



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 fautive, 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.

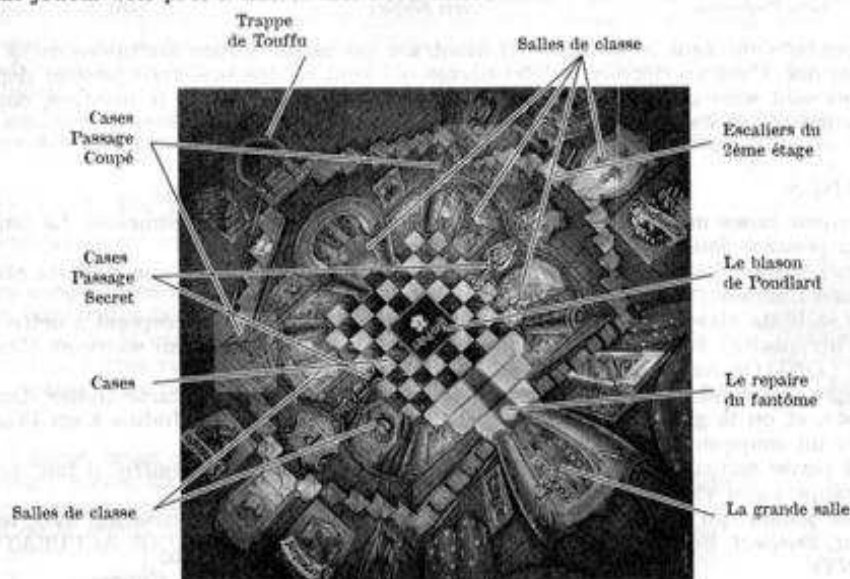
LE REPAIRE DU FANTÔME – C'est le point bleu où le fantôme commence la partie.

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

PREPARATION

1. Dépliez le plateau de jeu. Donnez à chaque joueur une feuille d'inventaire.
2. Chaque joueur choisit un pion Chapeau et le place sur le Blason de Poudlard. Il s'agit uniquement d'une case de départ ; pour la suite du jeu, les joueurs et le Fantôme se déplaceront autour.
3. Placez le Fantôme sur son repaire.
4. Séparez les cartes vertes Poudlard des cartes bleues Indice. Mélangez-les et placez les cartes vertes Poudlard faces cachées à côté du plateau.
5. Le joueur le plus âgé distribuera les cartes, il commence par séparer les cartes bleues Indice en 4 paquets :



Cartes Professeur

De contour violet, ce sont les professeurs qui ont pu surprendre l'élève en train de jeter un sort.



Cartes Suspect

De contour jaune, ce sont les élèves qui ont pu lancer le sort.



Cartes Sort

De contour rouge, ce sont les sorts qui ont pu être lancés.



Cartes Victime

De contour bleu, ce sont les personnages qui ont pu être la cible du sort.



6. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée. Souvenez-vous de l'endroit où se trouvent les cartes Professeur.
7. Piochez une carte dans chacune des 4 piles Indice. Ne les regardez pas. Placez les 4 cartes face cachée sous la trappe de Touffu à l'écart du jeu.
8. Distribuez une carte Professeur à chaque joueur.
9. Mélangez TOUTES les cartes Indice restantes pour former un paquet Indice. Placez ce paquet face cachée à côté du plateau de jeu.
10. Chaque joueur doit avoir une carte Indice en main. Regardez-là, mais ne laissez aucun joueur la voir.
11. Puisque votre carte Indice n'est pas sous la trappe de Touffu, faites une marque sur votre feuille d'inventaire à son emplacement. Procédez de même avec toutes les cartes que vous verrez pendant le jeu. Ne laissez pas les autres joueurs voir votre feuille d'inventaire.

COMMENT RESOUDRE LE MYSTERE

Le mystère se résout en devinant quelles cartes Professeur, Suspect, Sort et Victime sont sous la trappe de Touffu. Lorsque vous allez voir les Professeurs dans leurs classes, vous pouvez piocher une carte Indice ou bien tester un soupçon en posant la question suivante :

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

Les autres joueurs réfutent le soupçon en montrant les cartes Indice nommées qu'ils ont en main, s'ils en ont. C'est en découvrant les cartes qui sont en jeu que vous pouvez déduire quelles cartes sont sous la trappe de Touffu. Quand vous aurez résolu le mystère, courez vite à la trappe, nommez les 4 cartes, et la victoire est à vous !

JOUONS

1. Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le jet le plus élevé commence. Le jeu continue à gauche du premier joueur.
2. A son tour, chaque joueur lance les 2 dés et déplace son pion vers une salle de classe ou bien joue comme indiqué. (Voir SE DEPLACER ET JOUER).
3. Dans une salle de classe, on va toujours voir le Professeur qui correspond à cette classe (voir feuilles d'inventaire). Soit on pioche une carte Indice soit on teste un soupçon. (Voir TESTER UN SOUPÇON). On ne peut pas faire les deux.
4. Pendant que l'on rend visite à un Professeur, on peut piocher une carte Indice dans le paquet s'il en reste, et on la garde en main. On ne peut pas demander un Indice à un Professeur puis tester un soupçon avec lui au cours du même tour.
5. Lorsqu'on pense connaître les 4 cartes qui sont sous la trappe de Touffu, il faut se diriger vers sa trappe aussi vite que possible.
6. Le premier joueur qui arrive à la trappe de Touffu et lance une accusation avec les bons Professeur, Suspect, Sort et Victime gagne la partie. (Voir FAIRE UNE ACCUSATION et LE GAGNANT).

Cartes Action

Suivez les instructions sur la carte et remplacez-la 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 _____ avez-vous surpris _____ en train de lancer _____ à _____ ? »
carte Professeur carte Suspect 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.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. © 2001 Mattel, Inc. Tous droits réservés. Le logo Mattel est une marque déposée de Mattel, Inc. Imprimé en Italie.



PROFESSEURS

| | Partie 1 | Partie 2 | Partie 3 | Partie 4 | Partie 5 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| PROFESSEUR ROGUE — POTIONS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PROFESSEUR MCGONAGALL — MÉTAMORPHOSE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ARGUS RUSARD — BUREAU DE RUSARD | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| MADAME PINCE — BIBLIOTHÈQUE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PROFESSEUR QUILRELL — DÉFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| MADAME BIBINE — LEÇON DE VOL | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PROFESSEUR CHOURAVE — LES PLANTES | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PROFESSEUR BINNS — HISTOIRE DE LA MAGIE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

SUSPECTS

| | Partie 1 | Partie 2 | Partie 3 | Partie 4 | Partie 5 |
|----------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| DRAGO MALEFOY | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| VINCENT CRABBE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| GREGORY GOYLE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FRED WEASLEY | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| GEORGE WEASLEY | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

MYSTÈRE À POUDLIARD™

SORTS

| | Partie 1 | Partie 2 | Partie 3 | Partie 4 | Partie 5 |
|--------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| PETRIFICUS TOTALUS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| LOCOMOTOR MORTIS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| WINGARDIUM LEVIOSA | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| POTION D'AMNÉSIE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| POTION DU SOMMEIL | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

VICTIMES

| | Partie 1 | Partie 2 | Partie 3 | Partie 4 | Partie 5 |
|-------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| HARRY POTTER™ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| RON WEASLEY | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| HERMIONE GRANGER | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| NEVILLE LONGDUBAT | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| MISS TEIGNE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |