

Résumé du jeu

Bienvenue dans LegendHarry Encounters. Dans ce jeu entièrement coopératif pour 1 à 4 joueurs, chaque joueur commence avec le même deck de départ. Au début du tour, détermine la maison dominante puis prends une carte des forces du mal et place là sur le plateau pour symboliser la progression dans le scénario. Ensuite, joue les cartes de ta main afin de débusquer et combattre des ennemis, acheter de nouvelles cartes et déclencher des pouvoirs spéciaux. A la fin du tour, chaque ennemi restant dans la zone de combat s'attaque aux joueurs et diminue leur moral.

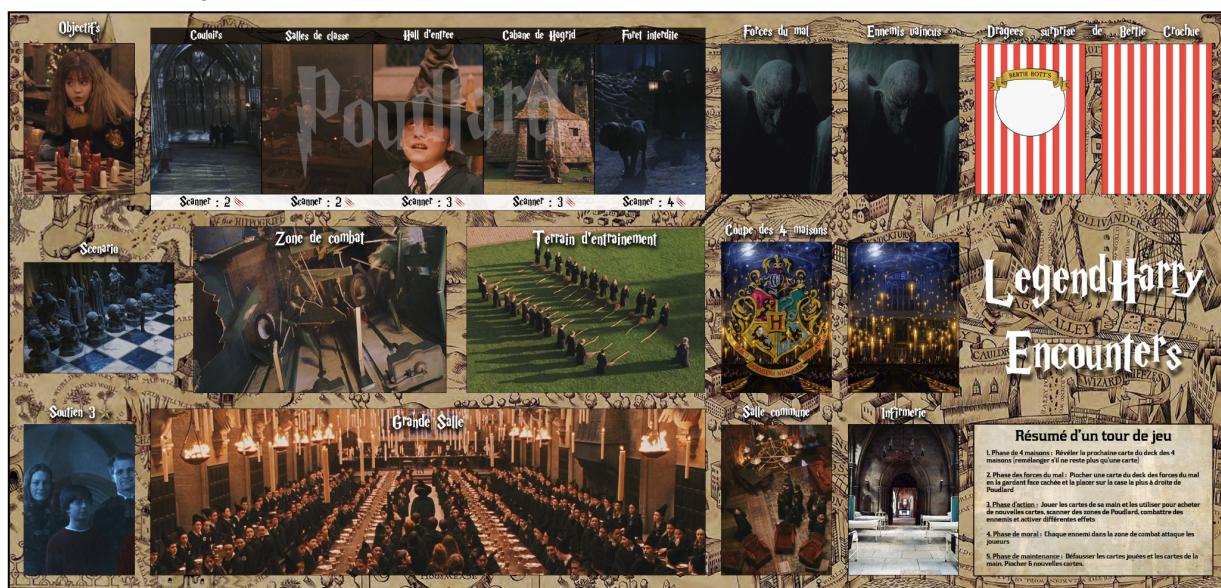
Lorsque tu n'as plus de cartes dans ton deck, mélange ta défausse pour créer un nouveau deck contenant les cartes précédemment achetées. Cela va rendre ton deck de plus en plus puissant mais attention, les Forces du Mal deviendront elles aussi toujours plus dangereuses.

Comment gagner

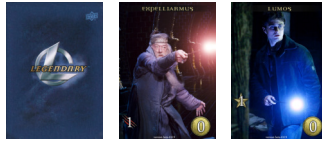
Les joueurs doivent oeuvrer ensemble afin de compléter 3 objectifs successifs. Au fil du jeu, les ennemis vont attaquer les joueurs ce qui réduira leur moral. Si celui-ci atteint zéro, les Forces du Mal l'emportent. Si les joueurs arrivent à compléter les 3 objectifs, ils remportent le scénario.

