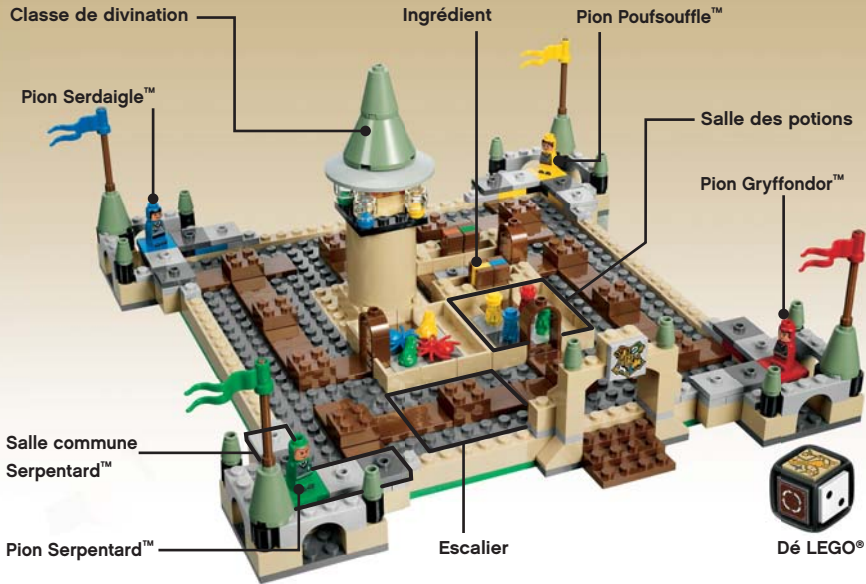


# CONSTRUIRE



Réussirez-vous à trouver rapidement votre chemin à travers Poudlard, l'école de sorcellerie et de magie ? Utilisez au mieux les escaliers et les passages secrets. Le premier joueur qui ramènera tous les ingrédients nécessaires pour faire ses devoirs et qui reviendra dans sa salle commune remportera la partie.



## But du jeu

Le premier joueur qui trouve son chemin à travers le château sans cesse en mouvement de Poudlard, atteint toutes les salles de classe, rassemble les ingrédients dont il a besoin pour ses devoirs et regagne sa salle commune remporte la partie.

## Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit la maison qu'il souhaite représenter : *Gryffondor* (rouge), *Serpentard* (vert), *Serdaigle* (bleue) ou *Poufsouffle* (jaune).



# JOUER



## Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute les actions suivantes dans l'ordre :

1. Il effectue l'action indiquée par le dé *ET*
2. Il déplace son pion.



### Mouvement des escaliers

Le joueur retire un escalier non occupé et le place à côté du plateau.

*Il est interdit de retirer une salle de classe.*

*Il est interdit de retirer un escalier occupé par un ou plusieurs pion(s).*



Le joueur peut alors faire coulisser les escaliers et/ou les salles de classe

voisin(e)s. Pour chaque point obtenu au dé, le joueur peut effectuer 1

mouvement. Chaque mouvement permet au joueur de faire coulisser, au choix,

1, 2 ou 3 escaliers et/ou salles de classe en ligne droite. Lorsqu'il a terminé

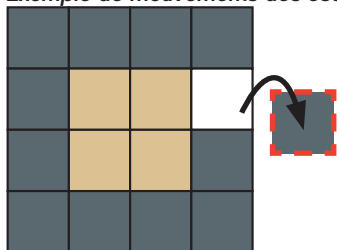
tous ses mouvements, il remplace l'escalier retiré au début dans le nouvel

emplacement libre du plateau, dans le sens qu'il veut.

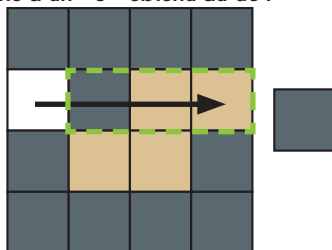
*Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses mouvements.*



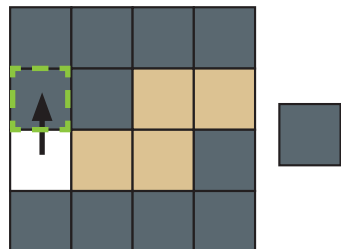
### Exemple de mouvements des escaliers suite à un " 3 " obtenu au dé :



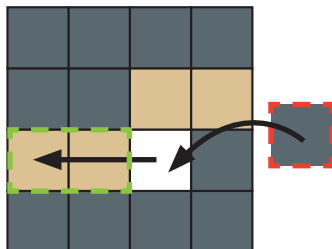
Le joueur retire un escalier non occupé.



