

Règles du jeu



Harry Potter



COMBAT CONTRE
LES FORCES DES TÉNÉBRES™

Une nuit. Un jour. Une décision.
Pour 3 à 10 joueurs* à partir de 9 ans

Ravensburger

Chers sorciers et sorcières,

Ne soyez pas effrayés par la longueur de la notice. Avant la première partie, vous n'aurez besoin de lire que les règles et les explications correspondant aux personnages utilisés. Les autres textes vous permettront d'approfondir le jeu au fur et à mesure.

Alors, amusez-vous bien !

PRINCIPE DU JEU

La nuit, les partisans de Lord Voldemort se transforment en effrayants Mangemorts. Ils sèment la peur et l'effroi et ont recours aux sortilèges impardonnables. Le seul moyen pour les sorciers d'empêcher tout cela est de les capturer...

À « Harry Potter – Combat contre les Forces du Mal », chaque joueur incarne un personnage tiré au hasard : simple élève de Poudlard, sorcier ou sorcière avec des capacités spéciales ou Mangemort.

Pour gagner, il faut retrouver derrière quels joueurs se cachent les Mangemorts... à moins que vous en soyez un vous-même... Dans ce cas, à vous de semer la confusion et de détourner les soupçons sur les autres !

CONTENU

16 cartes Personnage (3 élèves de Poudlard, 2 Mangemorts, Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley, Sirius Black, Neville Londubat, Ginny Weasley, Fred Weasley, George Weasley, Luna Lovegood, Minerva McGonagall, Dumbledore), 16 jetons Personnage.



MISE EN PLACE DU JEU

Avant la première partie :

Détachez soigneusement toutes les cartes et tous les jetons Personnage de la planche prédécoupée.

Conseil : Si vous disposez d'un Smartphone, téléchargez l'application gratuite « Harry Potter – Combat contre les Forces du Mal » de Ravensburger. Elle remplace le Maître de jeu et permet à tous les joueurs de se concentrer sur la partie. Mais vous pouvez également jouer sans l'appli.



Avant chaque partie :

Choisissez avec quelles cartes Personnage vous souhaitez jouer. Il doit toujours y avoir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs. Vous êtes libres de choisir les personnages que vous voulez ou de suivre l'un des scénarios proposés. Vous les trouverez à partir de la **page 14** de cette notice.

Conseil : Commencez de préférence par le scénario intitulé « Première Année à Poudlard » pour 3 à 5 joueurs, même si vous êtes plus que 5. Vous n'aurez ainsi pas besoin de mémoriser trop de personnages à la fois. Comme une partie est très courte, personne ne restera spectateur trop longtemps.

Alignez les jetons correspondant aux cartes Personnage choisies, face visible au milieu de la table. Ils vous permettent de vous souvenir des personnages en jeu. Mélangez les cartes Personnage choisies. Chaque joueur en reçoit une, face cachée. Les 3 cartes restantes sont alignées au milieu de la table, également face cachée. Personne ne doit voir les personnages sur les cartes.

* Le mot „joueur“ (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



Chacun regarde alors secrètement sa carte et découvre ainsi son personnage. Il la remet ensuite, face cachée, devant lui, bien à portée de main de tous les joueurs. Désignez ensuite un Maître de Jeu (MJ) ou lancez l'appli.

N'oubliez pas : Le MJ participe au jeu et tient également un rôle au hasard !
Sur le dépliant séparé, il trouvera toutes les instructions nécessaires pour mener le jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il y a 2 camps : les Mangemorts et les résidents de Poudlard. Normalement, l'un des deux doit gagner en fin de partie. Une partie dure exactement 1 nuit et 1 jour. À la fin de la journée, tous les joueurs votent contre celui ou celle qui, d'après eux, est un Mangemort. Le personnage qui recueille le plus de voix contre lui est « capturé » et son camp perd !

NUIT :

À la tombée de la nuit, tous les joueurs ferment les yeux.

La nuit, différents personnages se réveillent et peuvent utiliser leurs capacités spéciales. Tous les personnages et leurs capacités spéciales sont détaillés à partir de la **page 9**. Vous y trouverez également des conseils sur la façon de tenir les différents rôles.

Conseil : *Pour la première partie, il vous suffit de lire le texte correspondant à votre personnage. Vous n'avez pas besoin de retenir à quel moment vous devez jouer, ni ce que vous devez faire. Le MJ (ou l'appli) vous appellera et vous dira quelles actions effectuer.*

JOUR :

Tous les joueurs peuvent rouvrir les yeux.