Matériel de jeu

- 2 Plateaux de jeu (Principal, Piste moral et Chemin de Traverse)



- 48 cartes de départ (Lumos, Expelliarmus)



- 4 cartes Personnage de départ



- 56 cartes Personnages (Héros + Alliés)



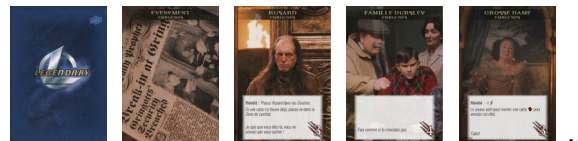
- 15 cartes Soutien



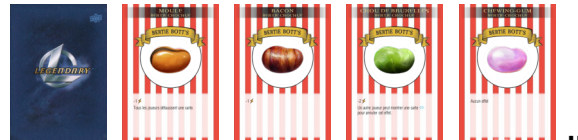
- 37 cartes Forces du Mal + Scenario



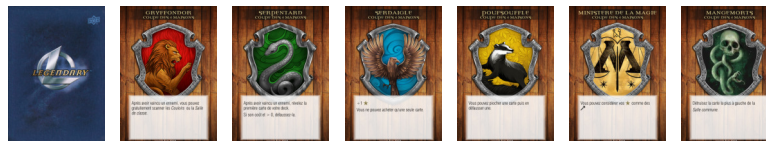
- 24 cartes Embûches



- 45 cartes Dragées surprises de Bertie-Crochue



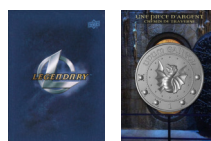
- 6 cartes Coupe des 4 Maisons



- 8 cartes Fourniture



- 10 cartes Bourse du Chemin de Traverse



Mise en place

Deck personnel

Distribue à chaque joueur un deck de départ contenant les cartes suivantes :

- 8 Lumos
- 4 Expelliarmus

Chaque joueur choisit un Personnage de départ parmi les 4 disponibles qu'il ajoute à son deck.

Cartes Soutien

Mélange les 15 cartes Soutien et place-les face cachée sur la zone "Soutien" du plateau.

Scénario et objectifs

Place la carte Scénario "A l'école des sorciers" sur la zone "Scénario" du plateau.

Récupère également les 3 objectifs liés à ce scénario et crée un deck avec les objectifs 1 à 3 dans l'ordre. Place ensuite ce deck avec le 1er objectif révélé sur la zone "Objectifs" du plateau.

Forces du Mal

Chaque objectif est lié à certaines cartes des Forces du Mal.

Le deck des Forces du Mal est constitué des cartes Forces du Mal des objectifs 1 à 3 ainsi qu'un nombre de cartes Embûches dépendant du nombre de joueurs. Voici comment créer le deck des Forces du Mal :

Prends les 13 cartes Forces du Mal liées à l'objectif 3 et mélanges-y une carte embûche par joueur. Place ces cartes sur la zone "Forces du Mal".

Prends les 11 cartes Forces du Mal liées à l'objectif 2 et mélanges-y une carte embûche par joueur. Place ces cartes sur la zone "Force du Mal", au-dessus des cartes déjà présentes.

Prends les 9 cartes Forces du Mal liées à l'objectif 1 et mélanges-y une carte embûche par joueur. Place ces cartes sur la zone "Forces du Mal", au-dessus des cartes déjà présentes.

Salle commune

Prends les cartes Héros (Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley et Alliés) et mélange les toutes ensemble pour former un grand deck de 56 cartes. Place ensuite ce deck sur la zone "Salle commune" du plateau.

Chemin de traverse

Dispose toutes les cartes Fourniture sur le plateau Chemin de traverse à côté de la bourse commune. Place les cartes Bourse du Chemin de traverse sur la zone prévue à cet effet.

Bertie-Crochue

Prépare le deck des Dragées surprises de Bertie-Crochue et place le sur la zone "Dragées surprise de Bertie Crochue" du plateau.

