





Harry Potter™

JEU DU CHEMIN DE TRAVERSE

CONTENU DU JEU

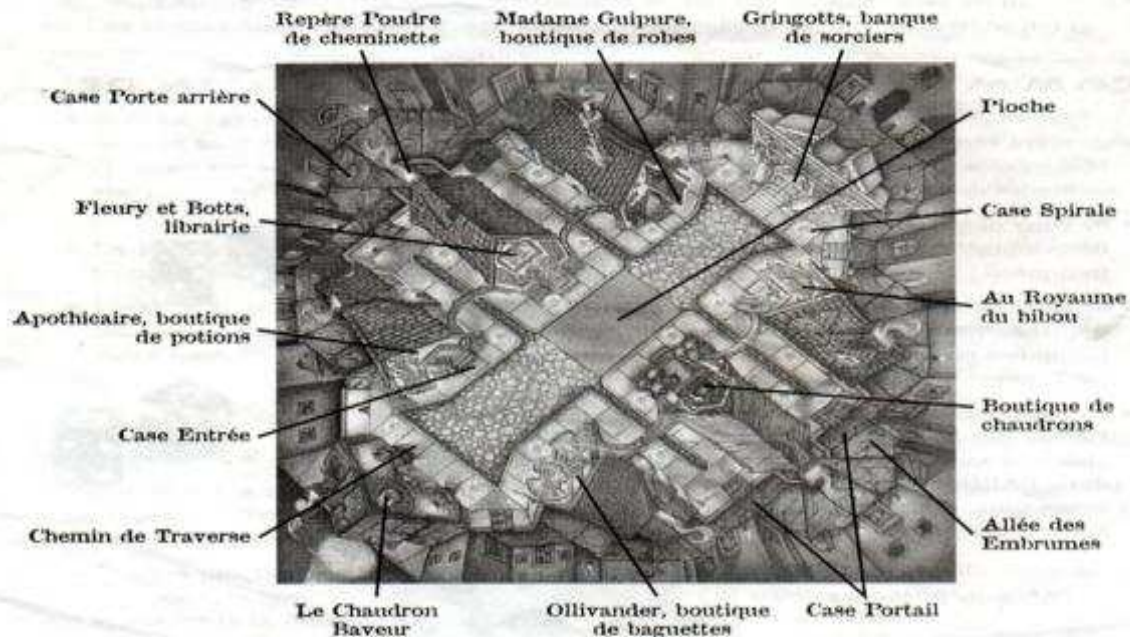
1 plateau de jeu	36 fournitures	60 pièces
1 panneau "Fermé"	6 bouteilles de potion	20 Gallions d'or
2 dés	6 chaudrons	 Mornilles d'argent 
6 pions Chapeau	6 robes	20 Noises de bronze
6 cartes Malle,	6 baguettes	46 cartes Chemin de Traverse
	6 livres	30 cartes Sortilège
	6 chouettes	16 cartes Dégât

BUT DU JEU

Acheter toutes les fournitures scolaires pour remplir sa malle – le premier qui complète sa malle et revient au Chaudron Baveur gagne la partie.

UN COUP D'ŒIL AU CHEMIN DE TRAVERSE

Dépliez le plateau et observez bien les détails. Ainsi, vous comprendrez mieux la signification de chaque case.



ex 43249



INSTALLATION

1. Chaque joueur choisit un pion Chapeau et le place sur le Chaudron Baveur – là où commence et se termine l'aventure.
2. Chaque joueur prend une carte Malle (celle où figurent six articles différents) et la place devant lui, face visible.
3. Le joueur le plus âgé tient le rôle de Gobelin de la banque Gringotts et de donneur. Il distribue à chaque joueur les pièces suivantes : 2 Gallions d'or, 2 Mornilles d'argent, et 2 Noises de bronze. Il empile le restant de l'argent à l'intérieur de la banque Gringotts.



4. Séparez le paquet de cartes Chemin de Traverse en deux piles : les cartes Sortilège de couleur beige d'un côté et les cartes Dégât de couleur violette de l'autre.
5. Mélangez les cartes Sortilège et distribuez-en deux à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes, mais cachez-les aux autres joueurs.
6. Mélangez les cartes Sortilège restantes avec les cartes Dégât et placez le paquet face cachée sur l'emplacement de la pioche au centre du plateau. Séparez les fournitures en six piles différentes – il doit y avoir six jetons par pile – et placez-les sur les boutiques correspondantes de la façon suivante :
7. Placez un nombre de baguettes identique au nombre de joueurs dans la boutique Ollivander.
 - Pour les autres fournitures, placez dans chaque boutique un article de moins que le nombre de joueurs. Par exemple, si vous jouez à quatre, vous placerez seulement trois fournitures.
8. Retirez du jeu toutes les fournitures, cartes Malle et pions non utilisés.



