

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Harry Potter™

LE JEU DU CLUB DE DUEL

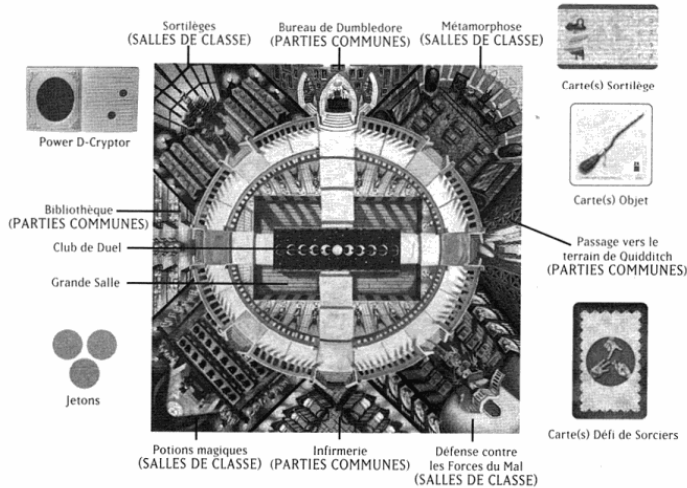
Règle du jeu

CONTENU

1 plateau de jeu	28 Cartes Objet
1 dé numéroté à six faces	20 Cartes Sortilège
2 Dés du Duel (1 Vert et 1 Bleu)	3 Cartes Défi de Sorciers
4 pions personnages	12 Jetons (3 de chaque couleur)
4 Power D-Cryptors	

BUT DU JEU

Pour devenir le champion du Club de Duel il faut prendre un Jeton à chacun de ses adversaires puis être le premier à remporter le Duel Final.



Outre les duels, les joueurs peuvent s'affronter au cours de **Défis de Sorciers** afin de s'emparer des **Cartes Sortilège** de leurs adversaires. Si un joueur se déplace sur une case contiguë à celle d'un autre joueur ou s'il entre dans la même Salle de Classe ou la même Partie Commune qu'un autre joueur, le dernier à s'être déplacé peut défier son adversaire dans un Défi de Sorciers. Il faut tirer une carte Défi de Sorciers pour déterminer la nature du défi. Le perdant doit concéder 1 Carte Sortilège (tirée au hasard) au gagnant. (Voir la rubrique DÉFIS DE SORCIERS)

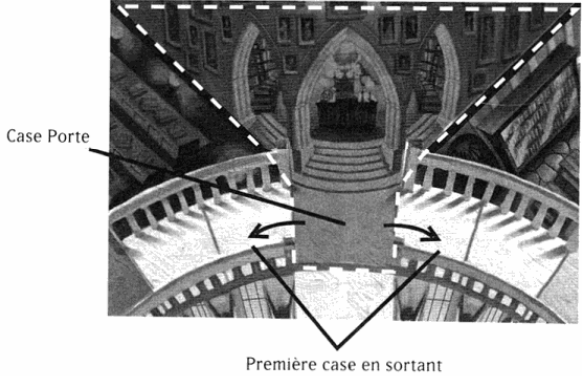
Une fois qu'un joueur réussit à prendre un Jeton à chacun de ses adversaires, il doit se déplacer jusqu'au Club de Duel pour le **Duel Final**. Les autres joueurs lui choisissent un adversaire qui devra lui aussi se déplacer jusqu'au Club de Duel.

Le premier qui réussit à prendre un Jeton à chacun de ses adversaires et remporter le Duel Final gagne la partie. (Voir DUEL FINAL)

DÉPLACEMENT

Lancez le dé numéroté et **déplacez-vous d'autant ou de moins de cases qu'indique le dé** sans toutefois rester sur la case de départ.

Si votre pion se déplace sur une case Porte vous pouvez entrer aussitôt dans la Salle de Classe de la même couleur que cette case. Pour en sortir, respectez l'ordre des cases : la première case après la Salle de Classe est celle située à gauche ou à droite de la case Porte.



Les joueurs ne peuvent pas entrer dans la même Salle de Classe ou la même Partie Commune au cours de 2 tours consécutifs.

Deux pions ne peuvent pas se tenir sur la même case sauf s'il s'agit d'une Salle de Classe, d'une Partie Commune ou du Club de Duel. Si vous arrivez sur une case occupée, allez sur la prochaine case libre.

Vous pouvez **passer par** le Club de Duel, mais si vous arrivez **sur** la case Club de Duel **il faut** lancer un duel.

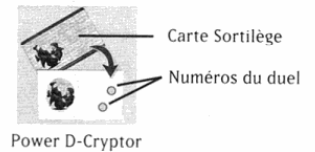
Après avoir tiré une Carte Sortilège ou une carte Objet, terminé un Défi de Sorciers ou lancé un duel à un autre joueur, votre tour est terminé.

