

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

RETOUR À POUDLARD



Harry Potter

Poudlard, l'école de sorcellerie, vous souhaite la bienvenue pour cette nouvelle année entre ses murs. Les préfets ont pour mission d'enseigner aux élèves de première année tout ce qu'ils doivent savoir sur Poudlard : comment trouver leurs salles de classe, comment rejoindre la salle commune de leur maison en fin de journée... et, pour les plus malicieux, comment rôder dans le château aux heures interdites sans se faire prendre !

Découvrez les règles en vidéo !



cge.as/cnh-htp

MODES DE JEU ET MATÉRIEL

★ CODENAMES

Si vous savez déjà jouer à **Codenames**, vous devriez pouvoir commencer à jouer dès que vous aurez mis le jeu en place. Si vous souhaitez découvrir les nouveaux modes de jeu spécifiques à l'univers de Harry Potter, rendez-vous à la page 12.

Si vous jouez à **Codenames** pour la première fois, lisez d'abord les pages 4 à 9.



198 cartes
Mot et Image



72 cartes Plan (qui indiquent aux préfets
quelle carte appartient à quelle maison)



1 socle
(pour la carte Plan)



9 tuiles Maison de chaque couleur
(pour indiquer qu'une carte a été découverte)



1 jeton Choixpeau magique
(pour indiquer l'équipe
qui joue en premier)



6 tuiles Porte verrouillée
(à éviter)



1 tuile Rusard
(à éviter à tout prix)

★ CAPACITÉS SPÉCIALES

Une fois que tout le monde connaît les règles, vous pouvez jouer avec les capacités spéciales des différentes maisons de Poudlard. Leur fonctionnement est détaillé à la page 12. *L'Abrégé des Maisons de Poudlard* comprend les règles spécifiques de ce mode de jeu.



4 cartes Capacité
recto verso
(1 par maison)



8 cartes Botanique
(pour Poufsouffle)



1 jeton Clé
recto verso
(pour Gryffondor)



2 jetons Serpent/
Ingéniosité recto
verso
(pour Serpentard)



2 jetons Déduction
recto verso
(pour Serdaigle)



3 jetons
Botanique recto
verso
(pour Poufsouffle)

★ LA COUPE DES QUATRE MAISONS

Le support à sabliers vous permet de consigner les résultats de vos parties. À la fin de chaque partie, la maison victorieuse se rapproche un peu plus de la coupe !



36 jetons Sablier



4 bannières de maison recto verso



1 support en carton avec sabliers



Assemblage des sabliers

MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE PARTIE

★ MOTS OU IMAGES ?

Chaque carte possède un mot d'un côté et une image correspondante de l'autre. Vous pouvez jouer avec les mots ou les images, ou en mélangeant les deux. Certains préfèrent les images, d'autres préfèrent les mots... Alors mettez-vous d'accord !

Disposez **24 cartes au hasard**, face Mot ou face Image visible, en fonction de votre choix. Disposez-les en une grille de **5x5**, avec un **emplacement vide** au milieu.



Élèves de première année
de Serpentard



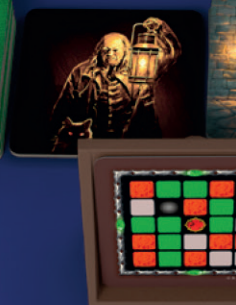
★ MAISONS

Codenames est un jeu pour 4 joueurs ou plus, répartis en 2 maisons. Répartissez-vous dans les maisons comme vous le souhaitez, en veillant à ce que les deux équipes comportent à peu près le même nombre de joueurs. Pour votre première partie, l'équipe qui compte le plus de joueurs portant des lunettes incarne Gryffondor. L'autre équipe incarne Serpentard. Vous pouvez également tirer à pile ou face.

★ PRÉFETS

Chaque maison désigne l'un de ses joueurs comme préfet. Le préfet donne les indices, tandis que les autres joueurs incarnent des élèves de première année qui errent dans le château de Poudlard pour tenter de trouver à quoi ces indices font référence.

Les deux préfets doivent s'asseoir du même côté de la table, en face de leur équipe respective.