JOUONS

Lancez un dé pour décider qui jouera le premier (comptez la face spirale pour 1). Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le jeu continue vers la gauche.

COMMENT SE DEPLACER SUR LE CHEMIN DE TRAVERSE

- A votre tour de jeu, lancez les deux dés et déplacez votre pion le long du parcours de la façon suivante :
- Si vous obtenez un chiffre sur les deux dés, déplacez-vous du nombre de cases indiquées.
- Si vous obtenez une spirale et un chiffre, déplacez-vous du nombre de cases indiquées puis piochez une carte Chemin de Traverse.
- Si vous obtenez deux spirales, vous êtes exilé dans l'Allée des Embrumes. Avancez immédiatement votre chapeau sur la case Portail la plus proche, et entrez dans l'Allée des Embrumes, ceci marque la fin de votre tour. (Voir le paragraphe 'Exil dans l'Allée des Embrumes' plus loin.)



Allée des Embrumes
Case Portail



- Deux chapeaux ne peuvent pas occuper la même case. Si vous arrivez sur une case occupée, avancez sur la prochaine case libre.
- Arriver ou passer sur une case Entrée vous autorise à entrer dans une boutique pour y acheter une fourniture : placez votre chapeau sur le toit de la boutique. Note : vous n'êtes pas obligé d'aller dans une boutique si vous n'en avez pas besoin.
- Plusieurs joueurs peuvent se trouver dans la même boutique au même moment.
- Si vous arrivez sur une case Spirale par un compte exact, piochez une carte Chemin de Traversée. Si vous avez obtenu une spirale sur un dé ET atterri sur une case spirale après déplacement, piochez DEUX cartes et jouez-les dans l'ordre où vous les avez piochées.
- Chaque fois que vous passez devant les marches de la banque Gringotts, le Gobelin de Gringotts vous donnera 1 Gallion d'or, 1 Mornille d'argent, et 1 Noïse de bronze. Vous ne pouvez pas entrer dans la banque Gringotts.



Case Entrée

ACHETER UNE FOURNITURE

Une fois à l'intérieur d'une boutique, vous pouvez y acheter une fourniture.

- Payez à la banque Gringotts la somme exacte indiquée sur la fourniture que vous voulez acheter et placez-la dans votre malle.

Par exemple, pour acheter cette chouette, les symboles montrent que vous devez payer 1 Mornille d'argent et 1 Noïse de bronze. Vous ne pouvez pas utiliser deux Gallions d'or, par exemple, et attendre de la monnaie en retour.



1 Mornille et 1 Noïse

- Si vous n'avez pas les pièces demandées, essayez de les récupérer en passant devant la banque Gringotts.
- Si la boutique est vide, vous devez attendre que l'article soit disponible à nouveau ou bien utiliser une carte Sortilège pour prendre cet article à un autre joueur (voir plus loin).
- Vous ne pouvez pas acheter deux fournitures identiques.
- Lorsque vous avez acheté une fourniture, c'est la fin de votre tour. Vous pourrez quitter la boutique au prochain tour. La case Entrée compte comme première case de mouvement. Si vous obtenez deux spirales aux dés lorsque vous vous trouvez dans une boutique, vous êtes exilé dans l'Allée des Embrumes : placez-vous sur la porte arrière de la boutique, votre tour est terminé.

ALLEE DES EMBRUMES

Un mur de protection contre l'Allée des Embrumes entoure le Chemin de Traversée.



EXIL DANS L'ALLÉE DES EMBRUMES

- Comme vous le savez déjà, vous serez exilé dans l'Allée des Embrumes si vous obtenez deux spirales : avancez sur la prochaine case Portail, placez votre chapeau côté Allée des Embrumes de la case ; votre tour est terminé.
- Faites de même si vous piochez une carte "Exil dans l'Allée des Embrumes".
- Vous pouvez aller délibérément dans l'Allée des Embrumes, par exemple lorsqu'une des cartes Sortilège a fait fermer une boutique (voir ci-dessous). Vous pouvez quand même y entrer pour y faire un achat par la porte arrière, côté Allée des Embrumes : vous devez d'abord arriver ou passer par une case portail du Chemin de Traverse, puis placer votre Chapeau côté Allée des Embrumes et terminer votre tour. Vous pourrez vous déplacer à nouveau au tour suivant.
- Vous pouvez ne jamais arriver dans l'Allée des Embrumes par une porte arrière (à moins que vous n'obteniez deux spirales en voulant quitter une boutique, comme expliqué précédemment).

