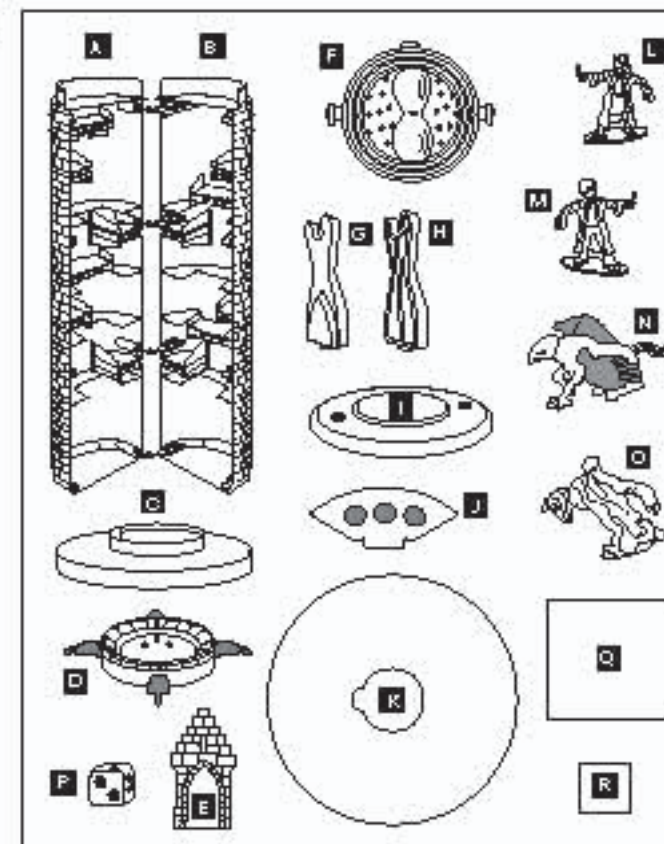




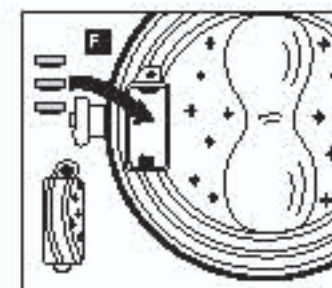
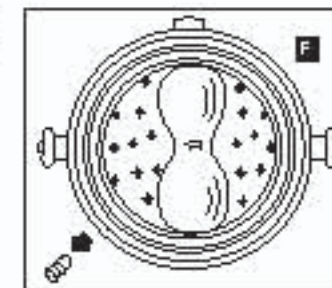
Harry Potter™

**RESCUE AT HOGWARTS™ GAME
RESCATE EN HOGWARTS JUEGO
JEU SAUVETAGE À POUDLARD™**

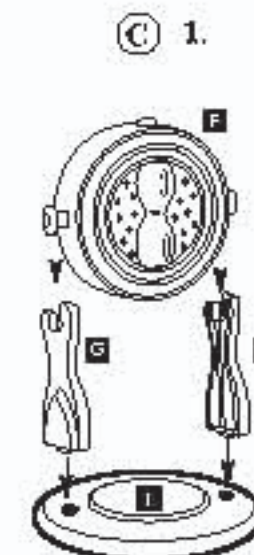
A



B

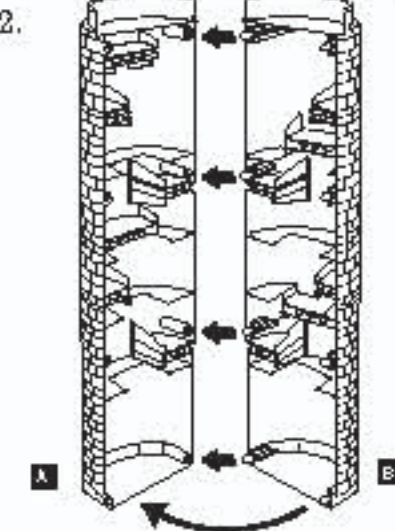


C 1.