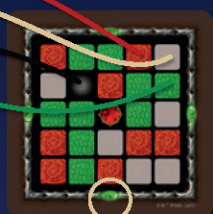
★ TUILES

Le préfet de Gryffondor prend les tuiles rouges, celui de Serpentard prend les tuiles vertes. Placez les tuiles Porte verrouillée et Rusard entre les deux préfets.

Élèves de première année
de Gryffondor



La carte Plan indique que PHÉNIX est une carte rouge de Gryffondor, que SAULE COGNEUR est une carte verte de Serpentard, et qu'ARAGOG n'appartient à aucune des deux maisons. Elle indique également que tous les joueurs doivent éviter GILDEROY LOCKHART.



Préfet de Gryffondor

★ CARTE PLAN

Les cartes Plan représentent la grille qui se trouve sur la table, et permettent aux préfets de savoir quels mots ou images appartiennent à leur équipe respective. Pour votre première partie, prenez une carte Plan qui représente les maisons de Gryffondor et Serpentard, c'est-à-dire avec des cases rouges et vertes.

Commencez par vérifier que tous les joueurs comprennent le sens de toutes les cartes de la grille. Si aucun des joueurs ne comprend le sens de l'une des cartes, vous pouvez jeter un œil à son verso pour tenter de mieux la comprendre. Si cela ne suffit pas à rendre la carte plus claire, remplacez-la par une autre.

Une fois que tout est clair pour tout le monde, les préfets prennent une carte Plan et l'insèrent dans son socle (dans n'importe quel sens) avant de la placer entre eux. **Cette carte s'adresse exclusivement aux préfets.** Ne la montrez pas aux élèves de première année.

★ CHOIXPEAU MAGIQUE



La couleur sur les bords de la carte Plan indique quelle maison joue **en premier**. Donnez le jeton Choixpeau magique à la maison en question.

★ TUILE DU MILIEU

La maison **dont la couleur apparaît au milieu** de la carte Plan joue **en deuxième**. Pour contrer ce désavantage, les joueurs de la deuxième maison **commencent la partie avec une tuile de leur maison déjà sur la table**.

Dans notre exemple, le préfet de Gryffondor place une tuile rouge sur l'emplacement vide au milieu des cartes.

Laissez les tuiles des 2 autres maisons dans la boîte, de même que les éléments liés aux capacités spéciales et à la coupe des Quatre Maisons.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les maisons jouent à tour de rôle, en commençant par celle qui possède le jeton Choixpeau magique. Le préfet de cette maison donne **1 indice**, puis les élèves font **1 ou plusieurs propositions**. C'est ensuite le tour de l'autre maison. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que l'une des maisons remporte la partie.

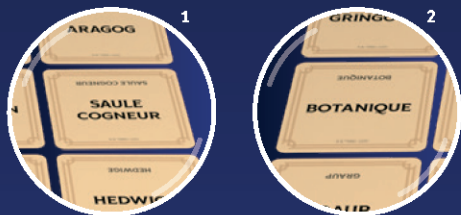
À VOTRE TOUR

* LE PRÉFET DONNE UN INDICE

Si vous êtes le préfet, vous devez donner un indice pour faire deviner 1 ou plusieurs cartes de votre maison à vos coéquipiers (plus vous associez de cartes, mieux c'est).

Observez les cartes de votre maison et tentez d'en trouver au moins deux qui puissent être associées.

Par exemple, les cartes **SAULE COGNEUR** et **BOTANIQUE** peuvent être associées avec l'indice **plantes**.



Votre indice doit être constitué d'1 mot (que vous pouvez épeler) et d'1 chiffre.

Le mot doit lier les différentes cartes que vous faites deviner. Le chiffre indique à combien de cartes de la grille cet indice fait référence. Vous n'êtes pas autorisé à dire autre chose. Ne donnez aucun autre indice.

plantes : 2

* LES ÉLÈVES INSPECTENT

LA GRILLE

Une fois que le préfet a donné son indice, c'est aux élèves de sa maison d'inspecter Poudlard à la recherche de leurs cartes. Ils sont autorisés à retourner les cartes sur leur verso si cela peut les aider à comprendre les mots.