Selon la difficulté souhaitée, tu peux adapter le contenu de ce deck, en y ajoutant ou en enlevant certaines dragées de ton choix, ou encore selon les propositions ci-dessous :

Deck standard

Utilisez toutes les cartes Dragées surprise de Bertie-Crochue

Deck facile

Retirez 2x Foie et tripes, 2x Cerveille, ou 1x Foie et tripes, 1x Cerveille, 1x Choux-de-Bruxelles, 1x Crotte de nez

Deck difficile

Retirez 2x Chewing-gum, 2x Bacon

Commencer la partie

- Prends les 5 premières cartes de la salle commune et place-les face visible sur la zone “Grande Salle”.
- Chaque joueur mélange son deck personnel et pioche 6 cartes, qui constituent sa main.
- Choisis un premier joueur. Les tours s'enchaînent ensuite en sens horaire.
- Place le marqueur de moral sur le plateau Moral selon le nombre de joueurs.
1 joueur = 12 pts / 2 joueurs = 16 pts / 3 joueurs = 20 pts / 4 joueurs = 24 pts

Résumé d'un tour

Pendant ton tour, complète les phases suivantes dans l'ordre :

1. Phase des 4 maisons : Pioche une nouvelle carte Coupe des 4 maisons afin de déterminer la nouvelle maison dominante à Poudlard.
2. Phase des Forces du Mal : Pioche une carte du deck des Forces du Mal en la gardant face cachée et place-la sur la case la plus à droite de “Poudlard”.
3. Phase d'action : Joue les cartes de ta main et utilise-les pour acheter de nouvelles cartes, scanner des zones de Poudlard, combattre des ennemis et activer différents effets.
4. Phase de moral : Chaque ennemi dans la zone de combat attaque les joueurs..
5. Phase de maintenance : Défausse les cartes jouées et les cartes de ta main, s'il t'en reste. Pioche 6 nouvelles cartes.

Phase des 4 maisons

Les 4 maisons de Poudlard sont en concurrence pour gagner la coupe des 4 maisons à la fin de l'année scolaire.

Au début du tour, pioche une carte Coupe des 4 maisons afin de déterminer la maison dominante à Poudlard pour le tour en cours.

L'effet lié à la maison dominante ne peut être utilisé qu'une fois par tour, sauf contre-indication.

Deux cartes ne concernent aucune des 4 maisons mais ont également un effet sur le jeu.

Lorsque tu dois piocher la dernière carte du deck de la Coupe des 4 maisons, défausse-la à la place et mélange le deck. Pioche ensuite la première carte pour connaître l'effet actif durant le tour.

Phase des Forces du Mal

Au début du tour, pioche une carte des Forces du Mal sans la révéler et place-la sur la zone la plus à droite de "Poudlard" (la Forêt interdite)..

Quand tu places une carte sur une case, si celle-ci est déjà occupée, il faut d'abord déplacer la carte s'y trouvant vers la case à sa gauche et ainsi de suite si cela déclenche un nouveau déplacement.

Si une carte devant être déplacée se trouve sur la case la plus à gauche de Poudlard (les Couloirs), elle est déplacée dans la zone de combat et est immédiatement révélée. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes pouvant se trouver dans la zone de combat mais attention, chaque ennemi s'y trouvant, attaque les joueurs à la fin du tour.

Phase d'action

Ton deck est composé de cartes Personnages et Soutien en plus des cartes de départ. Voici un exemple de carte avec ses différentes informations :



1. Nom de la carte
2. Symbole EdS
3. Type de carte
4. Symbole de classe
5. Valeur de recrutement
6. Valeur de combat
7. Coût d'achat
8. Effets de la carte

Après la phase des Forces du Mal, tu peux jouer des cartes depuis ta main. Certaines cartes fournissent des points de recrutement permettant notamment d'acheter de nouvelles cartes depuis la Grande Salle. D'autres cartes fournissent des points de combat nécessaires pour scanner des zones de Poudlard et vaincre certaines menaces. Certaines cartes proposent des pouvoirs spéciaux permettant, entre autres, de piocher de nouvelles cartes, de regagner du moral, etc. Voici comment jouer ces cartes :