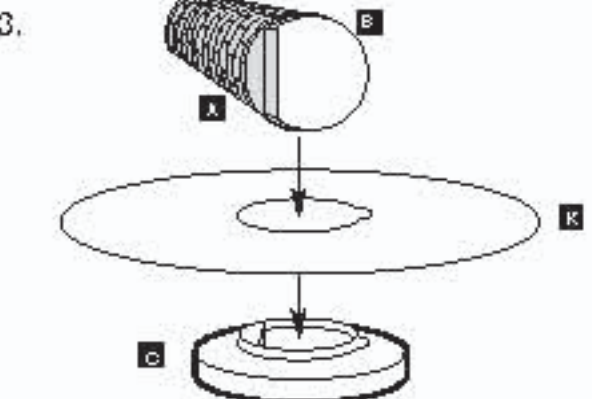


C

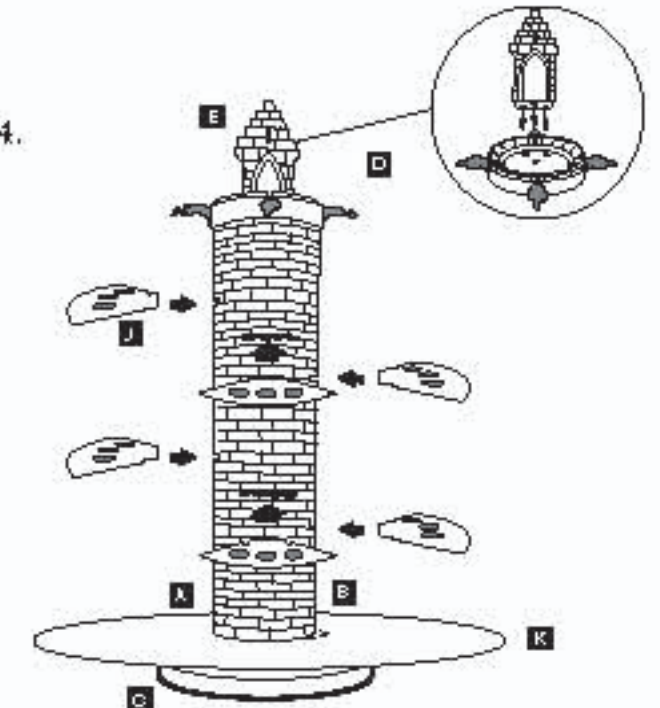
2.



3.



4.



© 2003 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K.R.

HARRY POTTER los personajes, los nombres y los índices que y son asociados son marcas y copyrights de Warner Bros. Entertainment Inc.

Droits de publication Harry Potter © J.K.R.

(504)

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L4R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Verwell Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628500303.

Mattel France, 2733 rue d'Antony, S11c 145, 94523 Rungis Cedex. N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.ellomattel.com.

Mattel España, S.A., Aribau 209, 08036 Barcelona. N.I.F. A08 912809.

Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90195, 2º andar Freixo 2, 1600-206 Lisboa.

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121 Consumer Advisory Service - 1800 135 312.

Mattel East Asia Ltd., Room 1105, South Tower World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.

Import & Distributor: Mattel SEA Ptd Ltd (33332-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ.

Tel: 03-7880817, Fax: 03-7880857.

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs: 1(800) 521-TOYS.

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V.

Inaugurantes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 54-43-41-00. R.F.C. MME-320701-NES.

Mattel Chile S.A., Avenida Americo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Mercasury Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.

Mattel Argentina S.A., Curupayti 1185, (1607) - Villa Adelia, Buenos Aires.

Mattel Colombia, S.A., calle 1247-07 P.S. Bogotá.

03555



03555-0720

Harry Potter™



RESCUE AT HOGWARTS™ GAME Instructions

A GAME CONTENTS

- 2 Tower Pieces (A, B)
- 1 Tower Base (C)
- 1 Tower Roof (D)
- 1 Prison Cell (E)
- 1 Time-Turner™ (F)
- 2 Time-Turner™ Arm Pieces (G, H)
- 1 Time-Turner™ Base (I)
- 8 Flight Platforms (J)
- 1 Game Board (K)
- 6 Movers (Harry Potter™, Hermione Granger™, Buckbeak™, and 3 Dementors™) (L, M, N, O)
- 2 Dice (light and dark) (P)
- 2 Inventory Cards (Q)
- 28 Action Tiles (R)

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

THE OBJECT

Players must cooperate to rescue Sirius Black™ before time runs out – you win or lose as a team!

B INSTALLING BATTERIES

This game unit requires 3 button cell AG13 (LR44) batteries.

The batteries included are for demonstration only.

To exit demo mode, pull the peg from the side of the unit.

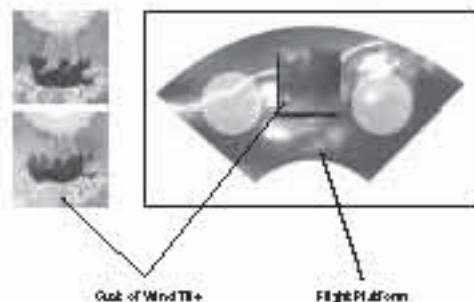
To remove the batteries:

1. Open the battery compartment door on the back of the unit using a Phillips head screwdriver (not included).
2. Insert batteries as shown. (16)
3. Close the battery compartment and replace the screw.
4. For longer life, use only alkaline batteries.

C GAME SET-UP

Place the assembled Time-Turner, Inventory Cards and dice beside the assembled Tower/Game Board. (F, P, Q)

Separate the eight "Gust of Wind" Tiles from the other Action Tiles, shuffle the eight, then place them facedown on the middle space of each Flight Platform.