Ils discutent de l'indice, puis le plus courageux d'entre eux touche l'une des cartes. **Cette carte est leur première tentative.**

Le préfet vérifie la couleur de cette carte sur la carte Plan, puis il la recouvre d'une tuile correspondant à cette couleur. **S'il s'agit bien d'une carte de leur maison** (ici, Serpentard), **les élèves peuvent tenter de deviner une autre carte.**

Les élèves peuvent tenter de deviner plusieurs cartes durant leur tour, mais le préfet ne donne qu'1 seul indice. La plupart du temps, les joueurs tentent de deviner une carte liée à l'indice donné lors de ce tour, mais il peut également s'avérer intéressant de tenter de deviner des cartes qu'ils avaient ratées lors d'un tour précédent. Rien n'oblige les élèves à toucher autant de cartes que le chiffre annoncé par leur préfet, mais ils doivent toucher au moins 1 carte à chaque tour.

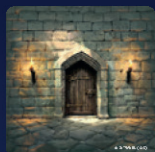
Le préfet ne révèle jamais si la carte devinée correspond effectivement à celle pour laquelle il a donné l'indice. Les élèves savent seulement s'ils ont trouvé une ou plusieurs de leurs cartes.

★ ERREURS

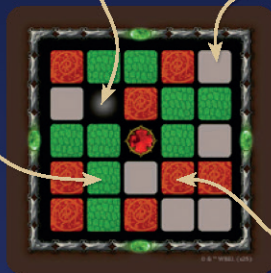
Trois types d'erreurs peuvent se produire :



Si vous tombez sur **Rusard**, eh bien... c'est plutôt lui qui vous tombe dessus ! Il vous emmène immédiatement en retenue, la partie s'arrête, **vous avez perdu**.



Si vous tombez sur une **porte verrouillée**, **votre tour prend fin**.



Si vous tombez sur une carte **qui appartient à l'autre maison**, **votre tour prend fin**. Vous avez accidentellement **aidé l'autre maison** à se rapprocher de la victoire en recouvrant l'une de ses cartes.

★ METTRE FIN À VOTRE TOUR

Si votre tour ne s'arrête pas à cause d'une erreur, vous pouvez y mettre fin volontairement. Par exemple, si votre préfet annonce : **plantes : 2** et que vous trouvez 2 cartes associées au mot **plantes**, vous pouvez logiquement mettre fin à votre tour, à moins qu'il ne vous reste une carte liée à un indice d'un tour précédent à deviner.

Lorsque votre tour s'arrête, par choix ou par erreur, c'est au tour de l'autre maison.

★ RÈGLE DU « PLUS UN »

S'ils parviennent à deviner autant de cartes que demandé par leur préfet, les élèves peuvent tenter de deviner une carte de plus que le chiffre annoncé par l'indice. Par exemple, pour **plantes : 2**, ils peuvent deviner jusqu'à 3 cartes (en admettant que les 2 premières cartes trouvées appartenaient bien à leur maison).

Cette règle n'est pas pertinente lors de votre premier tour, car votre proposition supplémentaire serait totalement aléatoire. Plus tard, toutefois, elle pourrait vous permettre de deviner un mot raté lors d'un tour précédent avec un autre indice. Retrouvez un exemple de cette règle aux pages 8 et 9.



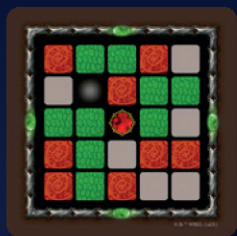
GAGNER LA PARTIE

La **première maison qui devine toutes ses cartes remporte la partie**. Une maison l'emporte lorsqu'il ne reste plus de cartes de sa couleur à deviner. Il est possible que les élèves de l'autre maison découvrent accidentellement la dernière carte de votre maison, auquel cas vous gagnez pendant leur tour.

Si une maison tombe sur **Rusard**, l'autre maison remporte immédiatement la partie et n'a plus besoin de deviner de cartes.