- Joue chaque carte de ta main dans n'importe quel ordre mais une à la fois
 - A chaque fois que tu joues une carte, réalise immédiatement tous ses effets dans n'importe quel ordre.
 - Tu gagnes les points de recrutement et des points de combat directement mais tu n'es pas obligé de les utiliser tout de suite.
 - Certaines cartes comportent un astérisque dans leur valeur de recrutement et/ou de combat. Cela signifie que la valeur peut être modifiée par des pouvoirs spéciaux ou par des éléments de jeu.
- Garde les cartes que tu as jouées ce tour, face visible, devant toi jusqu'à la fin du tour.
- Tu n'es pas obligé de jouer toutes les cartes de ta main pendant ton tour.

Cartes > Règles

A tout moment, si une carte contredit les règles du jeu, considérez le texte de la carte comme déterminant.

Classes

Quelques cartes ont des pouvoirs liés à une icône de classe, comme :  : + 1 

Les classes sont les suivantes :

Connaissance : 

Sortilège : 

Courage : 

Loyauté : 

Astuce : 

- Tu peux profiter de ce pouvoir uniquement si tu as joué au moins une autre carte de cette classe précédemment dans ce tour.
- La classe d'une carte est représentée par une icône en haut à gauche de sa carte.
- Tu ne peux utiliser qu'une fois le pouvoir de la carte même si tu as joué plusieurs autres cartes de la même classe ce tour-ci.
- Tu dois utiliser le pouvoir de la carte sauf si la carte le précise autrement.

Recruter des personnages, scanner des zones, combattre les menaces

A tout moment durant ton tour, tu peux recruter des personnages, scanner des zones de Poudlard et combattre des ennemis. Tu peux faire cela autant de fois que possible tant que tu disposes des ressources nécessaires pour le faire. Les ressources ne sont pas cumulables entre chaque tour.

Recruter un personnage ou une carte Soutien

La Grande Salle contient toujours 5 cartes, face visible, provenant du deck de la Salle commune.

Pour recruter un personnage de la Grande Salle, dépense autant de points de recrutement que son coût (situé en bas à droite de la carte personnage) et place ensuite cette carte dans ta défausse. Quand ton deck sera vide, tu pourras mélanger ta défausse afin de former un nouveau deck et ainsi piocher les cartes achetées lors des tours précédents. Dès qu'une case de la Grande Salle est vide, peu importe la raison, décale toutes les cartes vers la gauche et place une nouvelle carte sur l'espace le plus à droite de la Salle commune.

Tu peux également recruter une carte "Soutien" depuis le deck situé à gauche de la Grande Salle. Pour ce faire, dépense les 3 points de recrutement nécessaires à l'achat de cette carte puis place-la dans ta défausse. Il existe des Soutiens pour chacune des 5 classes du jeu.

Visiter le Chemin de Traverse

Durant ton tour, tu peux également effectuer un achat au Chemin de Traverse grâce à la bourse commune. Certaines cartes permettent en effet d'obtenir de l'argent utilisable uniquement au Chemin de Traverse. L'icône  représente ces points de recrutement particuliers qui ne peuvent pas être utilisés pour acheter de nouvelles cartes dans la Grande Salle.

Lorsqu'un effet de jeu augmente ou diminue l'argent disponible dans la bourse, pioche ou rends autant de cartes bourse du chemin de traverse.

Tu ne peux effectuer qu'un seul achat au chemin de traverse durant ton tour et tu ne peux avoir devant qu'une seule carte fourniture provenant du chemin de traverse. Place la carte devant toi. Elle peut être utilisée tout de suite ou à n'importe quel moment (même hors de ton tour).

Ranger une carte

Certaines cartes du Chemin de traverse peuvent être utilisées plusieurs fois dans la même partie. Lorsqu'une carte doit être rangée, remets-la simplement avec les autres cartes disponibles du Chemin de Traverse. Elle pourra être achetée à nouveau dès le prochain tour.