**Premier mouvement :** Le joueur fait coulisser 1 escalier et 2 salles de classe ensemble.



**Deuxième mouvement :** Le joueur fait coulisser 1 escalier.



**Troisième mouvement :** Le joueur fait coulisser 2 salles de classe ensemble. Pour finir, il remet l'escalier retiré au début du tour dans le nouvel espace vide.

# JOUER



## Rotation d'un escalier

Le joueur soulève un escalier et le fait pivoter sur son axe. Il peut choisir n'importe quel escalier, y compris un escalier occupé par un pion.

*Il est interdit de faire pivoter une salle de classe.*



## Utilisation d'un passage secret

La carte du Maraudeur indique au joueur un passage secret qui lui permet de déplacer son pion de l'endroit où il se trouve sur n'importe quel escalier ou n'importe quelle salle de classe voisin(e), même s'ils ne sont pas reliés par un escalier.

*Il est interdit de se déplacer en diagonale.*

## Déplacement du pion

Une fois qu'il a exécuté toutes les actions indiquées par le dé, le joueur déplace son pion de l'endroit où il se trouve sur un escalier ou une salle de classe voisin(e) à condition qu'un passage les relie. Il peut aussi décider de rester là où il est. Contrairement aux autres salles de classe, la classe de divination ne peut être atteinte que par une seule porte.

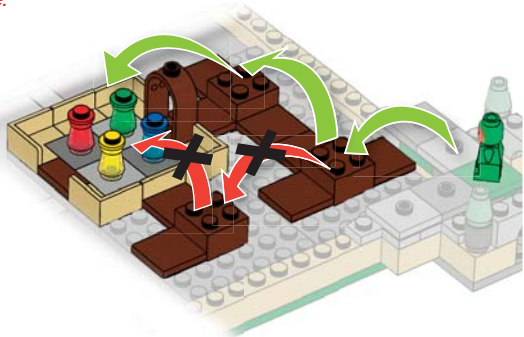
*Il est interdit de se déplacer en diagonale.*



## Exemples de déplacements

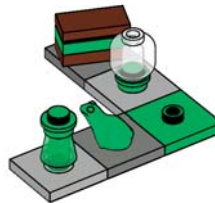
Chaque flèche verte montre un déplacement vers un escalier ou une salle de classe voisin(e) relié(e) à l'endroit où se trouve le pion.

Les flèches rouges montrent les endroits où les escaliers et les salles de classe NE sont PAS relié(s). Ces déplacements ne sont possibles qu'en utilisant un passage secret.



## Récupération des ingrédients

Le joueur qui pénètre dans une salle de classe s'empare de l'ingrédient de sa couleur qui s'y trouve et le place sur l'un des emplacements libre de sa salle commune.



## Fin de la partie

Le premier joueur qui rassemble les 4 ingrédients nécessaires pour faire ses devoirs et qui regagne sa salle commune remporte la partie !

Variante pour des parties plus courtes : Le premier joueur qui rassemble les 4 ingrédients nécessaires remporte la partie.



**Astuce LEGO®**  
La meilleure façon de retirer des pièces LEGO® du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.



# CHANGER

## VARIANTES - TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies.

Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !



### Dumbledore vous aide

Remplacer la face " 1 " du dé par une tuile rouge et placer Dumbledore sur l'escalier d'entrée à Poudlard. À chaque fois qu'un joueur obtient " Rouge " au dé, il déplace Dumbledore sur un escalier ou une salle de classe voisin(e), puis il déplace son pion. Dumbledore peut toujours se déplacer en utilisant un passage secret.

*Dumbledore ne peut pas se déplacer en diagonale.*

Si un joueur déplace son pion sur un escalier ou dans une salle de classe où se trouve Dumbledore, il lui indique un passage secret qu'il peut utiliser pour atteindre un escalier ou une salle de classe voisin(e).



### Miss Teigne

Remplacer la face " Carte du Maraudeur " du dé par la tuile marron et placer Miss Teigne à côté du plateau. À chaque fois qu'un joueur obtient " Marron " au dé, il peut placer Miss Teigne sur n'importe quel escalier non occupé par un pion. Cet escalier est désormais bloqué. Il déplace ensuite son pion.

*Aucun pion ne peut être déplacé sur un escalier bloqué par Miss teigne.*



### Duel de magiciens

Lorsqu'un pion atteint un escalier ou une salle de classe occupé(e) par un autre pion, ils se battent en duel. Chaque joueur lance une fois le dé et les résultats obtenus sont comparés. " Rotation " vaut " 0 " et " Carte du Maraudeur " vaut " 4 ".

Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte le duel et déplace le pion de son adversaire sur l'escalier ou la salle de classe voisin(e) de son choix. En cas d'égalité, le joueur qui a provoqué le duel en rejoignant l'autre remporte le duel.

### Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Essayez d'y inclure les autres personnages fournis : *Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley* et *Drago Malefoy* pour modifier le jeu.