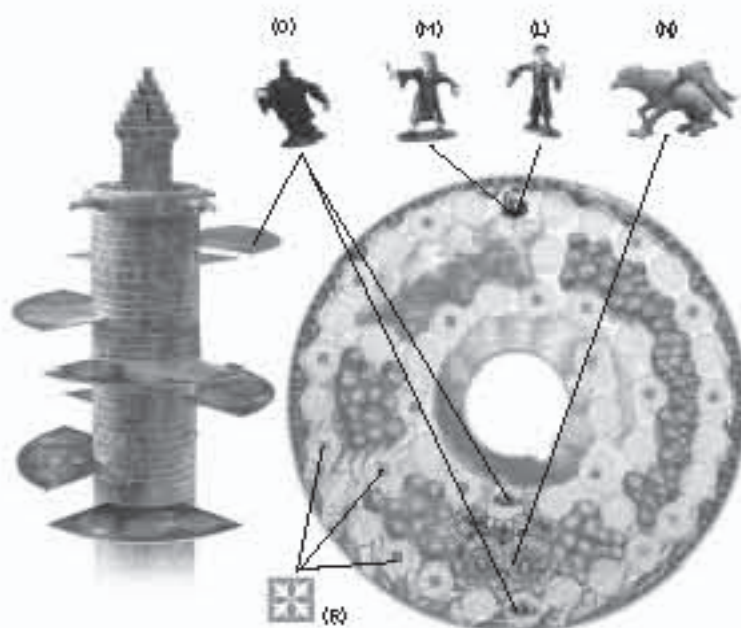


Mix the remaining tiles, then place one facedown on each tile space around the Game Board. (R)

Place one Dementor™ on the final space of the highest Flight Platform – we will refer to this as the "Tower Dementor". Place the other two Dementors on their start spaces on the Game Board (spaces marked with their pictures) – we will refer to these as the "Game Board Dementors." (O)

Place Buckbeak™ on Hagrid's hut. (N)

Place both Harry and Hermione (the "characters") on the start space marked with their faces – then let the rescue begin! (L, M)



OVERVIEW

Harry's godfather Sirius Black™ has been imprisoned atop the West Tower of Hogwarts, and only Harry and Hermione can rescue him – but it won't be easy. Dementors, those terrifying guardians of the wizard prison Azkaban, patrol the school grounds, eager to perform their soul-sucking "Dementor's Kiss" on anyone who comes too close. Worse than that, they're coming to take Sirius away very soon. You'll have to hurry – the clock is ticking!

Rescue at Hogwarts is different from most other games you've played – instead of competing against each other, you're competing against the clock! All players must work together to do the following:

1. Travel the game board and locate the three Storyline Tiles in the proper order – this frees Buckbeak so you can then fly to the top of the tower.
2. Along the way, collect Chocolate Frog Tiles and Patronus Tiles to protect yourself from Dementors, discover Time-Turner™ Tiles to add more time to the clock, and gather Catch Tiles to protect yourself while flying on Buckbeak.
3. Reach the top of the tower before time runs out to win the game!

LET'S PLAY!

Before starting to play, you should read all the way through – once the clock starts ticking, you're going to want to know what's going on!

The youngest player goes first, and play proceeds clockwise around the table.

1. THE TIME-TURNER™

At the start of the game, you only have a limited time to save Sirius. The Time-Turner™ functions as your countdown clock; however, the Time-Turner™ also turns back time – whenever you flip it upside-down, you add valuable minutes to the clock!

Starting the Time-Turner™

You can set the difficulty setting by choosing one of three start times. Position the Time-Turner™ with the button at the top. Press and hold the button down until the Time-Turner's color matches the starting time you want (it is recommended that you play the Beginner setting until you become familiar with the rules).

DIFFICULTY SETTING	TIME-TURNER™ COLOR	STARTING TIME
BEGINNER	BLUE	15 MINUTES
INTERMEDIATE	PURPLE	12 MINUTES
ADVANCED	RED	9 MINUTES

Begin the countdown by releasing the button. The Time-Turner™ will flicker to let you know you've just traveled back in time and that the game is underway! Note: The Time-Turner has no On/Off switch. It activates when you push the button and automatically switches off once it counts down to zero.

The Time-Turner changes color depending upon how much time remains, and will flicker for a few seconds between each color change:

COLOR DISPLAY	BEGINNER SETTING	INTERMEDIATE SETTING	ADVANCED SETTING
CHANGING/MULTI-COLORED DISPLAY	15 minutes	12 minutes	9 minutes
BLUE	10-15 minutes remaining	8-12 minutes remaining	6-9 minutes remaining
PURPLE	5-10 minutes remaining	4-8 minutes remaining	3-6 minutes remaining
RED	1-5 minutes remaining	1-4 minutes remaining	1-3 minutes remaining
FLASHING RED	0-1 minute remaining	0-1 minute remaining	0-1 minute remaining
LIGHTS OUT	Time's Up!	Time's Up!	Time's Up!

Turning Back Time

As the timer counts down to zero, you can play a Time-Turner™ Tile and flip the Time-Turner™ upsidedown. This action adds different amounts of time to the clock, depending on the difficulty setting.