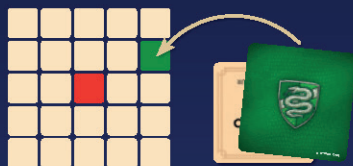
Voir l'exemple sur la page suivante. →

EXEMPLE DE PARTIE



plantes : 2

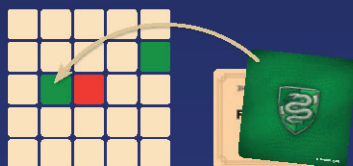
Serpentard commence. Après avoir observé les cartes, le préfet de Serpentard trouve deux cartes qui peuvent être associées.



Les élèves de Serpentard discutent de l'indice, puis font une proposition.



La carte Plan indique que la carte qu'ils désignent appartient bien à Serpentard ; le préfet la recouvre donc d'une tuile Serpentard.



La prochaine carte que désignent les élèves de Serpentard n'est pas celle à laquelle leur préfet s'attendait, mais c'est également une carte de Serpentard...



... le préfet recouvre donc également cette carte, sans montrer sa surprise.

Les élèves de Serpentard ont désigné autant de cartes que demandé par leur préfet et pourraient donc faire une proposition supplémentaire (règle du « plus un »). Toutefois, puisqu'il s'agit de leur premier tour, leur proposition serait totalement aléatoire, et ils décident donc de mettre fin à leur tour.

C'est à présent au **tour de Gryffondor**.



Les élèves de Gryffondor désignent ARAGOG.



Il s'agit d'une porte verrouillée ; le tour de Gryffondor prend fin immédiatement.

C'est à nouveau à **Serpentard**.



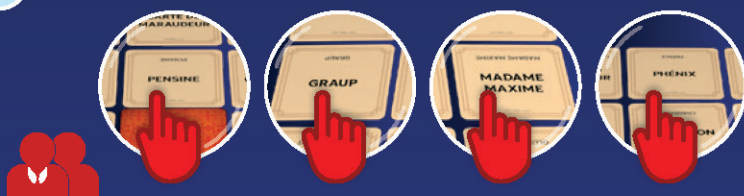
Le préfet de Serpentard donne un indice pour 2 cartes.
Notez qu'il choisit d'épeler le mot, pour indiquer qu'il ne s'agit pas du mot *faire*.



Les élèves devinent les deux cartes avec succès. (Oui, dans cet exemple l'ÉPÉE DE GRYFFONDOR appartient à Serpentard. Pas la véritable épée, bien sûr, juste la carte. C'est là toute la magie de ce jeu !)



Lors du **deuxième tour de Gryffondor**, les élèves se servent de l'indice reçu au premier tour et devinent beaucoup de mots.



Les élèves de Gryffondor ont une dernière idée, mais ils ont déjà deviné 4 cartes. Leur indice leur donnait 3 tentatives. Grâce à la règle du « plus un », ils ont pu deviner une carte de plus, mais ils doivent maintenant mettre fin à leur tour. Le préfet de Serpentard s'apprête à donner son prochain indice.

Donnez des indices qui font référence au sens des cartes (leur signification).

NE donnez PAS d'indice concernant les lettres.

Par exemple, ne dites pas **H : 2** pour HEDWIGE et HORCRUXE.

Ne donnez PAS d'indice concernant la position des cartes dans la grille.

Par exemple, ne dites pas **coins : 4** pour des cartes qui se trouvent dans les coins.



Lorsque vous jouez avec les mots (et non pas avec les images), vous ne pouvez pas dire un mot (ou n'importe quel dérivé de ce mot) qui se trouve sur une carte, tant que cette carte n'est pas recouverte.

Par exemple, vous ne pouvez pas dire **Weasley : 2** pour MOLLY WEASLEY et PERCY WEASLEY.

SI CHÂTEAU DE POUDLARD est en jeu, vous ne pouvez pas dire, par exemple, **pou, lard, château**, ou **châtelain** tant que la carte n'est pas recouverte, même si cette carte ne compte pas parmi celles de votre maison.

En revanche, lorsque vous jouez avec les images (et non avec les mots), vous pouvez dire ce que vous voyez sur les images.

INDICES DÉSIGNANT UNE CHOSE PRÉCISE

Dans les règles habituelles de *Codenames*, les indices se limitent généralement à un seul mot. Le jeu fonctionne très bien ainsi et nous vous encourageons à jouer en appliquant cette restriction. Pour *Codenames : Retour à Poudlard*, vous pouvez vous mettre d'accord pour utiliser des indices de plusieurs mots, tant que ces indices désignent une chose précise dans l'univers de Harry Potter.

