

RÈGLES DU JEU

CONTENU :

- 72 cartes illustrées
- 12 jetons de potion
- 25 jetons chocogrenouille
- 6 bandeaux
- 1 sablier



BUT DU JEU :

Être le premier joueur à deviner cinq cartes et à gagner cinq jetons chocogrenouille.

MISE EN PLACE :

- On détache les jetons de potion et les jetons chocogrenouille. On jette les déchets.
- Chaque joueur prend un bandeau et l'ajuste sur sa tête. Le porte-carte doit se trouver au milieu du front, au-dessus des sourcils.
- On mélange les 72 cartes, puis on les place avec les jetons de potion au centre de la surface de jeu, sans les retourner. On pose le sablier sur le côté.
- Chaque joueur tire une carte et deux jetons de potion. Les jetons inutilisés sont retirés du jeu, mais la pile de cartes reste au centre.
- Sans regarder l'image, chaque joueur met sa carte dans son bandeau, de sorte que tous les autres joueurs puissent voir l'image.
- Les joueurs peuvent regarder leurs deux jetons de potion. Les jetons de potion peuvent aider à deviner les cartes les plus difficiles !

COMMENT JOUER :

- C'est le joueur le plus jeune qui commence. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche.
- Quand c'est au tour d'un joueur, il demande aux autres à quelle catégorie appartient sa carte (personnage, créature, objet magique ou sort). Il retourne ensuite le sablier et commence à poser des questions fermées (appelant une réponse par « oui » ou par « non ») à chacun des autres joueurs pour essayer de deviner l'image sur son bandeau.
 - Le joueur peut poser n'importe quelle question fermée. Par exemple, il ne peut PAS demander : « Que suis-je ? »
 - Le joueur peut demander à tout moment : « Suis-je...? ».
- Si un joueur devine la carte avant que le sablier ne soit écoulé, il en prend une autre dans la pioche et la met sur son bandeau (en faisant bien attention à ne pas regarder l'image !). Il continue à poser des questions jusqu'à la fin du sablier.
- Si le sablier se vide avant que le joueur ait pu deviner sa carte, le tour passe au joueur suivant. Le premier joueur laisse la carte sur son bandeau et continuera à poser des questions lors de son prochain tour.

UTILISATION DES JETONS DE POTION :

Les jetons de potion peuvent aider à deviner les cartes les plus difficiles.

- Pour utiliser un jeton de potion, on le remet au joueur de son choix en début de tour. Le joueur dont c'est le tour annonce ensuite qu'il utilise cette potion et rassemble des indices en fonction de la potion :



MIMER : Les joueurs miment ce qui se trouve sur la carte, sans parler ni faire de bruit.



DÉCRIRE : Les joueurs décrivent ce qui est représenté sur la carte sans prononcer aucun des noms ou mots écrits.



FAIRE DES RIMES : Les joueurs décrivent ce qui est sur la carte en faisant des rimes. Attention, il faut utiliser uniquement des mots qui existent. Il est possible de faire référence à une partie du nom/mot et d'indiquer si cette partie vient en premier ou en deuxième sans faire de rime.

POUVOIR SPÉCIAL DU RETOURNEUR DE TEMPS :

Si un joueur n'utilise pas de jeton de potion, il peut retourner le sablier à tout moment pendant son tour. Il aura ainsi plus de temps pour deviner ! Le joueur doit garder un œil sur le sablier. Si tout le sable s'est écoulé, son tour est fini !

Si un joueur active le Retourneur de temps, il ne peut plus utiliser de jeton de potion pendant ce tour.

COMPTAGE DES POINTS :

- Lorsqu'un joueur devine une carte SANS UTILISER de jeton de potion, il gagne un chocogrenouille. Si un joueur n'arrive pas à deviner sa carte avant la fin du temps imparti, il la garde sur son bandeau et peut alors envisager d'utiliser un jeton de potion au prochain tour. Si un joueur ne parvient pas à deviner sa carte au bout de deux tours, il défausse la carte et en tire une autre au prochain tour.
- Lorsqu'un joueur devine une carte EN UTILISANT un jeton de potion, il gagne un chocogrenouille. Le joueur auquel on a remis le jeton de potion peut le conserver pour l'utiliser plus tard.
- Si un joueur ne DEVINE PAS sa carte alors qu'il a utilisé un jeton de potion, il récupère son jeton et les autres ne reçoivent rien. Le joueur qui devait deviner sa carte ne gagne pas de chocogrenouille.

FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur qui gagne 5 chocogrenouilles remporte la partie !

CONTACT THE MINISTRY
IF YOU HAVE ANY INFORMATION



Distribué par MEGABLEU
Z.I. La Beaugeardière, Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France
www.megableu.com



Personnages d'Harry Potter, noms et éléments connexes : © et ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
BOUCLIER WB : © et ™ WBEI. Marque de commerce et logo WIZARDING WORLD © et ™ Warner Bros.
Entertainment Inc. Droits d'édition © JKR. (s20)

TM et © Spin Master Ltd. Tous droits réservés. HEDBANZ™ est une marque de commerce de The Future Trends Experience Ltd. au Canada et au Royaume-Uni, et de Spin Master Ltd. aux États-Unis. © 2020 The Future Trends Experience Ltd. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence. Le logo de Spin Master et © Spin Master Ltd. Tous droits réservés.

©2020 et le logo Spin Master Games est une marque de commerce - Spin Master Ltd. Utilisée sous licence. Tous droits réservés. Distribué par MEGABLEU grâce à la sous-licence de Spin Master Ltd.

- Le contenu peut différer des images.

FABRIQUÉ AU MEXIQUE

T34305_0007_20130968_EFR



www.spinmaster.com | www.spinmastergames.com