Retirer une carte

Certaines cartes du Chemin de Traverse ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie. Lorsqu'une carte doit être retirée, remets-la dans la boîte de jeu ou place la face cachée sur son emplacement vide du plateau Chemin de Traverse. Elle ne sera plus disponible jusqu'à la fin de la partie.

Scanner une zone de Poudlard

Pendant la partie, il y aura des cartes face cachée dans Poudlard. Scanner une carte permet de la révéler, autrement dit, de la retourner face visible. Les Forces du Mal placées dans Poudlard n'ont pas d'effet et ne peuvent pas être vaincues tant qu'elles ne sont pas scannées ou placées dans la zone de combat. De cette manière, si tu révèles un ennemi, tu pourras le combattre avant qu'il n'atteigne la zone de combat et ne réduise le moral des joueurs.

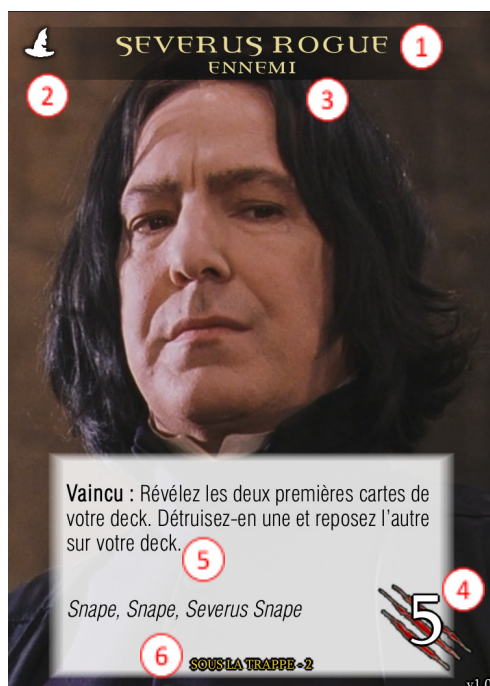
Pour scanner une zone, dépense autant de points d'attaque qu'indiqué sur le plateau, sous la zone en question. Retourne alors la carte face visible et résous les effets liés le cas échéant.

Révéler une carte

Une carte face cachée se révèle lorsque la zone dans laquelle elle se trouve est scannée ou lorsqu'elle atteint la zone de combat. Selon le type de carte, différents événements peuvent se produire.

Révéler un ennemi

La majorité des cartes de Poudlard sont des ennemis. Voici comment est constituée une carte ennemi :



- 9. Nom de la carte
- 10. Symbole EdS
- 11. Type de carte
- 12. Valeur de combat
- 13. Effets de la carte
- 14. Deck scénario

Quand un ennemi est révélé, il reste à son emplacement jusqu'à ce qu'il soit déplacé par une autre carte. Certains ennemis ont un effet de type "Révélé" (par exemple : **Révélé** : - 1 ⚡). Lorsqu'un ennemi est révélé, ses pouvoirs se déclenchent immédiatement.

Révéler un événement

Chaque carte Objectif a un effet lié aux événements. Lorsqu'un événement est révélé, réalise les effets décrits sur la carte Objectif actuelle puis défausse l'événement hors du plateau de jeu.

Révéler un danger

Chaque carte Scénario contient 3 événements dangereux. La première fois qu'un danger est révélé, réalise l'effet du danger 1 décrit sur la carte scénario puis défausse le danger hors du plateau de jeu. Le prochain danger révélé déclenche l'effet danger n°2, le 3ème danger celui de l'effet danger n°3.

Révéler un personnage ou une carte spéciale

Parfois, tu révéleras un personnage ou une carte spéciale. Suis les effets indiqués sur la carte.

Combattre un ennemi

Tant qu'un ennemi est révélé, tu peux le combattre, qu'il se trouve dans une zone de Poudlard ou dans la zone de combat. Pour le combattre, dépense autant de  que sa valeur de combat afin de le vaincre. Place ensuite cette carte dans la zone d'ennemis vaincus. Certains ennemis ont un effet "Vaincu" qui prend effet au moment où vous le combattez.