Exemples :

Tom Jedusor est une personne précise. Le **Chemin de Traverse** est un endroit précis. Le **Saule cogneur** désigne un arbre en particulier. **L'Histoire de Poudlard** désigne un livre bien spécifique. La **défense contre les forces du mal** est un cours précis. En revanche, **long couloir**, **nuit obscure** ou **créature magique** ne sont pas des indices valides, puisqu'il s'agit plutôt de descriptions d'éléments génériques.

Si vous le désirez, vous pouvez étendre cette règle aux noms moldus comme **New York** et **le Roi Arthur**, mais ne laissez pas les préfets utiliser des expressions telles que **plan omniscient ensorcelé**.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur ce qui désigne une chose précise ou non, **revenez à la règle stricte d'un seul mot autorisé**.

* DEMANDEZ À L'AUTRE PRÉFET

Si vous doutez de la validité de votre indice, demandez son avis au préfet adverse (chuchotez suffisamment bas pour que les élèves de première année ne puissent pas vous entendre). **Tout indice autorisé par le préfet adverse est valide.**

né-moldu?

né-moldu ✓

La règle du « plus un » permet à vos élèves de deviner 1 carte de plus s'ils ont réussi à deviner le nombre de cartes associé à votre indice. Mais vous pourriez parfois souhaiter qu'ils en devinent davantage. Voici 2 indices spéciaux que vous pouvez donner :

★ INDICE ILLIMITÉ

Imaginons que vous pensez à un indice pour 2 cartes, comme **cœur : 2**, mais que vous voulez permettre à vos élèves de deviner davantage de cartes, grâce à des indices précédents. À la place, vous pouvez dire **cœur : illimité**. Dans ce cas, vos élèves ne savent pas que votre indice porte sur 2 cartes, mais ils ne sont pas limités à 3 tentatives. Ils peuvent deviner 4 ou 5 cartes, ou même plus, tant qu'ils désignent bien des cartes de votre maison.

cœur : ∞

★ INDICE ZÉRO

L'indice **cœur : 0** permet également aux élèves de faire un nombre illimité de propositions (dans ce cas, ignorez la règle du « plus un »).

Cet indice signifie « Ne proposez pas les cartes associées à **cœur** ». Ainsi, si PHILTRE D'AMOUR est sur la table, les élèves savent qu'ils ne doivent pas proposer cette carte.

Les élèves doivent alors se demander pourquoi leur préfet leur a donné un tel indice. Par exemple, si un autre mot associé aux potions se trouve sur la table, comme CHAUDRON ou SEVERUS ROGUE, peut-être que le préfet avait voulu dire **potions : 2**, mais que PHILTRE D'AMOUR le dérangeait. Désignez donc ces cartes, tout en évitant PHILTRE D'AMOUR.

L'indice zéro peut être utilisé pour éviter un groupe de cartes, ce qui peut s'avérer particulièrement intéressant pour Serdaigle. Par ailleurs, un indice zéro peut parfois être utile pour éloigner vos élèves de Rusard.

Même lors d'un tour avec un indice zéro, les élèves de première année doivent faire au minimum 1 proposition.

cœur : 0

★ PÉNALITÉS LIÉES AUX INDICES INVALIDES

Une fois prononcé, un indice ne peut plus être retiré, même s'il enfreint accidentellement une règle (et n'essayez pas de dire « Oubliettes ! », ça ne fonctionnera pas !). En général, les autres joueurs disent simplement : « Tu as enfreint telle règle. Fais attention la prochaine fois. » Mais si votre groupe est très compétitif, ou si les joueurs pensent que vous avez donné un avantage injuste à votre équipe, voici la **pénalité officielle pour un indice invalide** : votre tour prend immédiatement fin et le préfet adverse recouvre l'une des cartes de sa maison.

invalide ! ❌

Une fois que vous avez fait quelques parties, vous pouvez ajouter les maisons au jeu !

