

Harry Potter™

BATAILLE À POUDLARD

Un jeu de Deckbuilding Coopératif

APERÇU

Dans ce jeu coopératif, vous endosserez le rôle héroïque de HARRY POTTER™, RON WEASLEY™, HERMIONE GRANGER™ ou NEVILLE LONDUBAT™ pour affronter une série de menaces maléfiques. Déterminés à conquérir le monde des sorciers un Lieu après l'autre, les Ennemis vous attaqueront sans relâche. Ce jeu est conçu pour se dérouler selon sept aventures de difficulté croissante à entreprendre dans l'ordre, et dont l'ultime objectif est de vaincre Vous-Savez-Qui une bonne fois pour toutes.

OBJECTIF

Dans la peau de Héros agissant en coopération, vous remportez la partie si vous terrassez les Ennemis avant qu'ils n'aient pris le contrôle de tous les Lieux – assurant ainsi la sécurité de Poudlard, du moins pour l'instant...

En revanche, vous perdez la partie si les Ennemis parviennent à s'emparer de tous les Lieux !

SORCIERS CONFIRMÉS :

Si vous avez l'habitude des jeux de deckbuilding et que vous vous sentez à l'aise après avoir lu ces règles, nous vous conseillons de passer directement à l'aventure 3. Ouvrez les Boîtes de Jeu 1 à 3, consultez les règles qu'elles contiennent et commencez à jouer à partir de là.

INDEX

Mise en Place – p. 2
Déroulement de la Partie – p. 6
Règles Complémentaires – p. 12

MISE EN PLACE

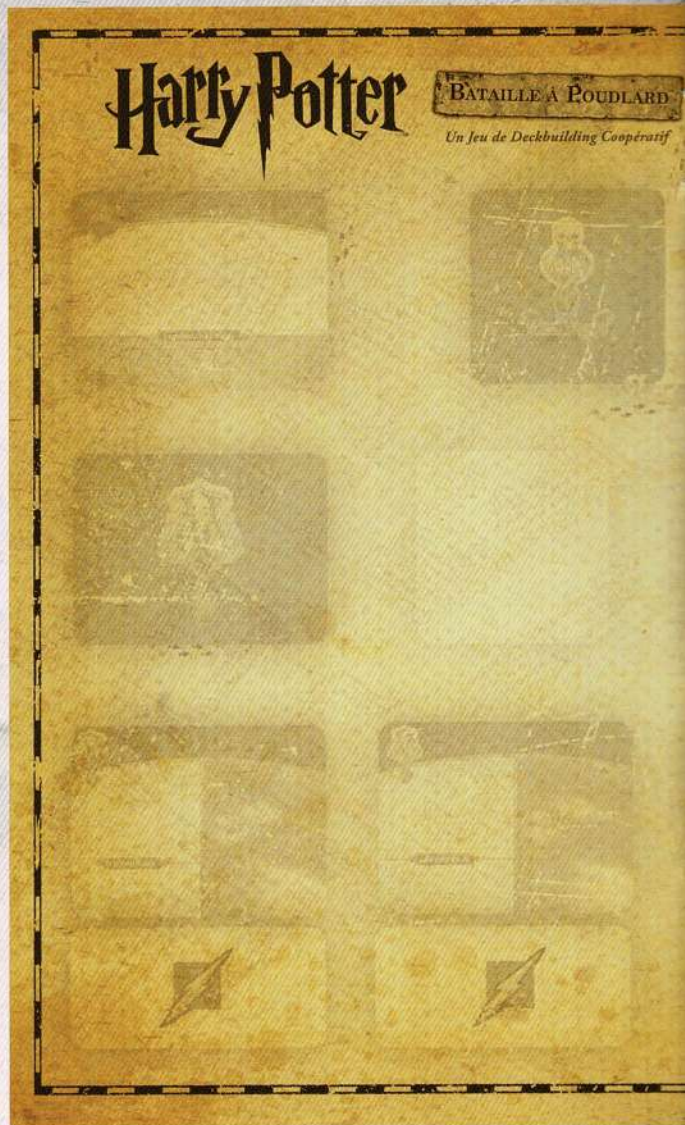
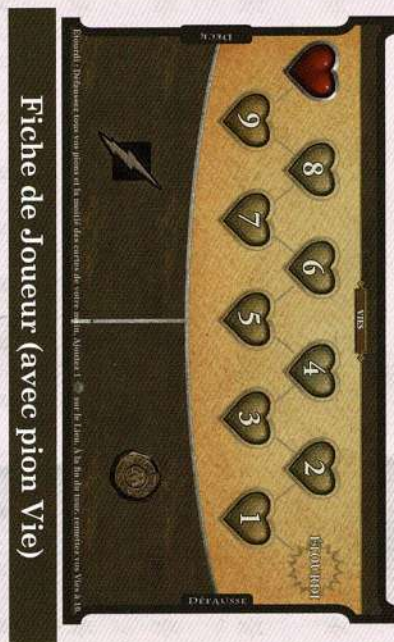
TRIEZ ET INSTALLEZ LE MATÉRIEL COMME INDIQUÉ :