Compléter un objectif

Il y a plusieurs types d'objectifs dans un scénario. Certains nécessitent de détruire des ennemis, de révéler certaines cartes, d'attacher des cartes à certaines zones du plateau de jeu, etc. Lorsqu'un objectif est complété, défausse-le afin de révéler le prochain objectif. Si l'objectif 3 est complété, les joueurs gagnent la partie. Il se peut que, lors de vos premières parties, la manière de compléter un objectif ne soit pas claire. Les informations apparaîtront au fil du scénario et de l'avancement du jeu.

Phase de moral

Chaque ennemi dans la zone de combat attaque les joueurs. Pour chaque ennemi, pioche une carte depuis le deck Dragées surprises Bertie-Crochue. Les ennemis peuvent avoir un effet "zone de combat" qui s'effectue en plus de la pioche de Dragées surprises de Bertie-Crochue. Chaque dragée a un effet particulier qui peut être plus ou moins dangereux pour les joueurs. Si l'effet d'une dragée réduit le moral des joueurs à zéro ou moins, les Forces du Mal l'emportent et le scénario est perdu pour les joueurs.

Phase de nettoyage

A la fin du tour, place toutes les cartes jouées ce tour ainsi que celles encore dans ta main, dans ta défausse. Pioche ensuite 6 nouvelles cartes depuis ton deck personnel. Si tu n'as pas assez de cartes dans ton deck, pioche les cartes restantes puis mélange ta défausse afin de former un nouveau deck et pioche jusqu'à avoir 6 cartes en main.

Mots-clés

Certaines cartes comportent des mots-clés importants expliqués ci-dessous:

Coopération

La coopération permet à un autre joueur d'utiliser une de tes cartes pendant son tour. Cela permet souvent de vaincre des ennemis puissants ou de recruter des personnages très utiles dans la partie.

Chaque carte Soutien ainsi que chaque carte personnage du deck Alliés comporte ce mot-clé.

Pendant le tour d'un autre joueur, tu peux coopérer avec eux de la manière suivante :

- Mets de côté la carte avec laquelle tu souhaites coopérer, face visible, et pioche immédiatement une nouvelle carte de ton deck pour la remplacer.
- Le joueur actif bénéficie désormais des points de recrutement, des points de combat ainsi que de la classe de la carte mise de côté. Attention, il ne peut toutefois pas utiliser les effets de la carte !
- A la fin du tour, place la carte mise de côté dans ta défausse.

Tu ne peux coopérer qu'avec une seule carte par tour. Cependant, plusieurs joueurs peuvent coopérer avec un même joueur durant le même tour.

Attaché

Une carte "attachée" à une zone reste à cet endroit mais n'occupe pas réellement la zone, une autre carte peut y entrer de manière normale comme si elle était vide.

On symbolise cet attachement en décalant légèrement la carte au-dessus de la zone.

Fourniture

Les cartes Fourniture sont disponibles dès le premier tour au Chemin de Traverse. Elles peuvent être acquises uniquement avec les cartes Bourse du Chemin de Traverse, obtenues avec le symbole ✨,

FAQ

Troll

L'effet du Troll ne l'empêche pas de te faire piocher une Dragée surprise de Bertie-Crochue comme n'importe quel autre ennemi. De la même manière, s'il est assommé, il ne te fait pas piocher de Bertie.

Echecs version sorcier

S'il faut bien que la case soit libre pour pouvoir y attacher une carte "Ron Weasley" rien n'empêche ensuite une autre carte de venir sur la case comme d'habitude. La carte "Ron Weasley" reste attachée normalement.

Touffu

La liste des personnages différents est la suivante :

- Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley, Edwige, Fred et George, Olivier Dubois, Neville Londubat, Hagrid, Albus Dumbledore