Le jour, vous discutez sur l'identité des Mangemorts. Vous pouvez affirmer tout ce que vous voulez, mais jamais montrer votre carte à qui que ce soit. Vous-même n'avez **pas le droit** de revoir votre propre carte. Les Mangemorts parmi vous doivent faire semblant d'avoir un autre rôle pour ne pas attirer les soupçons.

Conseil : *Il est souvent important de dévoiler un indice sur votre personnage et d'annoncer aux autres joueurs ce que vous avez appris grâce à vos capacités spéciales. Neville Londubat, par exemple, peut prétendre que des cartes ont été échangées.*

Mais attention : Les Mangemorts doivent faire semblant de tenir un autre rôle pour tromper leurs adversaires.

Pour bien lancer les discussions, demandez simplement aux autres joueurs quel personnage ils ont. Vous aurez déjà quelques indices...

Vote :

Après quelques minutes de discussions, passez au vote. Tous ensemble, comptez jusqu'à 3 et pointez du doigt le joueur de votre choix. Celui qui recueille le plus de voix contre lui est « capturé ». En cas d'égalité, tous les joueurs concernés sont capturés.

Exception : Si chaque joueur recueille **exactement 1** voix contre lui, personne n'est capturé !

Conseil : Un temps limité de débat augmente la pression. Durant les premières parties, vous pouvez vous accorder plus de temps. Mais plus vous jouerez, plus le débat deviendra court. Commencez par 10 minutes au début, avant de réduire à 5 ensuite, voire moins. Si vous utilisez l'appli., vous pouvez moduler le temps de débat.

Enfin, chacun retourne sa carte Personnage et dévoile qui il est.



Échange de cartes Personnage

Souvent, les joueurs seront surpris par la carte devant eux : en effet, certains résidents de Poudlard ont la capacité d'échanger les cartes durant la nuit.

À la fin, seule compte la carte actuellement devant le joueur, même si ce n'est plus celle qu'il avait vue au début. Il peut arriver que le joueur change ainsi de camp !

***Attention :** Il est interdit de revoir sa carte durant la journée. Un joueur n'est donc pas du tout sûr de son identité à son réveil...*

FIN DE LA PARTIE — QUI A GAGNÉ ?

Règles générales de victoire :

1. Les Mangemorts l'emportent si aucun d'entre eux n'est capturé.
2. Poudlard l'emporte si au moins un Mangemort est capturé.

(Si, en cas d'égalité, un ou plusieurs résidents de Poudlard est aussi capturé, leur camp l'emporte quand même.)

Aucun Mangemort parmi vous ?

Si aucun joueur n'est un Mangemort parce que les cartes correspondantes sont au milieu de la table, à vous de bien coopérer : les résidents de Poudlard ne gagnent que si aucun d'eux n'est accusé. C'est le cas si chaque joueur ne recueille qu'1 seule voix contre lui.

***Conseil :** Si vous pensez qu'il n'y a aucun Mangemort, le mieux est que chacun pointe du doigt son voisin de gauche. Ainsi, personne ne sera capturé et vous gagnerez tous ensemble... à condition qu'il n'y ait vraiment aucun Mangemort...*

Pas sûr du vainqueur ?

Alors, vérifiez qui a gagné au dos du dépliant du MJ.

PERSONNAGES (DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE)

La présentation de chaque personnage donne les informations suivantes :

Nom du personnage : Camp, actions (ordre de réveil), difficulté

Camp :

Chaque personnage appartient soit à **Poudlard**, soit aux **Mangemorts**. À la fin de la partie, soit tous les joueurs d'un camp l'emportent, soit personne.

Actions :

Certains personnages sont appelés durant la nuit et se réveillent (**noctambules**) et d'autres ne sont pas appelés (**dormeurs / dormeuses**).

Ordre de réveil :

Chaque personnage noctambule possède un numéro qui indique à quel moment de la nuit il se réveille.

Difficulté :

Les rôles sont plus ou moins difficiles à tenir. Il existe 3 niveaux de difficulté : *, ** et ***. Pour les premières parties, ne jouez qu'avec les personnages de niveaux * et **.



Albus Dumbledore :
Poudlard, noctambule (5), *
.....
CISTEM APERIO !

Dumbledore peut consulter une carte au milieu de la table. S'il décide de le faire, il doit l'échanger contre une carte Personnage : soit celle d'un joueur, soit la sienne. Il prend alors la carte, **sans la regarder**, et la pose à l'emplacement correspondant au milieu de la table.