BEGINNER – Adds 5 minutes per Time-Turner™ Tile
INTERMEDIATE – Adds 4 minutes per Time-Turner™ Tile
ADVANCED – Adds 3 minutes per Time-Turner™ Tile

Playing a Time-Turner™ Tile also returns all Dementors™ to their start spaces.

2. MOVEMENT

Start your turn by rolling both dice. The dark die is for moving the Dementors, the light die for moving Harry and Hermione.

Moving the Dementors (Dark Die)

Dementors always move first. Move each of the two Game Board Dementors the number of spaces rolled on the dark die, in the direction the arrows on their paths indicate. Each Dementor must stay on its respective path (either the inner or outer circle).

The Tower Dementor does not start moving until Harry and Hermione move on to the Flight Platforms with Buckbeak. Once it starts, it travels all the way to the bottom of the Flight Platforms, then jumps back to its start space and begins to descend again.

Moving Harry and Hermione (Light Die)

On each player's turn they can choose to move either Harry or Hermione the full number rolled on the light die, or they can split the roll between the two characters. For example: If you rolled 3 on the light die, you could move 1 character 3 spaces, or you could move 1 character 1 space and the other character 2 spaces. Either way, the full movement rolled must be used. Players may discuss the best move to make, but the rolling player makes the final decision.

Characters can move in any direction they want, but they cannot double back onto a space they just departed.

Note: Harry, Hermione and the Dementors can share the same space and they can move through each other, but they cannot move over hedges.

Moving Buckbeak™

Buckbeak does not move until he has been freed (see FREEING BUCKBEAK).

3. COLLECTING TILES

Players need to collect tiles to free Buckbeak, to protect themselves from Dementors, and to help them while flying on Buckbeak. Whenever either Harry or Hermione (but not a Dementor) lands on a space containing an Action Tile, turn it over.

A tile may or may not be picked up, depending on which character discovered it. Tiles that have been picked up are placed on the Inventory Card corresponding to the character that turned over the tile. Inventory Cards hold all tiles that belong to that character for use; however, each Inventory Card only holds a maximum of six tiles. Tiles may not be removed from Inventory Cards until they are used; once used, they remain out of play for the rest of the game.

Players do not have to take a tile just because they turned it over. If any tile is not collected, turn it facedown again.

Once a tile is used, remove it from its Inventory Card and place it beside the board. It remains out of play for the rest of the game.



Harry's Inventory Card



Hermione's Inventory Card

Chocolate Frogs



Both Harry and Hermione can pick up this tile. Playing this tile keeps that character safe from any and all Dementor's Kisses for the turn it is played. You may only use one Chocolate Frog per character per turn.

Note: When traveling on the Tower Flight Platforms, both characters must be able to play a Chocolate Frog Tile from their Inventory Cards in order to avoid a Dementor's Kiss. If not, then both characters (and Buckbeak) are frozen.

Patronus Spell



Only Harry can pick up this tile. When Harry casts his Patronus, all Dementors are repelled three spaces. Multiple Patronus Tiles can be played in one turn. Each Dementor moves back 3 spaces for every tile played.

Time-Turner™



Only Hermione can pick up this tile. When Hermione uses a Time-Turner™ Tile, she gets to flip the Time-Turner™ upsidedown; this adds extra minutes to the clock (see THE TIME-TURNER). These tiles may be played at any time during the turn.

Whenever a Time-Turner™ Tile is played, all Dementors return to their start spaces.

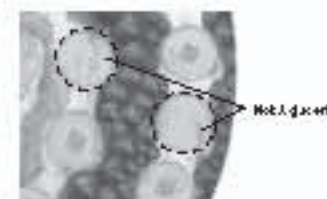
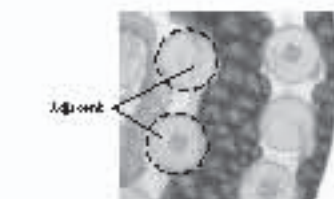
Catch



Both Harry and Hermione can pick up this tile. When one character falls off Buckbeak because of a Gust of Wind Tile (see BEWARE THE GUST OF WIND), if the riding character can play a Catch Tile from their Inventory Card, the "falling" character immediately returns to Buckbeak.

4. DEMENTOR'S KISS

Whenever a character and a Dementor share the same space or stand in adjacent spaces, that character is in danger of receiving a Dementor's Kiss. Adjacent spaces are any spaces next to each other that aren't separated by hedges.



A successful Dementor's Kiss freezes a character where it stands for the remainder of that turn and the duration of the next. The only way to escape a Dementor's Kiss is for the threatened character to play a Chocolate Frog Tile (either character) or a Patronus Tile (Harry only) from their Inventory Card. Another option is for Hermione to play a Time-Turner™ Tile from her Inventory Card – because Time-Turner™ Tiles send all Dementors back to their start spaces, this may move a Dementor back far enough to avoid its kiss.

