



# HARRY POTTER BATAILLE À POUDLARD (USAOPOLY) DÉFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL.



SUIVEZ LES COURS DE DÉFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL DE POUDLARD. FAITES L'ACQUISITION DES MEILLEURS SORTS ET MALÉFICES POUR ÉTOURDIR VOTRE ADVERSAIRE. USEZ DE VOTRE INFLUENCE POUR FORMER DES ALLIANCES AVEC LES PROFESSEURS ET LES ÉLÈVES INFLUENTS DE POUDLARD POUR VOUS PROTÉGER OU RALENTIR VOTRE OPPOSANT.

## 1 / MISE EN PLACE



- Placez le *Plateau de Duel* dans le sens de la longueur entre les deux joueurs.
- Formez une réserve avec les jetons *Dégât* ⚡, *Vie* ❤️ et *Influence* 🪄.
- Disposez les 5 pions *Étourdi* 🧠 à proximité du plateau.
- Chaque joueur choisit une *Maison* en posant la carte *Maison* correspondante devant lui et place le *marqueur* de cette *Maison* sur la case DÉPART de son côté du plateau. Les 2 joueurs peuvent choisir la *même Maison*.
- Formez 4 *paquets* distincts avec les cartes :
  - Les *cartes Maléfice* : Mélangez-les et formez une pile face cachée à l'emplacement prévu sur le bord du *Plateau de Duel*.
  - Les *cartes Livre* : Empilez-les face visible sur l'emplacement *Bibliothèque* sur le bord du plateau.
- *Deck de départ* : Chaque joueur récupère les dix cartes de départ suivantes : 7 *Alohomora* !, 1 *Baguette*, 1 *Chaudron* et 1 *Allié de départ* au choix parmi les trois proposés (*Chat*, *Crapaud* ou *Hibou*). Chaque joueur mélange ensuite son deck, le pose face cachée et pioche les 5 premières cartes pour constituer sa main de départ.
- Les cartes restantes forment une pioche de *carte Poudlard*. Mélangez-les et alignez les 4 premières cartes du paquet, face *visible* près de l'emplacement *Salle de classe* sur le bord du plateau.

## 2 / TOUR DE JEU

UNE PARTIE SE DÉROULE EN PLUSIEURS MANCHES. LORS D'UNE MANCHE, LES 2 JOUEURS ALTERNENT LES TOURS EN JOUANT LES CARTES DE LEUR MAIN, RENOUVELÉES À CHAQUE TOUR. LORSQUE LE PION D'UN JOUEUR ARRIVE SUR LA CASE OPPOSÉE À CELLE DE DÉPART, IL EST ÉTOURDI ET PERD LA MANCHE. SI AUCUN DES 2 JOUEURS NE POSSÈDENT 3 JETONS ÉTOURDIS, UNE NOUVELLE MANCHE DÉBUTE.

### 1) RÉSOUDRE LES CARTES MALÉFICE

- Si vous possédez de telles cartes dans votre main, vous devez les résoudre en *premier*. Si vous en piochez une lors de votre tour, son effet s'applique *immédiatement*.

### 2) JOUER DES CARTES POUDLARD ET DÉCLENCHER DES EFFETS

- **LES EFFETS DES CARTES SORT ET OBJET** se déclenchent immédiatement et permettent en général de *gagner des jetons* ou de *piocher des cartes* dans votre deck (pioche personnelle). Les jetons s'utilisent comme suit et sont **TOUS** défaussés à la fin du tour.
  - ⚡ : Pour chaque pion que vous détenez, **RECULEZ** le marqueur de *Maison* adverse d'une case vers votre adversaire.
  - ❤️ : Pour chaque pion que vous détenez, **AVANCEZ** votre marqueur de *Maison* d'une case vers le centre du *Plateau de Duel*.
  - 🪄 : Vos pions vous permettent d'acquérir de nouvelles *cartes Poudlard* parmi celles *disponibles* face visible dans la *Salle de Classe* ou la *Bibliothèque*. Chaque carte obtenue ainsi est placée dans votre *défausse*. Remplacez *immédiatement* la moindre carte acquise par la première du paquet *Poudlard*. Il est possible de faire *plusieurs achats* lors d'un même tour.

- **LES CARTES ALLIÉ** se placent devant vous. Chaque *Allié* possède une *capacité* que vous pouvez utiliser à chacun de vos tours, y compris celui où vous venez de l'acquérir. Les cartes *Allié* restent devant vous et ne **sont pas défaussées** à la fin de votre tour.

- **EFFET DES MAISONS** : Au début de la partie, la *Maison* que vous avez choisie vous permet de bénéficier des *effets supplémentaires* fournis en bas de certaines cartes *Objets* et *Sorts affiliés* à cette *Maison*. Une fois qu'une carte *Allié* dotée d'un *Identifiant* de *Maison* est posée devant vous, vous pouvez utiliser les effets des cartes affiliées à cette *Maison*. Ces effets sont indiqués sur le bandeau en bas de la carte avec l'*icône* de la *Maison* concernée.

- **BANNIR UNE CARTE** : si l'on vous demande de bannir une carte, prenez une carte de l'endroit indiqué (la *Salle de classe*, votre main ou la *défausse* d'un joueur) et posez-la face visible près de la section « *Bannies* » au bord du *Plateau de Duel*. Dans la *Salle de classe*, remplacez *immédiatement* la carte bannie par la première du paquet *Poudlard*.

- **JOUEUR ÉTOURDI** : Si vous parvenez à faire reculer le marqueur adverse jusqu'à la case *Étourdi* de son côté du *Plateau de Duel*, vous remportez cette manche. Votre adversaire prend un *pion Étourdi* 🧠 dans la réserve et le pose sur un emplacement vide de sa carte *Maison*. Terminez votre tour en cours.

- Une *nouvelle manche* commence alors :

- Récupérez l'intégralité de vos cartes et mélangez-les pour former une nouvelle pioche personnelle.
- Remplacez votre marqueur de *Maison* sur la case DÉPART de votre côté du *Plateau de Duel*.
- Piochez 5 cartes pour former votre main.

### 3) TERMINEZ VOTRE TOUR

- Une fois que vous avez terminé de jouer vos cartes en main, procédez comme suit :
  - Placez **TOUTES** vos cartes dans votre *défausse*. Vous ne pouvez conserver aucune cartes à l'exception des cartes *Allié*.
  - Remettez **TOUS** vos pions inutilisés dans la réserve.
  - Piochez 5 **NOUVELLES CARTES**. Si votre pioche personnelle ne contient pas assez de cartes pour compléter votre main, récupérez les cartes de votre *DÉFAUSSE* pour reformer une pile pioche préalablement mélangée.

## 3 / FIN DE PARTIE

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur reçoive son troisième pion Étourdi. Celui qui est parvenu à étourdir trois fois son adversaire a gagné.