LAISSÉZ DANS LA BOÎTE

Boîtes de Jeu 2-7
9 cartes Intercalaire



8 marqueurs Contrôle Ennemi



4 pions Vie



Donnez-en un à chaque joueur, qui le place sur la case 10 de sa Fiche de Joueur.





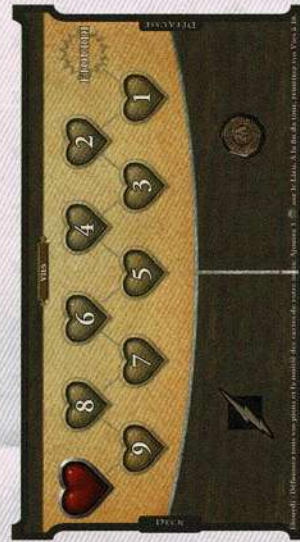
35 pions Dégât



25 pions Influence



Plateau



Fiche de Joueur (avec pion Vie)



4 Fiches de Joueur

Donnez-en une à chaque joueur.



Ouvrez la Boîte de Jeu 1 et passez à la page suivante.

Pour votre première partie, vous n'aurez pas besoin des boîtes 2-7.



TRIEZ ET INSTALLEZ LES CARTES DU JEU 1

1 Cartes Lieu

Empilez les grandes cartes Lieu face visible, dans l'ordre indiqué dans leur coin supérieur droit.



Paquet Lieu

2 Cartes Forces du Mal

Mélangez les petites cartes Forces du Mal et empilez-les face cachée sur le plateau.



Paquet Forces du Mal

3 Cartes Ennemi

Mélangez les grandes cartes Ennemi et empilez-les face cachée sur le plateau.



Paquet Ennemi

Pendant le Jeu 1, un seul Ennemi sera actif à la fois. Révélez la première carte du paquet et placez-la face visible dans l'emplacement d'Ennemi au-dessous.



Ennemi Actif

Laisser vides pendant le Jeu 1.
Ces emplacements seront remplis lors des parties suivantes.

5 Cartes Tour de Jeu & Héros

Choisissez votre Héros.

Placez une grande carte Tour de Jeu et la carte Héros face visible au-dessus de votre Fiche de Joueur.



6 Deck de départ de Héros

Mélangez le deck du Héros choisi à l'étape 5, composé de 10 cartes, et posez-le face cachée dans l'emplacement « Deck » de votre Fiche de Joueur. Piochez ensuite 5 cartes dans votre deck.

Veillez à ne pas vous tromper de deck de Héros en récupérant le vôtre ; pour ce faire, consultez le nom indiqué dans la bannière au bas des cartes.



Défausse (face visible)



6



4 DECKS DE DÉPART DE HÉROS (10 CARTES CHACUN)

HARRY HERMIONE RON NEVILLE



Paquet Poudlard



4 Cartes **POUDLARD™**

Triez les 4 decks de départ de Héros en fonction de leur nom, comme indiqué dans les bannières au bas des cartes (6).

Mélangez les cartes **POUDLARD** et empilez-les face cachée sur le plateau.

Révélez les 6 premières cartes du paquet et placez-les face visible dans les emplacements au-dessous.