CLUB DE DUEL

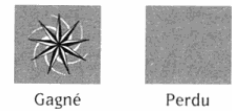
Pour s'affronter en duel et remporter un Jeton, vous devez être sur la case Club de Duel ou vous y rendre en utilisant une Carte Duel Instantané/Poudre de Cheminette (Carte Objet).

Lorsqu'un joueur entre dans le Club de Duel, il doit défier un autre joueur, au choix. L'enjeu du duel est un Jeton. Les duels se jouent avec des Cartes Sortilège et des Power D-Cryptors.

En insérant une Carte Sortilège dans votre Power D-Cryptor, le lecteur de cartes identifie les numéros qui vous correspondent. Les « Numéros du duel » vert et bleu qui apparaissent dans les petites ouvertures indiquent le nombre de fois qu'il faut lancer le Dé du Duel de la couleur correspondante au cours d'un duel.



Le dé vert offre davantage de chances de victoire car il dispose de plus de symboles « Gagné » que le dé bleu.



Chaque joueur lance les dés en respectant le nombre de lancers et la couleur indiqués. Le joueur défie commence. Le joueur qui obtient le plus de symboles « Gagné » gagne. En cas d'égalité, les joueurs doivent relancer les 2 Dés du Duel.

Remarque : Chaque Power D-Cryptor est unique. Insérer la même Carte Sortilège dans différents Power D-Cryptors donnera des Numéros du Duel différents.

Cartes Sortilège

Les joueurs peuvent avoir en main au maximum 3 Cartes Sortilège à la fois. S'ils en ont davantage ils doivent se débarrasser des cartes en trop en plaçant au bas de la pile des Cartes Sortilège.

La Carte Sortilège insérée dans votre Power D-Cryptor doit être face visible pour que les autres joueurs puissent la voir. Les autres Cartes Sortilège peuvent être placées face cachée.

Vous devez toujours garder une Carte Sortilège insérée dans votre Power D-Cryptor sauf si vous n'avez plus de Carte Sortilège. Si vous êtes convoqué au Club de Duel et que vous n'avez plus de Carte Sortilège, vous perdez automatiquement le duel.

PRÉPARATION DU JEU

Ouvrez le plateau de jeu au centre de la surface de jeu.

Chaque joueur choisit un pion. Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs choisissent le Power D-Cryptor de la même couleur que la base de leur pion.

Tous les pions partent du Club de Duel.

Mélangez les Cartes Sortilège et placez-les à côté du plateau de jeu.

Mélangez les trois Cartes Défi de Sorciers et placez-les à côté des Cartes Sortilège.

Mélangez les Cartes Objet et placez-en 7 à côté de chacune des 4 Parties Communes, autour du plateau.

Chaque joueur prend les trois Jetons de la même couleur que son Power D-Cryptor. (Si moins de 4 joueurs participent, référez-vous aux règles de la rubrique DEUX OU TROIS JOUEURS).

JOUSONS

Chaque joueur lance le dé rouge numéroté. En cas d'égalité, relancez le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé numéroté et se déplace d'autant ou de moins de cases qu'indique le dé. Les joueurs ne sont pas obligés de se déplacer d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé. (Voir la rubrique DÉPLACEMENT)

Chaque fois qu'un joueur entre dans une Salle de Classe il « apprend » un sortilège. Il doit prendre une **Carte Sortilège** et l'insérer dans son Power D-Cryptor. Les Cartes Sortilège sont nécessaires pour procéder aux duels. (Voir la rubrique CARTES SORTILÈGE)

Les **duels** se déroulent dans le Club de Duel et **se jouent pour remporter des Jetons**. Un joueur qui entre dans le Club de Duel peut défier tout autre joueur. Le joueur défie doit immédiatement placer son pion dans le Club de Duel pour que le duel commence. Les joueurs lancent les Dés du Duel autant de fois que l'indiquent les numéros des Cartes Sortilège insérées dans leurs Power D-Cryptors. Le joueur qui obtient le plus de symboles « Gagné » remporte le duel. Le perdant doit concéder 1 de ses **Jetons** de couleur au gagnant. (Voir la rubrique CLUB DE DUEL)

Chaque fois qu'un joueur entre dans une Partie Commune il doit tirer 1 **Carte Objet** de la pile. Ces cartes donnent aux joueurs des pouvoirs spéciaux qu'ils peuvent utiliser au cours des duels. (Voir la rubrique CARTES OBJET)

Vous devez garder la même Carte Sortilège insérée dans votre Power D-Cryptor une fois que le duel a été lancé et jusqu'à la fin du duel.

Référez-vous à la liste située à la fin de cette règle du jeu pour identifier vos Cartes Sortilège.