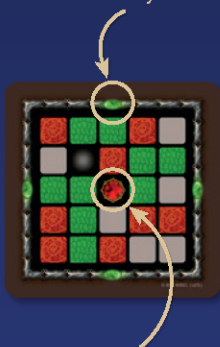
* CÉRÉMONIE DE RÉPARTITION

Une fois que les joueurs se sont répartis en équipes et qu'ils ont désigné leurs préfets, attribuez aléatoirement le jeton Choixpeau magique à l'une des équipes. Cette maison jouera en premier. Si vous jouez plusieurs parties avec les mêmes équipes, alternez l'équipe qui commence.

Pour déterminer la maison de chacune des équipes, les préfets piochent une carte Plan au hasard. L'équipe qui possède le jeton Choixpeau magique incarne la maison dont les couleurs apparaissent sur les bords de la carte Plan. L'autre équipe incarne l'autre maison (celle au milieu de la carte Plan), joue en deuxième, et commence avec une tuile de sa maison au milieu de la grille (sauf Poufsouffle). (Si tous les joueurs préfèrent inverser, vous pouvez très bien passer le jeton Choixpeau magique à l'autre préfet.)



*L'équipe qui possède le jeton Choixpeau magique incarne cette maison et joue **en premier**.*



*L'équipe qui n'a pas le jeton Choixpeau magique incarne l'autre maison, joue **en deuxième** et commence la partie avec une tuile au centre de la grille.*

* CAPACITÉS DES MAISONS

Chaque maison dispose de 2 capacités spéciales uniques. Elles sont décrites sur les cartes Capacité (recto verso) des maisons : **l'une des faces sert quand votre maison joue en premier et l'autre sert quand elle joue en deuxième.**

Prenez la carte Capacité de votre maison et gardez-la devant vous, avec la bonne face visible (les règles de la face cachée ne s'appliqueront pas durant cette partie). Si des jetons sont représentés sur le côté gauche de la carte, prenez-les.



Les règles de chaque capacité sont **expliquées en détail dans l'Abrégé des Maisons de Poudlard.**

Si vous souhaitez jouer avec une combinaison précise de maisons, par exemple Serdaigle contre Serpentard, avec Serdaigle qui joue en premier, les préfets peuvent chercher une carte Plan correspondante dans la pile.

Ne jouez pas avec une maison qui n'est pas représentée sur la carte Plan. N'utilisez pas la capacité spéciale « joue en 2^e » lorsque la carte Plan indique que vous êtes 1^{er}. **Vos capacités doivent correspondre à ce qu'indique la carte Plan** pour que la partie se déroule correctement.

Si vous décidez de jouer à nouveau **sans capacités** (recommandé lorsque de nouveaux joueurs découvrent le jeu), **utilisez toujours** les cartes Plan **Serpentard contre Gryffondor**. Les deux autres maisons possèdent des cartes Plan liées à leurs capacités spéciales, ce qui fait que seules les cartes Plan rouges et vertes sont adaptées aux parties avec des débutants.

LA COUPE DES QUATRE MAISONS

13

La coupe des Quatre Maisons est un tournoi qui se déroule sur une année entre les quatre maisons de Poudlard. Rassurez-vous, ce tournoi ne durera pas réellement un an, mais seulement quelques parties !

À la fin de chaque partie, vous ferez gagner des points à la maison que vous représentez. Utilisez les sabliers pour suivre les scores d'une partie à l'autre.

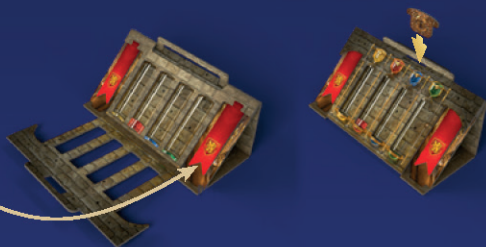
Les sabliers en carton vous permettent de suivre les scores de votre propre coupe des Quatre Maisons.

Au départ, les quatre sabliers sont vides. **À la fin de chaque partie**, ouvrez les sabliers pour **ajouter** à celui de la maison victorieuse **un jeton de sa couleur**.



Si Gryffondor remporte la première partie, placez un jeton rouge dans son sablier, et annoncez « DIX POINTS POUR GRYFFONDOR ! » d'un ton vif et autoritaire.