INFORMATIONS SUR LES CARTES ENNEMI

- 1 Nom de l'Ennemi
- 2 Identifiant de Jeu
- 3 Capacité d'Ennemi
- 4 Vie – le nombre de pions nécessaires pour vaincre l'Ennemi.
- 5 Récompense – obtenue lorsque l'Ennemi est vaincu.

LÉGENDE DES ICÔNES



Dégât



Influence



Vie



Contrôle Ennemi



INFORMATIONS SUR LES CARTES POUDLARD

- 1 Identifiant de Jeu
- 2 Type de Carte – Allié, Objet ou Sort. Certains effets peuvent faire référence à ces types.
- 3 Nom de la Carte
- 4 Effet – appliqué lorsque vous jouez la carte.
- 5 Valeur – le nombre de pions que vous devez dépenser pour acquérir la carte. Certains effets peuvent faire référence à cette valeur.

Vous êtes prêts à vous lancer dans votre première aventure ! Choisissez quel Héros jouera en premier. Ces règles sont conçues pour être lues pendant la partie, à mesure que vous jouez.*

*Avant de continuer à lire ces règles, les Sorciers Confirmés devront finir de résoudre la mise en place comme indiqué dans la Boîte de Jeu 3.

OBJECTIF

Dans la peau de Héros agissant en coopération, vous remportez la partie si vous terrassez les Ennemis avant qu'ils n'aient pris le contrôle de tous les Lieux – assurant ainsi la sécurité de Poudlard, du moins pour l'instant...

En revanche, vous perdez la partie si les Ennemis parviennent à s'emparer de tous les Lieux !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour consiste en quatre étapes distinctes.

ÉTAPE 1. RÉVÉLER ET RÉSOUDRE LES ÉVÉNEMENTS FORCES DU MAL.

Consultez la carte Lieu : elle indique combien d'événements Forces du Mal doivent être révélés (1).

Ces événements entraînent toute une variété d'effets négatifs. Révélez et résolvez les cartes Forces du Mal une à la fois, puis placez-les dans leur défausse attirée près du paquet (2).



EXEMPLE : cet événement vous indique d'ajouter 1 marqueur sur la carte Lieu. (Voir « Contrôler un Lieu » en page 12 pour plus de détails.)

Si le paquet Forces du Mal est épuisé, mélangez les cartes de sa défausse pour en constituer un nouveau.

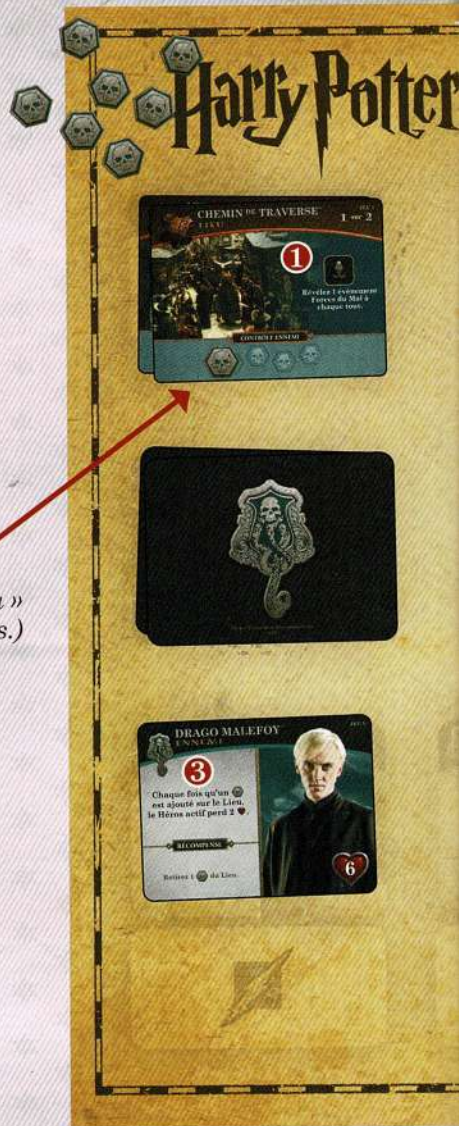
ÉTAPE 2. RÉSOUDRE LES CAPACITÉS DES ENNEMIS.