Remporter un Jeton

Le joueur qui perd le duel doit concéder 1 de ses Jetons au gagnant (ce Jeton doit être de la même couleur que son Power D-Cryptor).

Si le gagnant possède déjà un Jeton de cette couleur, le perdant doit lui concéder la Carte Sortilège insérée dans son Power D-Cryptor à la place.

Une fois le duel terminé, les joueurs choisissent une des Salles de Classe du plateau et s'y rendent (il peut s'agir de la même salle de Classe s'ils le souhaitent). Chacun doit prendre une nouvelle Carte Sortilège, le gagnant en premier. Le tour de jeu est terminé.

DÉFIS DE SORCIERS

Les Défis de Sorciers se déroulent en dehors du Club de Duel et permettent aux joueurs de s'emparer des Cartes Sortilège de leurs adversaires.

Un Défi de Sorciers peut avoir lieu lorsque le joueur qui lance le défi se déplace sur une case contiguë à celle d'un joueur qu'il veut mettre au défi ou s'il entre dans la même Salle de Classe ou la même Partie Commune que ce joueur. Remarque : Vous ne pouvez lancer qu'un seul Défi de Sorciers par tour de jeu.

Le joueur qui lance le défi mélange les Cartes Défi de Sorciers et le joueur défié en prend 1. Ce dernier doit la retourner pour que la face soit visible et ainsi déterminer la nature du défi :



Bataille explosive

Placez les 3 Cartes Défi de Sorciers face cachée, au bord de la table. En utilisant un seul doigt, retournez chaque carte sur la table. **Le joueur défié commence.** Si la carte retombe face visible SUR LA TABLE, vous marquez un point. Si la carte retombe face cachée ou ne retombe pas sur la table, vous ne marquez aucun point. Vous ne pouvez retourner les cartes qu'une seule fois chacune. Même si les cartes retombent les unes sur les autres vous ne pouvez pas les toucher. Le joueur qui marque le plus de points gagne. Recommencez en cas d'égalité.



Bavboules en or

Le joueur qui lance le défi rejoint le joueur défié de son côté de la table. Chaque joueur prend 1 Carte Défi de Sorciers et la lance de l'autre côté de la table depuis le bord du côté de la table où les joueurs se tiennent. **Le joueur défié commence.** Le joueur dont la carte retombe le plus près du bord de la table **sans tomber** gagne. Recommencez en cas d'égalité.



Cavalier-Reine-Roi

Ce jeu ressemble à Pierre, Papier, Ciseaux.

Les deux joueurs présentent leurs poings tout en disant « Cavalier... Reine... Roi ». Ils bougent leurs poings au rythme de chaque mot. En disant « Roi ! » les joueurs révèlent en même temps leurs choix.



Cavalier :
index et pouce
en l'air pour
former un "L"



Reine :
index et
majeur croisés



Roi :
index, majeur
et annulaire
écartés

Le Cavalier bat la Reine, la reine bat le Roi et le Roi bat le Cavalier.

En cas d'égalité, les joueurs recommencent jusqu'à obtenir un gagnant.

Gagner et Perdre un Défi de Sorciers

Si vous perdez un Défi de Sorciers, vous devez concéder au gagnant une Carte Sortilège choisie au hasard. Mélangez toutes vos Cartes Sortilège, y compris celle insérée dans votre Power D-Cryptor, et tenez-les face cachée. Le gagnant prend une de vos cartes pour l'ajouter à sa pile. Si le gagnant détient déjà 3 Cartes Sortilège, il doit se défaire d'une de ses Cartes Sortilège en la plaçant au bas de la pile de Cartes Sortilège.

Avant que le tour suivant ne commence, vous devez insérer une de vos Cartes Sortilège restantes (s'il vous en reste) dans votre Power D-Cryptor.

Si vous n'avez plus de Carte Sortilège à concéder au gagnant, vous devez lui donner une Carte Objet. Si vous n'avez pas de Carte Objet vous devez passer votre tour.

À l'issue d'un Défi de Sorciers le tour de jeu est terminé.

CARTES OBJET

Les Cartes Objet donnent des pouvoirs spéciaux pouvant s'avérer très utiles au cours d'un duel.



Symbole
du Pouvoir

Chaque fois qu'un joueur arrive dans une Partie Commune il doit prendre une Carte Objet dans la pile située à côté de cette Partie Commune. S'il n'y a plus de carte dans cette pile, les joueurs ne doivent **pas** prendre les cartes des autres piles. Les joueurs peuvent avoir en main au maximum 4 Cartes Objet à la fois. S'ils en ont davantage ils doivent se débarrasser des cartes en trop en les plaçant au bas d'une des piles de Cartes Objet.

