

# Harry Potter

À  
L'ÉCOLE DES SORCIERS™

MYSTÈRE À POUDLARD™  
JEU D'ENQUÊTE

## BUT DU JEU

Un élève désobéissant a lancé un sort interdit pendant un cours à Poudlard. Résous ce mystère pour gagner la partie ! Mais fais attention en lançant une accusation, car si elle est fausse, elle peut te coûter cher.

## EQUIPEMENT

- Plateau de jeu avec les pièces de Poudlard
- Dés Poudlard (2)
- Pions Chapeau (6)
- Le Fantôme (personnage bleu transparent)



- Cartes vertes Poudlard (10)
- Cartes bleues Indice (23)
- Bloc de feuilles d'inventaire

## LES DIFFÉRENTS LIEUX DE POUDLARD

**SALLES DE CLASSE** – Les joueurs y demandent des indices aux professeurs ou bien y testent leurs soupçons.

**LE BLASON DE POUDLARD** – C'est le point de départ pour les pions Chapeau.

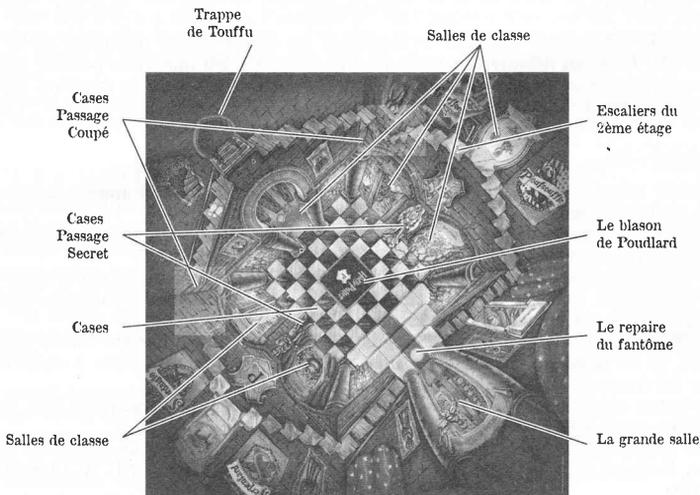
**LE REPAIRE DU FANTÔME** – C'est le point bleu où le fantôme commence la partie.

**LA GRANDE SALLE** – Les joueurs y vont quand ils sont bousculés par le Fantôme.

**LES PASSAGES COUPÉS** – Brèches dans l'escalier du 2ème étage qui ne se colmatent qu'avec certaines cartes.

**LES PASSAGES SECRETS** – Des raccourcis au cœur de Poudlard qui ne s'ouvrent qu'avec la bonne carte Passage.

**LA TRAPPE DE TOUFFU** – Les 4 cartes Indice qui révèlent la solution du mystère y sont cachées jusqu'à ce qu'un joueur soit prêt à lancer une accusation.



Plateau de jeu



## SE DÉPLACER ET JOUER

À votre tour de jeu, vous pouvez vous déplacer sur le plateau en avant, en arrière, en diagonale et de côté. Vous ne pouvez pas finir votre mouvement sur la même case deux fois de suite et vous ne pouvez pas sortir puis entrer dans la même salle de classe au cours du même tour.



Si les deux dés indiquent une face Poudlard, piochez 2 cartes vertes Poudlard. Il faut suivre les instructions de la première carte avant de piocher et de jouer la seconde carte. (Voir CARTES POUDLARD). Après avoir joué la seconde carte, votre tour est terminé.

Si l'un des deux dé indique une face Poudlard, piochez une carte verte Poudlard et suivez les instructions de la carte avant de déplacer votre pion Chapeau ou le Fantôme du nombre de cases indiquées par l'autre dé. (Voir DÉPLACER LE FANTÔME.)



Si les deux dés indiquent un chiffre, déplacez soit votre pion Chapeau, soit le pion Fantôme du nombre total de points.

Si les deux indiquent un double, déplacez votre pion Chapeau et le Fantôme chacun du total des dés.



On ne peut pas entrer ou sortir des salles de classe en diagonale. Lorsque vous entrez dans une salle de classe, comptez la salle comme une case. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le chiffre exact pour y entrer. Le mouvement se termine au moment où vous entrez dans la pièce, sauf si une carte Poudlard vous y a envoyé directement au début du tour. Si c'est le cas, vous pouvez aller dans une autre salle si les dés le permettent. Plusieurs joueurs peuvent se trouver dans la même pièce au même moment.

On ne peut pas terminer son mouvement sur une case déjà occupée par un autre pion ou le Fantôme. On ne peut jamais sauter par dessus un autre pion. Si on se déplace le long de l'escalier du 2ème étage et que l'on rencontre un autre pion Chapeau ou le Fantôme, on doit s'arrêter sur la case précédant la case occupée.

## DÉPLACER LE FANTÔME

Pendant votre tour, vous pouvez déplacer le Fantôme pour bousculer ou bloquer les autres joueurs.



