse marque des ténèbres apparaît, **attention** : c'est sûrement signe que les forces du mal préparent un mauvais coup...

Essayez de récupérer des cartes « aide » : elles vous fourniront des incantations, des alliés et des objets magiques qui vous permettront de parer les attaques des forces du mal et de ne pas perdre vos « points à votre maison ». Si vous perdez tous vos points à votre maison, vous êtes éliminé de la partie !

Montage :

- Retirez les jetons de point à votre maison, les jetons suspect, les jetons objet et les roues du cadre en carton.

- Sur chaque roue est inscrit le nom d'une maison (Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard). Pour installer les roues, il vous suffit de faire correspondre ce nom avec

le dessin des armoiries correspondantes dessinées sur le plateau. Fixez les roues à l'aide des rivets en plastique (comme indiqué ci-dessous).

Assurez-vous de fixer les roues dans le bon sens : vous devez pouvoir lire les inscriptions sur le plateau.

MISE EN PLACE DES ROUES

DE POUDLARD
Collez un autocollant sur chaque face du dé Poudlard.



2

CARTES AIDE

La plupart des cartes aide vous permettent de parer les attaques des forces du mal lancées suite à l'action d'une carte du mal. À moins que la carte ne vous dise le contraire, vous pouvez la conserver jusqu'à ce que vous en ayez besoin.



CARTES DU MAL

SYMBOLE FORCES DU MAL

Si vous obtenez le signe des forces du mal au dé Poudlard ou tombez sur une case du plateau avec ce signe, vous devez tirer une carte du mal et devez en subir les conséquences ! Sauf si vous détenez une carte aide qui annule ce mauvais sort...



PIÈCES

Vous devez vous trouver dans une pièce pour émettre une hypothèse.

JETONS OBJET ET SUSPECT

Lorsque vous émettez une hypothèse, placez ces jetons dans la pièce que vous citez.



DÉBUT DE LA PARTIE
Toutes les roues doivent être sur « DÉPART ».

ROUES

Si vous tombez sur un dessin d'armoire en lançant le dé Poudlard, vous devez faire tourner la roue correspondante en la faisant avancer d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. La roue vous permet d'ouvrir des portes, de découvrir des passages secrets mais peut également faire apparaître les forces du mal !

SYMBOLE ÉTOILE

Si vous tombez sur une case du plateau avec une étoile, vous devez prendre une carte aide.



PIONS



CARNET DE DÉTECTIVE



ÉTUI CONFIDENTIEL



CARTES MYSTÈRE



CARTES PERSONNAGES



PASSAGES SECRETS
Les passages secrets changent en fonction de ce qu'indiquent les roues.

DES DE POUDLARD



Mise en place :

1. Installez le plateau de jeu et tournez les roues pour que le mot « DÉPART » apparaisse.
2. Fermez 2 piles de cartes : 1 avec celles des forces du mal et 1 avec les cartes aide. Mélangez bien chaque pile et placez-les, faces cachées, près du plateau.
3. Chaque joueur prend :
 - 1 feuille du carnet de détective.
 - 1 crayon (non inclus).
 - 1 carte aide (qu'il garde devant lui face cachée).
 - des points à votre maison (PM), selon le nombre total de joueurs pour la partie :
 - 3-joueurs = 60 PM par joueur
 - 4-joueurs = 70 PM par joueur
 - 5-joueurs = 80 PM par joueur
 Faites une pile avec le reste des jetons points à votre maison et placez-la à côté du plateau.
 - Enfin, chacun prend une carte personnage et le pion correspondant (voir point 4 ci-dessous).
4. Mélangez les 6 cartes personnage et retirez-en une au hasard. Retournez cette carte : cet étudiant est la proie des forces du mal, il est porté disparu à Poudlard... Chaque joueur choisit ensuite son personnage entre les cartes personnage qui restent et place le pion de couleur correspondant à cette carte sur la case DÉPART du plateau de jeu. Mettez de côté la carte de l'étudiant disparu ainsi que les cartes personnage et les pions qui ne seront pas utilisés dans cette partie.

5. Séparez les cartes mystère en 3 tas (suspect, objet et pièce) et mélangez chaque pile. Retirez une carte de chaque pile et insérez-les dans l'étui confidentiel. Attention : personne ne doit voir quelles cartes sont insérées dans l'étui car c'est la solution du mystère !
6. Mélangez toutes les cartes mystère restantes et distribuez-les, faces montrées, le même nombre à chaque joueur. S'il vous reste des cartes, placez-les, faces cachées, dans le bureau de Dumbledore.
7. Regardez les cartes que vous avez reçues et cochez-les sur votre carnet de détective car si vous possédez ces cartes, elles ne peuvent pas être dans l'étui confidentiel bien sûr ! Faites attention à ne pas montrer vos notes aux autres joueurs.
8. Faites 2 tas des jetons objet et suspect et placez-les à portée de tous les joueurs.

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche à venir commence la partie. C'est ensuite au joueur placé à sa gauche de jouer et ainsi de suite.



4