A frozen character is immune to any further Dementor's Kisses until unfrozen.

Characters cannot play any tiles while frozen.

If one character is frozen, the other character must take the full move rolled on the light die.

Buckbeak™ and a Dementor's Kiss

Although Buckbeak is not affected by a Dementor's Kiss, the characters riding on him are. If they encounter the Dementor™ on the Flight Platforms, either Harry must play a Patronus or Hermione must play a Time-Turner™, or both characters must play a Chocolate Frog Tile to protect themselves. If none of these options is possible, then both characters (and, by default, Buckbeak) become frozen.

5. FREED BUCKBEAK™

You must free Buckbeak to ascend the Tower and rescue Sirius, and you do this by turning over the 3 Storyline Tiles in order.

Both Harry and Hermione can pick up Storyline Tiles. These tiles show three different images that represent:



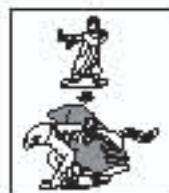
- 1) Cornelius Fudge and the woe-eater walking to Hagrid's hut...
- 2) ...staying inside Hagrid's hut to determine Buckbeak's fate...
- 3) ...then departing Hagrid's hut after they finish.

When a character turns over one of these tiles, check to see which part of the storyline it represents. If it is the first tile, pick it up and place it beside the board. If it is the second or third tile, you must turn it face down again. Storyline Tiles MUST be picked up in the order listed above.

Both characters must enter Hagrid's hut to free Buckbeak, but they cannot do so until all three Storyline Tiles have been removed from the board in the proper order. Note: They do not have to land on the Hagrid's hut space by exact count; however, they can still be affected by a Dementor's Kiss while on the Hagrid's hut space.

Once both characters arrive, hook the Harry and Hermione movers to Buckbeak. All three movers now travel as one piece.

As soon as the characters are attached, move them all to the first space of the lowest Flight Platform. This is where they will begin their next turn.



6. ASCENDING THE TOWER

The Tower Dementor

On the turn after the characters move onto the Flight Platforms, the Tower Dementor begins to descend the number of spaces rolled on the dark die, and it will continue to move for the rest of the game. Once it reaches the final space of the lowest platform, it jumps back to its start space on the top platform and descends once again.

The two Game Board Dementors must continue moving in their respective directions for every roll of the dark die.

Beware the "Gust of Wind"

If Buckbeak lands on a "Gust of Wind" Tile while on the Flight Platforms, flip the tile over – the character pictured on the tile immediately falls back 3 spaces from Buckbeak – then remove the Tile from play.



Catching Falling Characters

The character still riding must have a Catch Tile on their Inventory Card in order to return the falling character to Buckbeak. If not, the falling character continues to move back 3 spaces each turn. Note: a falling character does not flip additional "Gust of Wind" Tiles if landed on.

On turns after a character falls, move Dementors first, the falling character second, and Buckbeak last.

If Buckbeak can move back and land on the falling character by exact count, the falling character is "caught" and returns to Buckbeak. Whenever a falling character and Buckbeak share the same space, the falling character is caught.

If the character falls off the last Flight Platform before being caught, that character returns to their start space. The riding character will have to move onto Hagrid's hut and wait to pick up the fallen character because Buckbeak cannot move on the game board.

Should both characters fall because of two different Gust of Wind Tiles, Buckbeak immediately returns to Hagrid's hut.

Note: Even falling characters are in danger of receiving a Dementor's Kiss. If this happens (because the character can't play a tile to block the Dementor), that character is frozen in place until the end of the next turn.

Dementors vs. Gust of Wind Tiles

If Buckbeak moves onto a Gust of Wind Tile next to or in the same space as a Dementor, do not flip the tile over. The Dementor's Kiss takes effect before a Gust of Wind.

If the Dementor's Kiss freezes the characters, you must flip the Gust of Wind Tile they stand on at the beginning of the turn they become unfrozen, and resolve its effect then.

If the Dementor's Kiss does not freeze the characters, flip the Gust of Wind Tile immediately and resolve it during that turn.

7. WINNING THE GAME

If Harry, Hermione, and Buckbeak reach the last space on the highest Flight Platform before the Time-Turner runs out of time, the players all win! Characters do not have to reach the last space by exact count.

TROUBLESHOOTING

If the Time-Turner™ fails to light up when you press the button, check the battery compartment to verify that the batteries have been inserted correctly. (See INSTALLING BATTERIES for the proper alignment.)

After use, if the Time-Turner's lights dim, the timer becomes erratic or the unit fails to function at all, replace the batteries as described under INSTALLING BATTERIES.

BATTERY SAFETY INFORMATION

Batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your toy (product). To avoid battery leakage:

- Do not mix old and new batteries or batteries of different types: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
- Insert batteries as indicated inside the battery compartment.
- Remove batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the toy (product). Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.
- Never short-circuit the battery terminals.
- Use only batteries of the same or equivalent type, as recommended.
- Do not charge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the toy (product) before charging.
- If removable, rechargeable batteries are used, they are only to be charged under adult supervision.