Chaque Ennemi dispose d'une capacité (3). Certaines sont résolues à chaque tour, et d'autres sont déclenchées par les événements Forces du Mal ou par d'autres Ennemis.



EXEMPLE : puisqu'un marqueur a été ajouté sur la carte Lieu à cause de l'événement Celui-dont-On-Ne-Doit-Pas-Prononcer-Le-Nom, le Héros actif (Harry) perd 2 Vies et recule son pion de 10 à 8. (Voir « Points de Vie d'un Héros » en page 13 pour plus de détails.)

IMPORTANT : si vous avez le choix entre plusieurs effets lorsque vous résolvez une carte Forces du Mal ou Ennemi, vous devez en appliquer un qui vous impacte (si possible) et ne pouvez pas choisir celui qui n'aurait aucune conséquence.



ÉTAPE 5. JOUER DES CARTES POUDLARD ET EFFECTUER DES ACTIONS DE HÉROS.

En tant que Héros actif, vous pouvez accomplir les choses suivantes dans l'ordre de votre choix.

- **Jouez des cartes pour gagner des ressources (pions ⚡ & ⚙) et déclencher des effets.**

Lorsque vous jouez une carte, résolvez-la puis posez-la devant vous pour signaler qu'elle a été utilisée (mais sans la défausser). Les pions que vous gagnez sont stockés sur votre Fiche de Joueur. Vous devrez défausser vos pions et vos cartes à la fin de votre tour, alors mieux vaut les utiliser tant que vous le pouvez !

- **Assignez des pions ⚡ (Dégât) aux Ennemis.** Lorsque le nombre de pions ⚡ assignés à un Ennemi égale sa Vie, cet Ennemi est vaincu ! (Voir « Vaincre un Ennemi » en page 12 pour plus de détails.)
- **Dépensez des pions ⚙ (Influence) pour acquérir de nouvelles cartes.**

Les six cartes POUDLARD face visible sur le plateau peuvent être acquises pour élaborer un deck plus puissant. Tant que vous détenez suffisamment de pions ⚙, vous pouvez acquérir autant de cartes que vous le souhaitez.

Sauf mention contraire, placez IMMÉDIATEMENT les cartes acquises dans votre défausse (et pas dans votre main). En règle générale, vous ne pourrez pas jouer des cartes pendant le tour où vous les aurez acquises. Lorsque votre deck est épuisé, mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck qui contiendra les cartes POUDLARD récemment acquises (en plus de vos cartes de départ).



EXEMPLE : votre main de départ contient un *Éclair de Feu*, *HEDWIGE* et 3 cartes *Alohomora* !

- 1 Jouez l'*Éclair de Feu* pour gagner 1 ⚡. Puisqu'il vous reste encore beaucoup de Vies, jouez *HEDWIGE* et choisissez de gagner un autre pion ⚡, que vous placez sur votre Fiche de Joueur avec le premier.
- 2 Jouez vos 3 cartes *Alohomora* ! pour gagner 3 ⚙, que vous placez sur votre Fiche de Joueur.
- 3 Assignez les 2 pions ⚡ à *DRAGO MALEFOY™*. Il en faudra 4 de plus pour le vaincre. Si vous l'aviez terrassé, l'*Éclair de Feu* vous aurait également permis de gagner 1 ⚙ quel que soit le moment de votre tour où vous l'auriez vaincu.
- 4 Dépensez vos 3 pions ⚙ pour acquérir *Reparo* ! parmi les cartes POUDLARD disponibles sur le plateau, et placez immédiatement ce Sort dans votre défausse.

BATAILLE À POUDLARD
Un Jeu de Deckbuilding Coopératif



HARRY POTTER
3 à 4 Joueurs

TOUR DE JEU

- Résolvez et réajustez les événements Forces du Mal
- Résolvez les capacités des Éléments
- Choisissez des cartes 'POUFLARD' et affectez des acteurs de Héros
- Terminez votre tour - Défaussez tous vos pioches et cartes restantes, puis piochez 5 nouvelles cartes.