Attention ! Si Dumbledore endosse un rôle qui lui impose de se réveiller plus tard dans la nuit, il ne se réveille pas de nouveau. Il appartient cependant au camp correspondant à son nouveau rôle.



Élève de Poudlard : Poudlard, dormeur, *

Les élèves de Poudlard ne possèdent aucune capacité spéciale.

Conseil : *Les Mangemorts prétendront souvent être des Élèves de Poudlard. À l'inverse, à vous de faire attention que vos coéquipiers ne pensent pas que vous êtes des Mangemorts !*



Fred et George Weasley : Poudlard, noctambule (2), ***

Les frères jumeaux Fred et George entrent toujours en jeu ensemble. La nuit, ils ouvrent les yeux et se regardent. Si un seul d'entre eux ouvre les yeux, c'est que l'autre carte est au milieu. Il n'a cependant pas le droit de regarder une carte du milieu.

Conseil : *Ensemble, Fred et George sont très forts car ils peuvent se fournir mutuellement un alibi. Les Mangemorts courageux peuvent également prétendre être Fred ou George. Les véritables jumeaux deviennent alors suspects. Utilisez-les de préférence à partir de 7 joueurs, sinon ils sont trop forts !*



Ginny Weasley : Poudlard, dormeuse, ** IMOBILIS !

Ginny entraîne avec elle un autre personnage : si elle est capturée, le joueur qu'elle pointait du doigt est aussi capturé.

Conseil : Ginny peut être capturée mais tout de même l'emporter si elle pointe vers un Mangemort. Si elle pense que ses partenaires ne soupçonnent pas le bon joueur, pourquoi ne pas essayer de se faire capturer en entraînant un Mangemort avec soi... ?



Harry Potter :
Poudlard, noctambule (8), *
.....
ALOHOMORA !

Harry se réveille et peut retourner la carte d'un joueur au choix. Cette carte reste visible durant la journée.

Exception : Si Harry découvre un Mangemort, il remet la carte face cachée.



Hermione Granger :
Poudlard, noctambule (3), *
.....
STUPEFIX !

Pendant la nuit, Hermione a **le choix entre** regarder la carte d'un autre joueur **ou deux cartes** du milieu. Elle ne doit échanger aucune carte.

Conseil : La force d'Hermione est de démasquer les menteurs. Elle possède des informations sur les joueurs ou sur les cartes retournées au milieu. Lorsqu'un joueur contredit ces informations, elle peut facilement le confondre. Pour Hermione, il peut être intéressant d'attendre qu'un joueur dévoile un détail car il se peut qu'un Mangemort se trahisse rapidement.



Luna Lovegood:
Poudlard, dormeuse, *
PROTEGO !

Luna ne peut pas être capturée. Si elle recueille la majorité des voix durant le vote (ou si Ginny pointe le doigt sur elle), elle n'est quand même pas capturée. Personne n'est capturé non plus à sa place. En cas d'égalité, seuls les autres personnages ex æquo avec elle sont capturés.



Mangemort :
Mangemorts, noctambule (1), *

Pendant la nuit, les Mangemorts ouvrent les yeux et se reconnaissent.

Mangemort seul : Si un seul joueur est Mangemort, parce que l'autre carte est au milieu de la table, par exemple, il peut regarder une des cartes du milieu.

Conseil : Pour le joueur qui est Mangemort, il est primordial d'entraîner les autres joueurs sur de fausses pistes. Il faut donc faire semblant d'incarner un autre personnage, de préférence avant que les autres aient donné trop d'indications sur leur. Il peut, par exemple, prétendre être un Élève de Poudlard. Lorsqu'il n'y a qu'un Mangemort, il est facile de jouer le rôle de la carte que l'on a regardé au milieu de la table.





Minerva McGonagall :
Poudlard, noctambule (9), *
.....
LUMOS !

Minerva se réveille la dernière et vérifie si elle possède toujours la même carte Personnage. Si sa carte a changé, elle rejoint alors le camp correspondant à son nouveau personnage.

***Conseil :** N'utilisez Minerva McGonagall que si Sirius Black et/ou Neville Londubat sont en jeu.*



Neville Londubat :
Poudlard, noctambule (6), *
.....
EXPPELLIARMUS !

Neville intervertit les cartes Personnage de 2 autres joueurs. Mais il n'a pas le droit de les regarder. Les 2 joueurs auxquels elles appartiennent, rejoignent le camp correspondant au personnage devant eux.



Ron Weasley :
Poudlard, noctambule (7), **
.....
REDUCTO !

