

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



CONTACT

IF YOU HAVE ANY

YOU KNOW WHO'S

RÈGLES DU JEU - RULES OF THE GAME - REGLAS DEL JUEGO
SPIELREGELN - SPELREGELS - REGOLAMENTO



WIZARDING
WORLD

WIZARDING WORLD characters, names and related
indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEL. Publishing Rights © JKR. (s22)

Règles du jeu

FR

Contenu :

90 cartes : 74 cartes Epreuve, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief et 6 Poudlard-puzzles (24 pièces)

But du jeu :

Être le premier à compléter son Poudlard-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales.

Mise en place :

Les joueurs disposent les 10 cartes tactiles sur la table. Elles sont regardées et palpées par tous les joueurs pendant environ 30 secondes. Le paquet de cartes tactiles est ensuite mis de côté. Les cartes Epreuve et Challenge sont mélangées et placées en une seule pile au milieu de la table, faces cachées. Le verso de ces cartes indique quel type d'épreuve va suivre en retournant la carte (description des épreuves ci-après).

Déroulement :

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pile centrale. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il recouvre la carte le plus vite possible avec sa main.

Le joueur donne sa réponse puis retire sa main afin que l'on

vérifie si elle est correcte. Attention, une seule réponse de joueur par tour est possible.

Réponse correcte :

Le joueur remporte la carte et la place devant lui, face cachée. Attention toutefois, il n'est pas possible de posséder plus de 4 cartes devant soi. Si un joueur souhaite garder une carte qu'il vient de gagner mais qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement.

Lorsqu'un joueur possède **deux cartes identiques** (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de Poudlard-puzzle.

Réponse incorrecte :

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé défausse la carte. Il ne pourra pas proposer de réponse lors du tour suivant.

Fin de la partie :

Le premier joueur à **avoir complété son Poudlard-puzzle constitué de 4 pièces** remporte la partie.

NB : À deux joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.



Description des 8 types d'épreuves :



1 - Les passages secrets

En partant d'Harry Potter puis en se déplaçant sur les chemins et d'une porte secrète vers l'autre porte identique, indiquer l'objet magique trouvé par le célèbre magicien en fin de parcours. (ex ci-contre : la plume).





2 - La course au vif d'or

En se basant sur les trois clichés simultanés, trouver le sorcier qui se situe en première position.
(ex ci-contre : c'est le sorcier orange qui est en première position suivi du rouge puis du vert et finalement du bleu).



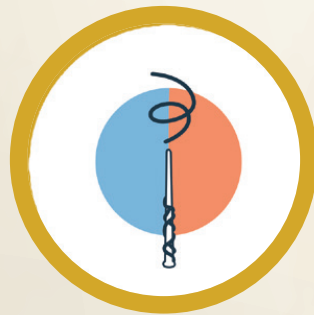
3 - Le Patronus unique

Parmi tous les Patronus présents sur la carte, quel est celui qui n'est présent qu'une seule fois ?
(ex ci-contre : le chat).



4 - Le bazar du sorcier

Taper sur la carte puis, sans retirer sa main, citer les objets de la couleur la plus représentée.
(ex ci-contre : la couleur la plus représentée est le vert avec 4 objets. Il faut répondre « pierre / chaudron / grimoire / écharpe » dans l'ordre de votre choix).



5 - La bataille de sorts

Le verso de la carte attribue une couleur à chaque côté (rouge pour la droite, bleu pour la gauche). Sur le recto, la couleur de la baguette indique avec quel index il faut lancer le sort en énonçant « Cortexum ! » à voix haute, et la couleur de l'éclair indique à quel joueur il faut le lancer.
(ex : la baguette est bleue, le joueur doit utiliser l'index de sa main gauche. L'éclair est rouge, il doit pointer cet index sur le joueur à sa droite en disant « Cortexum ! »).





6 - Les maisons de Poudlard

Trois blasons d'une même maison sont présents sur la carte. Un des trois présente une différence, quelle est-elle ? (ex ci-contre : il manque un casque sur le blason du haut).



7 - Le cercle magique

Le verso de la carte comporte 6 symboles magiques à mémoriser. Sur le recto, quel est le symbole manquant ou ajouté ? (ex ci-contre : il manque le symbole rose «Q» au recto).



8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile. Les autres joueurs choisissent alors une carte parmi le paquet de 10 cartes tactiles et la lui présentent, face cachée. Celui-ci dispose alors de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : le balai).



Si la réponse est correcte, il remporte directement une partie de Poudlard-puzzle. La carte tactile est ensuite remise dans son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

Notes :

-  Si un joueur se trompe lors de l'épreuve précédant une carte Challenge, il remet cette dernière dans le tas puis le remélange.
-  Si deux cartes Challenge se suivent, remettez la seconde dans le tas et remélangez.
-  Les 10 textures tactiles sont : coupe - chouette - balai - dragon - livres - potion - plume - coffre - chaudron - serpent.

Rules of the game

EN

Content:

90 cards: 74 Tests cards, 6 touch Challenge cards, 10 raised touch cards and 6 Hogwarts-puzzle (24 pieces).

Aim of the game:

All players compete against each other using the 8 different tests that exercise different brain functions. The first to complete their Hogwarts-puzzle is the winner.

Set up:

Lay the 10 touch cards on the table. All the players look at them and feel them for about 30 seconds. The deck of touch cards is then set aside. Shuffle the Test and Challenge cards and put them into a single pile, in the middle of the table, facedown. The back of the card indicates the type of test to come when the card is turned over. (The tests are described below).

How to play:

The youngest player starts by turning over the top card in the center pile. When a player thinks they have found the answer, they immediately put their hand over the card.

They give their answer and uncover the card to see if it is right. Remember, a player is only allowed one answer per round.

Correct answer:

The player takes the card and puts it in front of them, face down. A player may have no more than 4 cards at any time. If a player wants to keep a card, they have just won but already has 4, they must discard one.

When a player has 2 cards with the **same back**, they can exchange them for a Hogwart-piece.

False answer:

If the answer is wrong, the player must discard the card and cannot give an answer in the next round.

End of the game:

The first to **complete their Hogwarts jigsaw** wins the game.

NB: In a game with two players, if one gets the wrong answer, the card is not discarded but is awarded to the other player. Then both players continue to play the next challenge.



Description of the 8 types of test:



1 - Secrets passages

From Harry Potter, follow his footsteps and walk with him through the corridors and the secret doors (one door leads to the exact same). Follow Harry to find the magical object he found. (Here the feather)



CONTACT THE MINISTRY

IF YOU HAVE ANY INFO



www.zygomatic-games.com

SEE PAGE 5 FOR MORE INFORMATION

FIRST YEAR HOGWARTS SCHOOL UNIFORM EQUIPMENT BOOK LIST LIST



YOU-KNOW-WHO'S BETTER THAN EVER