*« Si vous pouvez, un secret. C'est un jeu... je suis Harry. »
- Alan Rickman -*

VIEUX

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1






1 2



Passez à la page suivante et résolvez les étapes pour terminer votre tour.

ÉTAPE 4. TERMINER VOTRE TOUR.

Après avoir joué des cartes, effectué des actions et dépensé des pions, accomplissez les choses suivantes dans l'ordre à la fin de votre tour.

- 1 Vérifiez si les Ennemis disposent du nombre requis de  pour contrôler le Lieu. Si c'est le cas, retirez les marqueurs  et défaussez la carte pour révéler la suivante du paquet Lieu.
- 2 Si vous avez assigné suffisamment de pions  pour vaincre un Ennemi pendant ce tour, défaussez sa carte et remplacez-la par la suivante du paquet Ennemi.
- 3 Comblez les emplacements de cartes **POUDLARD** vides avec de nouvelles cartes.
- 4 Placez dans votre défausse toutes les cartes que vous avez jouées pendant ce tour et celles qu'il vous reste en main. Vous ne pouvez pas conserver de cartes pour votre prochain tour.
- 5 Défaussez tous vos pions  et  inutilisés. Si vous avez joué des cartes permettant à d'autres Héros de gagner des pions, ils **PEUVENT** les garder pour les utiliser pendant leur propre tour.
- 6 Piochez une nouvelle main de 5 cartes. Votre défausse n'est mélangée pour constituer un nouveau deck **QUE** lorsque vous avez besoin de piocher ou révéler des cartes mais que votre deck est vide.
Note : si vous révélez des cartes depuis votre deck et ne les défaussez pas immédiatement, remettez-les ensuite face cachée sur votre deck.

AU TOUR DU HÉROS SUIVANT

La partie continue en sens horaire et le prochain joueur, à présent Héros actif, résout les 4 mêmes étapes pendant son tour.

Consultez les pages suivantes pour plus de détails sur :

VAINCRE UN ENNEMI - PAGE 12

CONTRÔLER UN LIEU - PAGE 12

POINTS DE VIE D'UN HÉROS - PAGE 15



BATAILLE À POUDLARD

Un jeu de Deckbuilding Coopératif



3



FIN DE LA PARTIE

La partie peut s'achever de deux façons différentes :

LES HÉROS ONT VAINCU TOUS LES ENNEMIS

Félicitations ! Vous avez gagné, assurant la sécurité de POUDLARD et du monde des sorciers pour une année de plus. Vos compétences en sorcellerie se sont améliorées et vous avez couvert votre école de gloire et de fierté ! Lorsque vous serez prêts, passez à la suite. Ouvrez la Boîte de Jeu 2 et suivez les instructions incluses.

LES ENNEMIS CONTRÔLENT TOUS LES LIEUX

Si les Ennemis parviennent à s'emparer de TOUS les Lieux, vous avez perdu. Il vous faudra parfaire vos compétences en sorcellerie avant de pouvoir passer à l'aventure 2. Réinstallez le jeu dans sa configuration de départ et réessayez ! (Voir « Mise en Place » en pages 2-5.)

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

VAINCRE UN ENNEMI

Lorsque le nombre de pions ⚡ assignés à un Ennemi égale ses ♥ (Vies), cet Ennemi est vaincu ! Gagnez immédiatement la récompense listée sur sa carte, placez cette dernière dans la défausse au centre du plateau et remettez dans la réserve générale les pions ⚡ qui se trouvaient sur la carte. À la fin de votre tour, remplacez l'Ennemi vaincu en révélant la carte suivante du paquet Ennemi.
Note : vous ne pouvez pas assigner plus de pions ⚡ à un Ennemi que sa valeur de ♥.



EXEMPLE DE RÉCOMPENSE :
 chaque Héros prend 1 pion dans la réserve générale et le place sur sa Fiche de Joueur. Ayant aussi gagné 1 Vie, chacun d'eux avance son pion d'une case.