E

Harry Potter™

RESCATE EN HOGWARTS JUEGO Instrucciones

A CONTENIDO

- 2 piezas de torre (A, B)
- 1 base de torre (C)
- 1 techo de torre (D)
- 1 celda de prisión (E)
- 1 giratiempo (F)
- 2 piezas de brazo de giratiempo (G, H)
- 1 base de giratiempo (I)
- 8 plataformas de vuelo (J)
- 1 tablero de juego (K)
- 6 fichas (Harry Potter, Hermione Granger, Buckbeak y 3 Dementores) (L, M, N, O)
- 2 dados (claro y oscuro) (P)
- 2 cartas de inventario (Q)
- 28 fichas de acción (R)

Guarda estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto. LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

OBJETIVO

Los jugadores tienen que trabajar en equipo para rescatar a Sirius Black antes de que se acabe el tiempo – ¡ganan o pierden en equipo!

B COLOCACIÓN DE LAS PILAS

Esta unidad de juego funciona con tres pilas de botón tipo 3 x AG 13 (LR44) x 1.5V. Se incluyen pilas a efectos de demostración.

Para salir del modo de muestra, jalar la clavija del lado de la unidad.

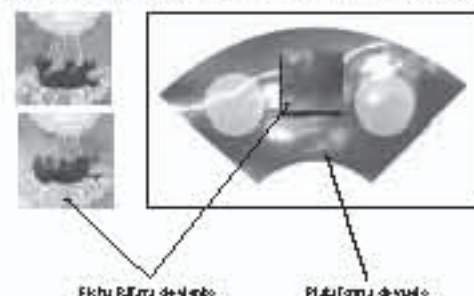
Para sacar las pilas:

1. Abrir la tapa del compartimento de pilas en el dorso de la unidad con un destornillador de estrella (no incluido).
2. Introducir las pilas tal como se muestra.
3. Cerrar el compartimento de pilas y ajustar el tornillo.
4. Para una mayor duración, usar solo pilas alcalinas.

C PREPARACIÓN

Pon el giratiempo ensamblado, cartas de inventario y dados junto a la torre/tablero de juego ensamblado. (F, P, Q)

Separa las ocho fichas de "Ritmo de viento" de las otras fichas de acción, baraja las ocho fichas y, luego, ponlas cara abajo en el espacio del medio de cada plataforma de vuelo.



Ficha Ritmo de viento Plataforma de vuelo

Mezcla las fichas restantes y luego pon una cara abajo en cada espacio de ficha al redor del tablero de juego. (R)

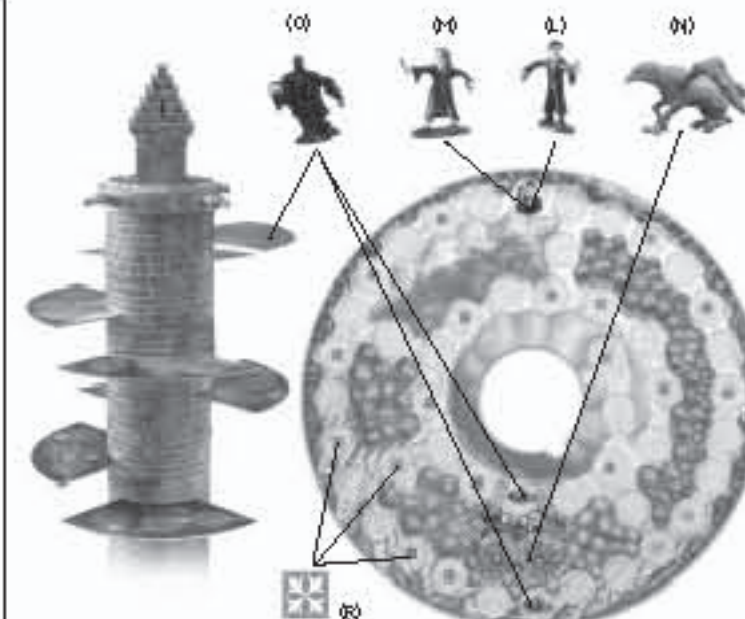
Pon un Dementor en el espacio final de la plataforma de vuelo más alta – lo llamaremos el "Dementor de la torre". Pon los otros dos Dementores en sus espacios de inicio en el tablero (espacios marcados con sus imágenes) – los llamaremos los "Dementores del tablero". (C)

Pon a Buckbeak™ en la cabaña de Hagrid. (M)

Pon tanto a Harry como a Hermione (los "personajes") en el espacio de inicio marcado con sus caras – ¡y que empiece el rescate! (L, N)



Espacio de ficha



GENERALIDADES

Sirius Black, el padrino de Harry, está preso en lo alto de la torre poniente de Hogwarts, y solo Harry y Hermione lo pueden rescatar – pero no será fácil. Los Dementores, esos guardianes aterradores de la prisión para magos de Azkaban, patrullan toda la escuela, ansiosos por llevar a cabo su "Beso de Dementor" robando almas a cualquiera que se acerque demasiado. Lo peor de todo es que pronto vendrán a llevarse a Sirius. ¡Tienes que apresurarte – los segundos pasan!