Les Cartes Objet peuvent être utilisées dès qu'elles sont obtenues. Les joueurs peuvent jouer autant de Cartes Objet qu'ils possèdent au cours du même tour de jeu.

Pour utiliser une Carte Objet, retournez-la pour que la face soit visible, faites ce qui est indiqué sur la carte, puis, placez-la au bas d'une des piles de Cartes Objet.



Pétards du Dr Flibuste

+1 : 1 symbole « Gagné » supplémentaire à ajouter à ceux obtenus avec les Dés du Duel.



Papier Collant

1 symbole "Perdu" équivaut à 2 symboles "Gagné".

Remarque : Il faut obtenir au moins un symbole "Perdu" pour utiliser cette carte.



Retourneur de Temps

Rejouez : Utilisez cette carte à l'issue de votre tour afin de pouvoir rejouer.



La Main de la Gloire

Relancez vos Dés du Duel : Cette carte agit sur vous ou votre adversaire après que l'un d'entre vous ait lancé les Dés du Duel. Elle annule le premier lancer, il faut donc les relancer.



Carte du Maraudeur

Défi de Sorciers Instantané : S'utilise à l'extérieur du Club de Duel. Elle permet de se déplacer jusqu'à une case contiguë à celle d'un adversaire. Le Défi de Sorciers est lancé.



Poudre de cheminette

Duel Instantané : Vous et un adversaire êtes transportés jusqu'au Club de Duel pour vous affronter.



Scrutoscope

Éviter un combat : Jouez cette carte lorsque vous êtes défié. Le duel ou le Défi de Sorciers sera ainsi annulé. Valable aussi pour le Duel Final.



Miroir du Risé

Égalité au cours d'un duel : Jouez cette carte à l'issue d'un duel pour changer le résultat en égalité. Recommencez le duel.



Éclair de feu

X2 : Multiplo

Remarque : Cette carte peut être jouée APRÈS avoir lancé le dé numéroté.



Beuglante

Passer son tour : Jouez cette carte contre un adversaire pour qu'il passe son tour.

DUEL FINAL (GAGNER LA PARTIE)

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs réussit à prendre un Jeton à chacun de ses adversaires. Il doit alors se déplacer jusqu'au Club de Duel pour remporter le Duel Final.

Les autres joueurs déterminent lequel d'entre eux détient la Carte Sortilège la plus puissante dans son Power D-Cryptor et les meilleures Cartes Objet dans ses mains. Ce joueur doit se rendre au Club de Duel pour participer au Duel Final tel qu'il est décrit plus haut.

Si le joueur qui a lancé le défi remporte le Duel Final il gagne la partie.

Si le joueur qui a lancé le défi perd le Duel Final il doit également passer son tour. Les deux joueurs doivent se rendre dans une des Salles de Classe (la même s'ils le souhaitent) et prendre une nouvelle Carte Sortilège chacun.

Le premier qui réussit à prendre un Jeton à chacun de ses adversaires et remporter le Duel Final gagne la partie.

DEUX OU TROIS JOUEURS

Si moins de 4 joueurs participent, alors 1 ou 2 Power D-Cryptors et 3 ou 6 Jetons ne seront pas utilisés. Pour équilibrer la partie, prenez 1 (ou 2) Power D-Cryptor(s) **inutilisé(s)** pour y insérer la (ou les) Carte(s) Sortilège suivante(s) comme indiqué :

Harry Potter / Power D-Cryptor Bordeaux : Expelliarmus
Ron Weasley / Power D-Cryptor Marron : Crache limace
Hermione Granger / Power D-Cryptor Bleu : Bombarda
Drago Malefoy / Power D-Cryptor Vert : Serpensortia

Ces Cartes Sortilège restent dans les Power D-Cryptors correspondants pendant toute la partie. Placez ces Power D-Cryptors inutilisés à côté du plateau avec le pion correspondant par dessus. Un Power D-Cryptor inutilisé est appelé Power D-Cryptor Sans Joueur ou **PSJ**.

Les joueurs doivent défier les PSJ pour prendre leurs Jetons. Placez le pion du PSJ défié dans le Club de Duel. Un autre joueur lance les Dés du Duel pour le PSJ. Les PSJ peuvent gagner des Jetons et des Cartes Sortilège comme n'importe quel joueur (bien que les Cartes Sortilège remportées doivent être aussitôt placées au bas de la pile). À l'issue d'un duel, remettez le pion du PSJ sur son Power D-Cryptor. **Remarque : Les PSJ ne peuvent pas utiliser de Carte Objet ni participer à un Défi de Sorciers.**

Au moment du Duel Final, il se peut que l'un des PSJ ait une Carte Sortilège plus puissante que celles des autres joueurs. Les PSJ peuvent participer au Duel Final mais ils ne peuvent pas utiliser de Carte Objet.