CONTRÔLER UN LIEU*

Certains événements Forces du Mal et capacités d'Ennemis améliorent le contrôle que les Ennemis exercent sur les Lieux. Lorsqu'un Lieu reçoit le dernier marqueur dont les Ennemis ont besoin pour le contrôler, les Héros ont jusqu'à la fin du tour actuel pour en retirer un marqueur en jouant une carte ou en venant à bout d'un Ennemi dont la récompense le permet.



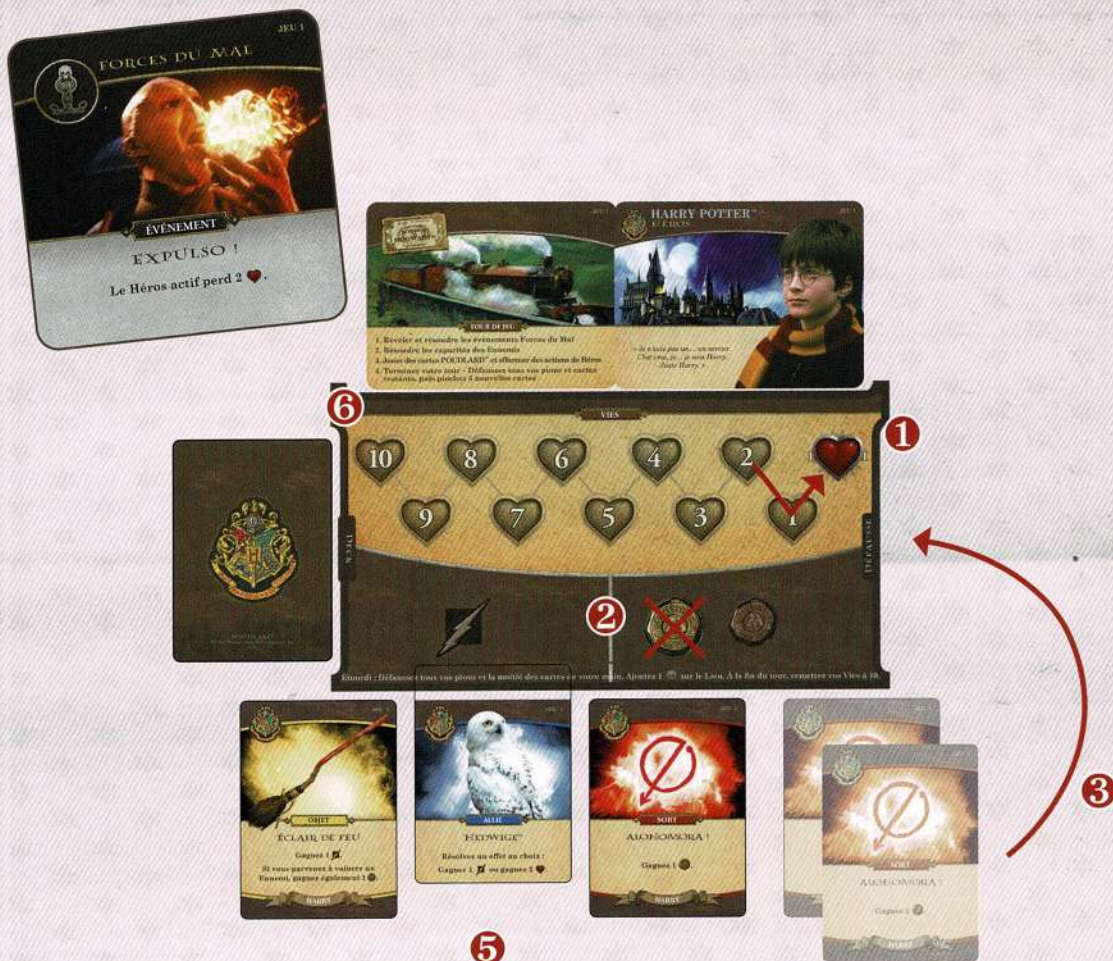
Si le Lieu contient encore le nombre requis de marqueurs à la fin de ce tour, les Ennemis en prennent le contrôle. Défaussez la carte Lieu et révélez la suivante du paquet, qui sera le théâtre de la prochaine bataille. Si les Ennemis viennent à contrôler TOUS les Lieux, les Héros perdent la partie !