SE DÉPLACER DANS L'ALLÉE DES EMBRUMES

- Déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre sans jamais être plusieurs sur une même case – dans ce cas, avancez jusqu'à la prochaine case libre.
- Si vous passez devant la porte arrière d'une boutique, vous ne pouvez pas entrer acheter un article, à moins que la boutique ne soit fermée (voir plus loin).
- Si vous passez devant la banque Gringotts, vous ne ramassez pas d'argent sorcier.
- Si vous obtenez une spirale sur un dé, vous ne piochez pas de carte.
- Vous ne pouvez jouer aucune carte de votre main, excepté la carte Sortilège « Quittez l'Allée des Embrumes ».

QUITTER L'ALLÉE DES EMBRUMES

- Pour quitter l'Allée des Embrumes, vous devez obtenir des doubles au dés (deux chiffres identiques ou deux spirales). Dans ce cas, déplacez-vous sur la prochaine case Entrée ou Porte arrière, placez votre Chapeau côté Chemin de Traverse ou côté boutique de la case, votre tour est terminé.
- Si vous arrivez par un compte exact sur une case Porte ou Porte arrière, vous pouvez aussi placer votre Chapeau côté Chemin de Traverse ou côté boutique de la case et finir votre tour.
- Si vous possédez une carte Sortilège « Quittez l'Allée des Embrumes », jouez-la : avancez et sortez par la porte arrière ou la case Portail la plus proche.
- Si vous suivez jusqu'au bout l'Allée des Embrumes, vous atteindrez une porte Sortie. Une fois atteinte, par un compte exact ou non – placez votre Chapeau côté Chemin de Traverse de la case, votre tour est terminé.

LES CARTES

Si vous arrivez sur une case Spirale par un compte exact, ou si vous obtenez une spirale sur un dé, piochez une carte.

- Si vous piochez une carte violette Dégât, jouez-la immédiatement.
- Si vous piochez une carte Sortilège de couleur beige, jouez-la immédiatement ou bien gardez-la en main pour la jouer lorsque vous en aurez besoin.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de cinq cartes en main à la fin de votre tour. Si vous piochez une sixième carte Sortilège, vous devez jouer une carte immédiatement ou bien en défausser une de votre main.
- A n'importe quel moment de votre tour (même avant de lancer les dés), vous pouvez jouer une carte Sortilège en suivant ses indications. Vous pouvez jouer autant de cartes Sortilège que vous le souhaitez au cours du même tour.
- Vous ne pouvez pas jouer une carte pendant le tour d'un autre joueur sauf pour vous défendre contre une carte jouée contre vous.
- La carte Sortilège « Vous défend contre n'importe quelle attaque » ne peut pas annuler une carte Dégât.
- Lorsque vous avez joué une carte, remplacez-la face cachée sous la pioche.

Cartes spécifiques :

Carte Sortilège « Fermez la boutique de votre choix »



Panneau « Fermé »

Cette carte Sortilège vous autorise à fermer n'importe quelle boutique sur le plateau, y compris Gringotts ou le Chaudron Baveur. Placez le panneau « Fermé » sur la boutique choisie.

Fermer une boutique est un moyen efficace pour empêcher les adversaires d'obtenir des articles ou l'argent dont ils ont besoin. Cela peut aussi empêcher les autres joueurs d'aller au Chaudron Baveur et de gagner la partie.

- Les joueurs ne peuvent pas entrer dans une boutique fermée en passant par la porte principale.
- Les joueurs peuvent acheter des articles dans une boutique fermée s'ils sont déjà à l'intérieur, s'ils y accèdent par l'Allée des Embrumes, ou s'ils utilisent la carte Poudre de cheminette. Vous pouvez sortir par l'entrée d'une boutique fermée comme si elle était ouverte.
- Si Gringotts est fermée, aucun joueur ne peut prendre de l'argent avant qu'elle ne soit ouverte à nouveau.
- Jouer une carte « Fermez la boutique de votre choix » vous permet de déplacer un panneau « Fermé » sur une autre boutique.

Carte Sortilège Poudre de cheminette



Repère Poudre

Si vous possédez une carte Sortilège Poudre de cheminette, vous pouvez l'utiliser pour aller directement à n'importe quelle boutique avec une fumée verte sur sa cheminée.