Dès qu'une maison passe **en tête** de la compétition, placez ses **bannières** de part et d'autre des sabliers avant de refermer le cadenas.



Ces bannières restent en place jusqu'à ce qu'une autre maison passe devant. Laissez les points dans leurs sabliers et les bannières de chaque côté, même lorsque vous rangez le jeu.

Remarque :

Pour rendre la coupe des Quatre Maisons équitable, piochez vos cartes Plan au hasard, afin que chaque maison ait le même nombre de chances de participer à la compétition.

★ VARIANTE DUEL

Si vous jouez beaucoup à *Codenames* avec les deux mêmes équipes, vous pouvez décider de faire de la coupe des Quatre Maisons un duel de longue durée entre vos deux équipes.

Chaque équipe choisit une maison différente, qu'elle représentera pour toute la durée de l'année scolaire. Commencez chaque partie en piochant une **carte Plan au hasard** :

Si la maison de l'une des deux équipes se trouve sur la carte Plan, cette équipe incarne cette maison. L'autre équipe représente l'autre maison.

Si les deux équipes se trouvent sur la carte Plan, chaque équipe incarne sa maison.

Si la carte Plan représente 2 maisons qui n'appartiennent à aucune des deux équipes, **défaussez cette carte Plan** et repiochez-en une jusqu'à ce qu'au moins l'une des équipes puisse jouer avec sa maison.

Attribuez, selon la règle habituelle, le jeton Choixpeau magique à la maison dont la couleur se trouve sur les bords de la carte Plan, puis amusez-vous !

Lorsqu'une équipe l'emporte, ajoutez un jeton au sablier de la maison avec laquelle elle jouait. Parfois, votre équipe ajoute ainsi un jeton à votre propre maison. D'autres fois, votre équipe ajoute un jeton à une autre maison que vous avez dû incarner, mais cela empêche au moins votre adversaire principal de marquer des points. Bien sûr, les parties lors desquelles chaque équipe joue avec sa propre maison sont les plus importantes ! Cependant, jouer uniquement avec les cartes Plan de vos deux maisons serait moins drôle et plus répétitif, puisque vous utiliseriez sans arrêt les mêmes capacités.

★ BANQUET DE FIN D'ANNÉE

Lorsque le sablier d'une maison est entièrement rempli, l'année scolaire est écoulée, et les étudiants de cette maison remportent la coupe ! Vous pouvez garder les sabliers dans leur état actuel pendant quelque temps, pour célébrer cette victoire. Mais vous pouvez également les vider et recommencer une nouvelle année à Poudlard.

Une minute, qui a gagné ? Si vous avez joué à la variante Duel, vous gagnez si votre maison remporte la coupe. Sinon, personne ne gagne. Ou plutôt, tout le monde gagne. Il s'agit d'une compétition entre maisons, et non entre joueurs. Les joueurs jouent simplement à *Codenames*, se réjouissant de chaque victoire. Vous pouvez jouer avec différents joueurs, changer les équipes et tester différentes maisons ; chaque partie aura un impact sur la coupe des Quatre Maisons de votre boîte de jeu. Si vous remportez au moins une victoire avec la maison victorieuse, vous pouvez être fiers de vous, vous avez contribué à son succès !



* CRÉDITS

Auteur : Vlada Chvátal

Inspiré par : Le Monde des Sorciers de J. K. Rowling

Développement : Alena « Viggo » Chvátílová, Klára Nedvídková,

Anežka « Angie » Seberová, Jan « Zvonda » Zvoníček

Design graphique : Radek « RBX » Boxan, Michaela Zaoralová,

Dávid Jablonovský, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi

Direction artistique : Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Illustrations : Ondřej Hrdina, Štěpán Drašťák

Bande annonce et visuels 3D : Roman Bednář

Livret de règles : Jason Holt, Gus Cook

Production : Vít Vodička

Suivi de projet : Jan « Zvonda » Zvoníček, Klára Nedvídková

Supervision du projet : Petr Murmak

Édition française : IELLO

Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite

Relecture française : Robin Leplumey

Remerciements à tous les testeurs du jeu : Michal Ringer, Michaela Macková, Ben Hayes, Jelle Servranckx, Tomáš Dvořák, Radim « Rumun » Křivánek, Stanislav Kubeš, Štěpán « Kat » Cenek, Zora Rose Holt, Linden Rustle Holt, Bětka et Honza Malý, John McDonald, Miroslav Felix Podlesný, Tomáš et Zuzana Zdražilovi, Jarmila Havířová, Pavel Chvátal et bien d'autres.