### Bousculer les joueurs

Si vous déplacez le Fantôme et que vous le faites arriver sur une case occupée par le pion Chapeau d'un autre joueur, ce dernier est envoyé à la Grande Salle, et vous pouvez regarder l'une de ses cartes Indice. Vous pouvez bousculer plus d'un joueur au cours du même tour de jeu. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le chiffre exact au dé. Le joueur bousculé présente l'ensemble de ses cartes Indice face cachée afin que vous puissiez en piocher une au hasard. Regardez-là et redonnez-là à son propriétaire.

### Bloquer les joueurs

À votre tour, vous pouvez choisir de déplacer le Fantôme directement devant une pièce ou le long de l'escalier du 2ème étage. Comme les joueurs ne peuvent pas sauter par dessus le Fantôme, ils doivent utiliser leur lancer de dés pour le déplacer ou pour le contourner. Si vous commencez votre tour prisonnier dans une pièce à cause du Fantôme ou du Chapeau d'un joueur, vous pouvez déplacer le Fantôme si les dés le permettent : OU alors vous pouvez lancer une accusation dans cette même pièce, même si vous l'aviez déjà fait lors du tour précédent. Vous ne pouvez pas piocher d'autre carte Indice.

**NOTE** : Le Fantôme ne peut pas entrer dans une salle de classe, et le joueur qui pioche la carte « Tu es protégé des attaques du Fantôme » n'est pas affecté par le Fantôme pendant toute la partie.

## LES CARTES POUDLARD

Les cartes vertes Poudlard se jouent de la façon suivante :

### Cartes Passage coupé (avec des clefs de couleur)

Construisez un pont entre les passages coupés de l'escalier en faisant correspondre la clef de la carte et celle du plateau (elles doivent être de la même couleur). Ces cartes vous permettent de vous déplacer à travers les passages et comptent pour une case. Une fois posées, elles restent en jeu pour le reste de la partie.



Carte Passage coupé

### Cartes Passage secret (avec des empreintes colorées)

Ouvrez un passage secret en faisant correspondre l'image de la carte et celle du plateau. Les empreintes sur chaque carte fournissent un raccourci vers les empreintes de la même couleur situées dans une autre partie du plateau. Chaque paire d'empreintes compte pour une seule case. Une fois posées, ces cartes restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.



Carte Passage secret

## Cartes Action

Suivez les instructions sur la carte et replacez-là au dessous du paquet face cachée. (Exception : le joueur qui pioche la carte « Attaque du Fantôme » la garde jusqu'à la fin du jeu).



Carte Action

## TESTER UN SOUPÇON

Lorsque vous rendez visite à un Professeur, si le paquet Indice est vide, il vous faut tester un soupçon.

En utilisant votre feuille d'inventaire, choisissez un Professeur, un Suspect, un Sort et une Victime que vous pensez pouvoir être sous la trappe. Vous devez toujours nommer le Professeur de la salle où vous vous trouvez (par exemple, si vous êtes dans la salle des Potions, vous devez nommer le Professeur Rogue).



Formulez votre soupçon à voix haute en disant,

« Professeur        carte Professeur avez-vous surpris        carte Suspect en train de lancer le sort        à        ? »  
carte Sort      carte Victime

Par exemple :

Professeur Rogue, avez-vous surpris Drago Malefoy en train de lancer le sort Wingardium Leviosa à Ron Weasley?

En commençant par le joueur assis à votre gauche, chaque joueur qui possède l'une des cartes nommées doit vous la montrer – et à vous seulement. Si les joueurs ne possèdent aucune des cartes nommées, ils doivent le dire. Continuez vers la gauche jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu. Faites une marque sur votre feuille d'inventaire près des cartes que l'on vous a montrées. Si personne n'est capable de vous montrer une seule des cartes Indice que vous avez nommées, notez-le bien, cela peut être une grosse indication ! Votre tour est terminé, à moins que vous ne soyez arrivé à cette salle de Classe par une carte Poudlard, dans ce cas, il vous reste encore à vous déplacer. Vous ne pouvez pas rester dans la même pièce et tester un autre soupçon.

## FAIRE UNE ACCUSATION

Lorsque vous avez éliminé les autres possibilités et pensez connaître les 4 cartes Indice qui sont sous la trappe Touffu, dirigez-vous vers la trappe aussi vite que possible pour formuler votre accusation.

Vous avez seulement une chance, alors soyez bien sûr ! Quand vous arrivez, nommez les 4 cartes Indice que vous pensez être sous la trappe en disant, Je crois que le Professeur        a surpris        en train de lancer le sort        à       .  
Ensuite, ouvrez la trappe et regardez les cartes Indice. Ne montrez les cartes à personne.

Si les cartes que vous avez nommées ne sont pas les bonnes – et il suffit d'une seule – vous avez tort. Vous êtes renvoyé de Poudlard et du jeu ! Remettez les 4 cartes sous la trappe. Distribuez vos cartes Indice aux autres joueurs, en commençant par celui à votre gauche. Le jeu continue sans vous.

## LE GAGNANT

Si les 4 cartes correspondent à votre accusation, vous avez gagné la partie. Montrez les cartes aux autres joueurs.