Durant la nuit, il échange sa carte avec une des cartes face cachée au milieu de la table. Mais il n'a **pas le droit** de regarder cette nouvelle carte Personnage. Il endosse ce nouveau rôle et appartient au camp correspondant... sans savoir lequel !



Sirius Black: Poudlard, noctambule (4), * ACCIO !

Pendant la nuit, Sirius échange sa carte avec celle d'un autre joueur. Il peut ensuite regarder sa nouvelle carte Personnage.

Attention ! Sirius peut éventuellement changer de camp : S'il a échangé sa carte avec un Mangemort, par exemple, il rejoint alors les Mangemorts. Cependant, il n'effectue **pas** l'action de son nouveau personnage. S'il récupère Hermione, par exemple, devant lui, il **ne** se réveille **pas** lorsque celle-ci est appelée. Le joueur qui a récupéré Sirius appartient désormais au camp de Poudlard.

SCÉNARIOS

Ce jeu offre une multitude de combinaisons possibles entre les personnages. Vous trouverez ci-dessous une sélection de scénarios palpitants, de niveaux différents et pour un nombre de joueurs variable.

Première Année à Poudlard (initiation, 3 à 5 joueurs)

3 joueurs : 2 Mangemorts, Hermione Granger, Sirius Black, Neville Londubat,
1 Élève de Poudlard

4 joueurs : + 1 Élève de Poudlard

5 joueurs : + 2 Élèves de Poudlard



Vol sur balai (facile, 3 à 6 joueurs)

3 joueurs : 2 Mangemorts, Minerva McGonagall, Sirius Black, Neville Londubat,
1 Élève de Poudlard

4 joueurs : + 1 Élève de Poudlard

5 joueurs : + 1 Élève de Poudlard + Hermione Granger

6 joueurs : + 2 Élèves de Poudlard + Hermione Granger

Cours de potions (facile, 3 ou 4 joueurs)

3 joueurs : 1 Mangemort, Hermione Granger, Sirius Black, Neville Londubat,
2 Élèves de Poudlard

4 joueurs : + 1 Élève de Poudlard

Confundus (moyen, 3 à 9 joueurs)

3 joueurs : 2 Mangemorts, Ron Weasley, Sirius Black, Neville Londubat,
Minerva McGonagall

4 joueurs : + 1 Élève de Poudlard

5 joueurs : + 1 Élève de Poudlard + Hermione Granger

6 joueurs : + 2 Élèves de Poudlard + Hermione Granger

7 joueurs : + 3 Élèves de Poudlard + Hermione Granger

8 joueurs : + 3 Élèves de Poudlard + Hermione Granger + Harry Potter

9 joueurs : + 2 Élèves de Poudlard + Hermione Granger + Harry Potter
+ Fred et George Weasley

Finite Incatatem (moyen, 4 à 7 joueurs)

4 joueurs : 2 Mangemorts, Ginny Weasley, Hermione Granger, Sirius Black,
Ron Weasley, Minerva McGonagall

5 joueurs : + Neville Londubat

6 joueurs : + Neville Londubat + 1 Élève de Poudlard

7 joueurs : + Neville Londubat + 2 Élèves de Poudlard

Cape d'invisibilité (moyen, 6 ou 7 joueurs)

6 joueurs : 2 Mangemorts, Harry Potter, Ginny Weasley, Hermione Granger, Sirius Black, Neville Londubat, Fred et George Weasley

7 joueurs : + 1 Élève de Poudlard

Combat contre les Forces du Mal (difficile, 4 à 10 joueurs)

4 joueurs : 2 Mangemorts, Dumbledore, Hermione Granger, Sirius Black, Ron Weasley, Minerva McGonagall

5 joueurs : + Neville Londubat

6 joueurs : + Neville Londubat + 1 Élève de Poudlard

7 joueurs : + Neville Londubat + Fred et George Weasley

8 joueurs : + Neville Londubat + Fred et George Weasley + Luna Lovegood

9 joueurs : + Neville Londubat + Fred et George Weasley + Luna Lovegood + Ginny Weasley

10 joueurs : + Neville Londubat + Fred et George Weasley + Luna Lovegood + Ginny + 1 Élève de Poudlard

Vous pouvez également inventer vos propres scénarios. Il vous suffit de choisir 3 cartes Personnage de plus que le nombre de joueurs et c'est parti !



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

Auteurs : Ted Alspach et Akihisa Okui

Illustrations : Gus Batts

Design : Sam Dawson

Rédaction : Sophia Absmeier et André Maack

© 2022

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach • F-68120 Pfaffstatt

ravensburger.com

16

Ravensburger

239564-A