Remerciements particuliers à : Warner Bros., pour avoir donné vie à cet univers de façon aussi spectaculaire. À mes enfants et à ma femme, pour les merveilleux moments passés à découvrir cet univers ensemble. À Fanni et Katerina d'ELC, pour nous avoir aidés tout au long des procédures d'autorisations liées à la licence. À Ondra Skoupý, pour les heures passées à donner des idées autour des capacités des maisons. Et à toute l'équipe de CGE, pour avoir mis à profit leur passion pour Harry Potter et Codenames afin que ce jeu puisse voir le jour.



Tous les personnages et éléments © & ™ Warner Bros. Entertainment

Inc. Droits de publication © JKR. (s26)

© Czech Games Edition, 2025

www.CzechGames.com

© 2026 IELLO SAS
pour la version française

Contactez le S.A.V. :
sav@iello.fr

IELLO, Parc logistique Sud Lorraine, 1 Rue de l'Europe, 54840
FONTENOY-SUR-MOSELLE



iello.fr

RAPPEL DES RÈGLES ET CONSEILS

- ✦ Les préfets **ne doivent révéler aucune information** en dehors de leurs indices. Ils ne doivent pas parler de la carte Plan, ni de la qualité de leurs indices.

- ✦ Les préfets **ne doivent rien laisser transparaître**. Pas de grimaces, de cris de surprise ni de grands sourires si les élèves adverses se fourvoient complètement.

- ✦ Il est difficile de ne rien laisser transparaître. Éléves de première année, soyez fair-play et **n'observez pas les préfets** pour essayer d'analyser leurs réactions. Si vous apercevez par mégarde des réactions de leur part, tentez de les ignorer.

- ✦ Vous pouvez **donner un indice pour faire deviner 1 seule carte**, mais c'est toujours plus drôle de tenter d'associer plusieurs cartes avec un même indice.

- ✦ Les élèves de première année **peuvent deviner des cartes liées à un indice d'un tour précédent**, et ce même s'il s'agit de leur 1^{re} proposition du tour. Ils peuvent aussi proposer des choses au hasard, mais cette stratégie est... hasardeuse, précisément !

- ✦ Les préfets peuvent répéter les indices uniquement si leur équipe le demande, et ils doivent alors **répéter** les indices **exactement tels qu'ils les ont annoncés la première fois**. Ils n'ont pas le droit d'insinuer que leurs élèves peuvent encore deviner des cartes pour un indice ou non.

- ✦ Les élèves de première année peuvent mettre fin à leur tour plus tôt que prévu, sans faire le nombre de propositions indiqué par l'indice. Toutefois, ils doivent toujours **proposer au moins 1 carte par tour**.

- ✦ Tant qu'ils continuent de deviner des cartes appartenant à leur maison, les élèves peuvent continuer à faire des propositions, dans la limite correspondant au **nombre annoncé par l'indice de leur préfet, plus 1**.

- ✦ Les préfets n'ont aucun intérêt à gonfler le chiffre donné dans leur indice pour donner plus de tentatives à leurs élèves. Pour permettre à leurs élèves de bénéficier de plusieurs tentatives supplémentaires, il est préférable de donner un **indice illimité** ou un **indice zéro**.

- ✦ **Tout indice validé par le préfet adverse** est valide. Soyez fair-play. Ne demandez pas l'autorisation pour un indice que vous n'accorderiez pas à l'équipe adverse. De même, lorsque l'on vous demande d'autoriser un indice, accordez-le si vous auriez aimé vous-même pouvoir l'utiliser.

- ✦ Lorsque vous aurez joué plusieurs parties avec les mots et avec les images, vous pourrez les combiner en plaçant **des mots et des images en damier** sur la grille.