Rescate en Hogwarts es diferente a la mayoría de juegos que has jugado – ¡en lugar de competir unos contra otros, compiten contra el reloj! Todos los jugadores tienen que trabajar en conjunto para:

- 1) Recorran el tablero y localizar las tres fichas del cuento en orden correcto – esto libera a Buckbeak para que así puedas volar a lo alto de la torre.
- 2) Juntar, a lo largo del recorrido, fichas de mana de chocolate y de Patronus para protegerse contra los Dementores; descubrir fichas de giratiempo para añadir más tiempo al reloj y juntar fichas atrapaentes para protegerse mientras vuelas sobre Buckbeak.
- 3) Llegar a la cima de la torre, antes de que se acabe el tiempo, para ganar el juego.

¡A JUGAR!

Antes de empezar a jugar, lee todas las instrucciones del juego – una vez que los segundos empiecen a pasar, querrás saber qué es lo que está pasando.

El menor de los jugadores empieza, y el juego sigue en dirección de las manecillas del reloj alrededor de la mesa.

1. EL GIRATIEMPO

Al comienzo del juego, solo tienes un tiempo limitado para salvar a Sirius. El giratiempo funciona como un reloj de cuenta regresiva; no obstante, el giratiempo también regresa el tiempo – cada vez que lo volteas añades minutos valiosos al reloj!

Activa el giratiempo

Puedes establecer el nivel de dificultad seleccionando una de tres horas de inicio. Coloca el giratiempo con el botón en la parte de arriba. Mantén presionado el botón hasta que el color del giratiempo sea el mismo que la hora de inicio que quieres (te recomendamos empezar con el nivel de principiante en lo que te familiarizas con las reglas).

NIVEL DE DIFICULTAD	COLOR DEL GIRATIEMPO	HORA DE INICIO
PRINCIPIANTE	AZUL	5 MINUTOS
INTERMEDIO	MORADO	12 MINUTOS
AVANZADO	ROJO	9 MINUTOS

Empieza la cuenta regresiva soltando el botón. El giratiempo parpadeará para que sepas que acabas de regresar en el tiempo y que el juego está en curso! Nota: el giratiempo no tiene interruptor de encendido/apagado. Se activa cuando presionas el botón y se apaga automáticamente cuando llega a cero.

El giratiempo cambia de color según el tiempo que queda, y parpadeará por unos cuantos segundos entre cada cambio de color.

ENTALLA DE COLOR	NIVEL PRINCIPIANTE	NIVEL INTERMEDIO	NIVEL AVANZADO
PANTALLA DE COLOR CAMBIANTE	Nº de 15 minutos	Nº de 12 minutos	Nº de 9 minutos
AZUL	10-15 minutos restantes	8-12 minutos restantes	6-9 minutos restantes
NORAJE	5-10 minutos restantes	4-8 minutos restantes	3-6 minutos restantes
ROJO	1-5 minutos restantes	1-4 minutos restantes	1-3 minutos restantes
ROJO CENTELEANTE	0-4 minutos restantes	0-4 minutos restantes	0-4 minutos restantes
3H LUCES	¡Se agota el tiempo!	¡Se agota el tiempo!	¡Se agota el tiempo!

Regresar el tiempo

Conforme el giratiempo ace la cuenta regresiva a cero, puedes usar una ficha de giratiempo y voltear el giratiempo. Dependiendo del nivel de dificultad, esta acción añade diferente cantidad de tiempo al reloj.

PRINCIPIANTE – añade 5 minutos por ficha de giratiempo
INTERMEDIO – añade 4 minutos por ficha de giratiempo
AVANZADO – añade 3 minutos por ficha de giratiempo

Al jugar una ficha de giratiempo, todos los Dementors regresan a sus espacios de inicio.

2. MOVIMIENTO

Empieza tu turno tirando los dos dados. El dado oscuro es para mover a los Dementors, el claro es para mover a Harry y Hermione.

Mover a los Dementors (dado oscuro)

Los Dementors siempre se mueven primero. Mueva cada uno de los dos dementors del tablero la cantidad de espacios que te salga en el dado oscuro, en la dirección marcada por las flechas en su camino. Cada Dementor tiene que permanecer en su camino respectivo (ya sea el círculo interno o externo).

El Dementor de la torre no se empieza a mover sino hasta que Harry y Hermione pasan a las plataformas de vuelo con Buckbeak. Una vez que empieza, viaja hasta la parte de abajo de las plataformas de vuelo y, luego, regresa a su espacio de inicio y vuelve a empezar el descenso.