- Vous devez être à l'intérieur d'une boutique pour pouvoir utiliser la carte Sortilège Poudre de cheminette.
- Quand vous décidez de l'utiliser, placez la carte Poudre de cheminette face visible devant vous, prenez un dé et annoncez impair (tourbillon, 3 ou 5) ou pair (2, 4, ou 6), avant de lancer le dé.
- Si vous avez deviné juste, déplacez-vous dans n'importe quelle boutique et placez votre Chapeau sur le toit de cette boutique.
- Si vous n'avez pas deviné juste, déplacez-vous de case cheminée en case cheminée dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre obtenu aux dés et placez votre chapeau sur le toit de la boutique d'arrivée. Ne comptez pas le repère poudre de cheminée sur laquelle vous vous trouvez au départ. Ne ramassez aucun argent sorcier si vous passez devant Gringotts.
- La poudre de cheminette vous autorise à pénétrer dans une boutique fermée, y compris le Chaudron Baveur.
- Lorsque vous avez utilisé la poudre de cheminette, vous pouvez acheter un article dans la boutique où vous êtes arrivés (si vous le souhaitez), avant de terminer votre tour.

RENDRE DES FOURNITURES

Parce qu'il y a moins de fournitures que de joueurs, certaines boutiques peuvent être en rupture avant que vous n'y arriviez. Il y a deux moyens pour qu'un article soit à nouveau disponible :

- Si vous piochez la carte Dégât « Remettez un article de votre malle dans la boutique où vous l'avez acheté », prenez l'un des articles de votre malle et remettez-le là où vous l'avez acheté.
- Si vous possédez une carte Sortilège « Prenez un article de votre choix au joueur situé devant vous pour le mettre dans votre malle », jouez-la contre le joueur placé juste devant vous (sur le chemin de traverse ou dans une boutique). Choisissez un article de sa malle et mettez-le dans la vôtre ou bien remettez-le dans sa boutique d'origine si vous le possédez déjà. Note : cette carte ne peut pas affecter les joueurs qui se trouvent dans l'Allée des Embrumes.

LE GAGNANT

Lorsque vous avez rempli votre malle avec ses six articles, dépêchez-vous d'aller au Chaudron Baveur. Le premier joueur qui pénètre au Chaudron Baveur avec sa malle complète gagne la partie !

POUR LES ENFANTS PLUS JEUNES

Essayez cette version simplifiée – elle est idéale pour les enfants plus jeunes âgés de 6 ans et plus. Suivez les mêmes règles que précédemment, en changeant les points suivants :

INSTALLATION

- Retirez les cartes Sortilège et Dégât et le panneau « Fermé »
- Placez une fourniture pour chaque joueur présent dans chaque boutique.

JOUONS

Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs se déplacent autour du plateau comme décrit précédemment, sauf pour les points suivants :

- Les cases Spirale permettent de relancer les dés.
- Si vous obtenez une spirale sur un dé, déplacez-vous du chiffre indiqué sur l'autre dé et lancez à nouveau. Note : il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez relancer le dé. Mais, si vous obtenez une spirale au dé ET que vous arrivez sur une case spirale au cours du même tour de jeu, vous ne pouvez relancer qu'une seule fois.
- Si vous obtenez deux spirales, avancez jusqu'aux marches de Gringotts, ramassez votre argent sorcier et lancez à nouveau. Note : vous n'êtes pas obligés d'aller à Gringotts.
- Vous pouvez faire appel à la magie de la poudre de cheminette n'importe quand pour voyager de boutique en boutique. Pour utiliser les repères Poudre :
 - Entrez dans n'importe quelle boutique.
 - Devinez si vous obtiendrez un petit chiffre (Spirale, 2 ou 3) ou un grand chiffre (4, 5, ou 6) et annoncez-le aux autres joueurs.
 - Lancez un dé.
 - Si vous avez deviné juste, allez dans la boutique de votre choix. Note : ne ramassez pas d'argent à Gringotts.
 - Si vous n'avez pas deviné juste, restez là où vous êtes. Vous devez entrer dans une autre boutique avant d'utiliser la poudre de cheminette à nouveau.
 - Vous ne pouvez utiliser la poudre de cheminette qu'une fois par tour. Note : après avoir utilisé la poudre de cheminette, votre tour est terminé, même si vous aviez obtenu une spirale au dé.

LE GAGNANT

Comme dans les règles pour les plus grands, le premier joueur qui remplit sa malle et qui revient au Chaudron Baveur gagne la partie !