Si vous devez ajouter plus de marqueurs sur un Lieu que la carte ne comporte de cases, vous gagnez un sursis et ignorez tout supplémentaire devant être ajouté pendant ce tour.

***Sorciers Confirmés :** Vous pouvez augmenter la difficulté de n'importe quelle partie en plaçant des marqueurs sur le premier Lieu pendant la mise en place. Ajoutez 1 seul pion pour une difficulté modérée, et ajoutez-en 2 pour un défi plus intense. Sinon, vous pouvez ajouter 1 à chaque Lieu lorsqu'il est révélé, en commençant par le premier.

POINTS DE VIE D'UN HÉROS

Certains événements Forces du Mal et capacités d'Ennemis conduisent votre Héros à perdre des ♥ (Vies), tandis que d'autres cartes vous autorisent à en gagner. Indiquez ces évolutions de vos Vies en déplaçant votre pion ♥ sur la piste de votre Fiche de Joueur, dont la valeur minimale est 0 et la valeur maximale 10. Si vous perdez toutes vos ♥, vous êtes Étourdi et devez accomplir les choses suivantes dans l'ordre. Note : il est possible de devenir Étourdi pendant le tour d'un autre Héros. Si plusieurs Héros sont Étourdis en même temps, chacun d'eux accomplit les choses suivantes.



- 1 Vous ne pouvez plus perdre (ni gagner*) de ♥ pendant ce tour.
- 2 Défaussez tout pion ⚡ et 🪙 gagné pendant le tour d'autres Héros et stocké sur votre Fiche de Joueur.
- 3 Défaussez la moitié des cartes de votre main (arrondie à l'inférieure). Par exemple, si vous détenez 5 cartes, choisissez-en 2 à défausser. Si l'une de ces cartes dispose d'un effet déclenché par le fait de la défausser, celui-ci est QUAND MÊME appliqué.
- 4 Ajoutez 1 🪙 sur le Lieu.
- 5 Si vous avez été Étourdi pendant votre tour, vous pouvez encore jouer des cartes et effectuer des actions avec les cartes qu'il vous reste en main.
- 6 *À la fin du tour du Héros actif, vous vous remettez de votre étourdissement. Placez le pion ♥ de votre Héros sur sa valeur maximale (10).



RAPPELS

CARTES POUDLARD

Pendant les toutes premières parties, il est possible que le paquet POUDLARD soit épuisé et que vous ne puissiez plus remplacer les cartes acquises. Jusqu'à la fin de la partie, continuez de jouer avec les cartes POUDLARD encore disponibles sur le plateau et les decks que vous avez établis.



Une fois par partie, un joueur peut renoncer à acquérir des cartes pendant son tour. Dans ce cas, il prend les 6 cartes POUDLARD disponibles, les glisse au-dessous du paquet et les remplace par 6 nouvelles cartes qu'il place face visible sur le plateau. Cette règle optionnelle est utile lorsque toutes les cartes du plateau sont trop chères pour qu'un joueur puisse en acheter.

IMPORTANT : de nombreux effets de cartes POUDLARD et d'autres éléments de jeu emploient les termes « au choix ». C'est le Héros actif qui décide à qui s'applique un tel effet mais il peut en discuter avec les autres joueurs s'il le souhaite ; après tout, c'est un jeu coopératif !



PIOCHER ET DÉFAUSSER DES CARTES

L'effet de certaines cartes (comme la *Boule de Cristal*) indique « Piochez une carte ». Lorsque vous les jouez, la carte piochée doit toujours être prise dans votre deck de Héros. Pour ce qui est des effets indiquant « Défaussez une carte », vous pouvez choisir n'importe quelle carte dans votre main – et pas uniquement parmi celles que vous venez de piocher. Note : la formule « carte(s) supplémentaire(s) » fait référence à toute carte que vous piochez suite à un effet de jeu autre que le renouvellement de votre main à la fin du tour. D'autres cartes disposent d'un effet qui ne se déclenche que si vous choisissez de les défausser, et non lorsque vous les jouez. Par exemple, le *Rapeltout* (deck de départ de Neville) offre 1 au Héros lorsqu'il le joue mais lui en rapporte 2 s'il le défausse. De tels effets se déclenchent si vous choisissez de défausser la carte à cause d'un Ennemi, d'un événement Forces du Mal, d'une autre carte POUDLARD (comme la *Boule de Cristal*) ou parce que vous avez été Étourdi. Placer les cartes jouées dans la défausse à la fin du tour n'est PAS considéré comme les défausser et ne déclenche donc pas la résolution des effets de défausse.

IMPORTANT : il faut bien distinguer les termes « piocher » et « acquérir » une carte. Ils ne signifient pas la même chose et ne sont donc pas soumis aux mêmes restrictions en ce qui concerne les effets de jeu.

POSER DES CARTES SUR VOTRE DECK

Voilà qui peut se révéler une bonne idée. Au lieu d'attendre que votre défausse soit mélangée pour avoir accès à une carte, ces effets-là assurent que vous pourrez jouer la carte tout juste acquise pendant votre prochain tour.

STOCKER DES PIONS INFLUENCE ET DÉGÂT

Si vous gagnez des pions ou pendant le tour d'un autre Héros, vous pouvez les stocker sur votre Fiche de Joueur en attendant de les utiliser. À la fin de votre tour, les pions inutilisés devront être défaussés dans leur réserve respective.

CARTES ENNEMI ET FORCES DU MAL

À mesure que la difficulté des aventures progresse, l'effet de la plupart des capacités d'Ennemis et des événements Forces du Mal se complète et aggrave la situation. Par exemple, le Sort *Flipendo !* indique : « Le Héros actif perd 1 et défausse une carte. » La combinaison de cet effet avec la capacité de Crabbe & Goyle entraîne le Héros actif à perdre 2 et à défausser une carte avant d'effectuer des actions.



RANGER LE JEU

Vous n'êtes pas obligés de jouer les sept aventures en une seule fois. La boîte contient 9 cartes Intercalaire. Lorsque vous êtes prêts à ranger le jeu, utilisez-les pour trier les cartes par type plutôt que par Aventure ; cela rendra la mise en place de votre prochaine partie bien plus rapide. Les règles complémentaires de chaque Boîte de Jeu peuvent être glissées dans les encoches de la page suivante.

SORCIERS CONFIRMÉS

Si vous avez l'habitude des jeux de deckbuilding et que vous vous sentez à l'aise après avoir lu ces règles, nous vous conseillons de passer directement à l'aventure 3. Ouvrez les Boîtes de Jeu 1 à 3, consultez les règles qu'elles contiennent et commencez à jouer à partir de là. Vous pouvez également accroître la difficulté de chaque partie en plaçant 1 ou 2 marqueurs sur le premier Lieu pendant la mise en place, ou en ajoutant 1 marqueur sur chaque Lieu au moment où il est révélé.



Glissez les Règles du Jeu 2 ici.



Glissez les Règles du Jeu 3 ici.



Glissez les Règles du Jeu 4 ici.



Glissez les Règles du Jeu 5 ici.



Glissez les Règles du Jeu 6 ici.



Glissez les Règles du Jeu 7 ici.

MATÉRIEL :

1 Plateau • 252 Cartes (47 petites, 142 moyennes, 63 grandes) • 4 Dés • 7 Boîtes de Jeu • 7 Règles du Jeu
4 Fiches de Joueur • 8 Marqueurs Contrôle Ennemi • 70 Pions (35 Dégât, 25 Influence, 4 Vie, 2 Bouclier, 4 Rappel)

CONÇU ET DÉVELOPPÉ PAR :

usaopoly

INVENTÉ PAR :

FORREST-PRUZAN
CREATIVE

usaopoly.com

EDGE

USAopoly est une marque déposée de Usaopoly, Inc. Inventé par et sous licence de Forrest-Pruzan Creative. HARRY POTTER, les personnages, les noms et les éléments affiliés sont des marques déposées © et ™ de Warner Bros. Entertainment Inc.

Les droits de publication de Harry Potter sont © de JKR. (s16)

Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 10 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroij, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. CECI N'EST PAS UN JOUET. NON CONÇU POUR DES PERSONNES DE MOINS DE 11 ANS.