Mover a Harry y Hermione (dado claro)

Cuando sea su turno, cada jugador puede optar por mover ya sea a Harry o a Hermione la cantidad íntegra que salga en el dado claro, o pueden dividirse entre los dos personajes la cantidad que salga en el dado. Por ejemplo: si salió un 3 en el dado claro, puedes mover un personaje 3 espacios, o puedes mover 1 personaje 1 espacio y el otro personaje 2 espacios. De cualquier manera, tienes que mover los espacios correspondientes a la cantidad íntegra del dado. Los jugadores pueden discutir cuál es la mejor movida, pero el jugador que tiró los dados toma la decisión final.

Los personajes se pueden mover en cualquier dirección, pero no pueden regresar al espacio de donde acaban de salir..

Nota: Harry, Hermione y los Dementors pueden compartir un espacio y pueden saltarse, pero no pueden saltarse los.

Mover a Buckbeak

Buckbeak no se mueve sino hasta que es liberado (ver LIBERAR A BUCKBEAK).

3. JUNTAR FICHAS

Los jugadores tienen que juntar fichas para liberar a Buckbeak, protégense de los Dementors y para ayudarse mientras vuelan sobre Buckbeak. Cada vez que Harry o Hermione (pero no un Dementor) caigan en un espacio que tenga una ficha de acción, voltea la.

Que una ficha pueda ser recogida dependerá de qué personaje haya descubierto la ficha. Las fichas recogidas se ponen en la tarjeta de inventario correspondiente al personaje que volteó la ficha. Las cartas de inventario guardan todas las fichas correspondientes al personaje para que estas las use; sin embargo, cada carta de inventario solo puede guardar un máximo de seis fichas. Las fichas no pueden ser movidas de las cartas de inventario sino hasta que sean usadas; una vez que se usan, quedan fuera del juego.



Carta de inventario de Harry



Carta de inventario de Hermione

Los jugadores no tienen que robar una ficha simplemente porque la voltearon. Toda ficha que no se roba tiene que volver a servirla.

Después de usar una ficha, quítala de su carta de inventario y ponla al lado del tablero. La ficha queda fuera del juego.

Ranas de chocolate



Tanto Harry como Hermione pueden juntar esta ficha. Al jugar esta ficha, el personaje que la recogió queda a salvo de cualquier Beso de Dementor por el turno en que se juega. Solo se puede usar una rana de chocolate por personaje por turno.

Nota: Al viajar en las plataformas de vuelo de la torre, a ambos personajes tienen que poder usar una ficha de rana de chocolate de sus cartas de inventario para evitar un Beso de Dementor. De lo contrario, ambos personajes (y Buckbeak) quedan congelados.

Hecho de Patronus



Solo Harry puede juntar esta ficha. Cuando Harry hace su hechizo de Patronus, todos los Dementors tienen que retroceder tres espacios. Se pueden jugar varias fichas Patronus en un turno. El Dementor retrocede 3 espacios por cada ficha jugada.

Giratiempo



Solo Hermione puede juntar esta ficha. Cuando Hermione usa una ficha de giratiempo, puede voltear el giratiempo; esto añade minutos adicionales al reloj (ver EL GIRATIEMPO). Estas fichas se pueden usar en cualquier momento durante el turno.

Cada vez que se juega una ficha de giratiempo, todos los Dementors regresan a sus espacios de inicio.

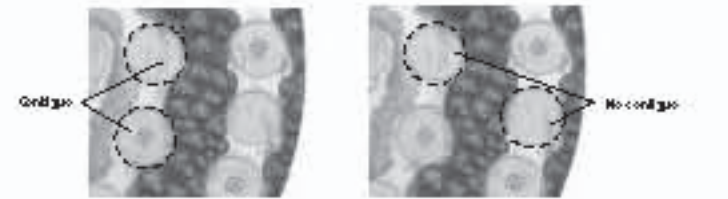
Atrapa r



Tanto Harry como Hermione pueden juntar esta ficha. Cuando un personaje se cae de Buckbeak debido a una ficha de ráfaga de viento (ver CUIDADO CON LA RÁFAGA DE VIENTO), si el personaje montado en Buckbeak puede usar una ficha para atrapar de su carta de inventario, el personaje "cayéndose" regresa de inmediato a Buckbeak.

4. BESO DE DEMENTOR

Cada vez que un personaje y un Dementor comparten el mismo espacio o están en espacios contiguos, dicho personaje está en peligro de recibir un Beso de Dementor. Los espacios contiguos son espacios uno al lado del otro no separados por setos.



Un Beso de Dementor siempre congela al personaje dondequiera que se encuentre por el resto de dicho turno y la duración del siguiente. La única manera de que el personaje en peligro evite un Beso de Dementor es jugando una ficha de rana de chocolate (cualquiera de los personajes) o una ficha Patronus (solo Harry) de su carta de inventario. Otra opción, si Hermione es el personaje atacado, es jugar una ficha de giratiempo de su carta de inventario. Las fichas de giratiempo regresan a los Dementors de regreso a sus espacios de inicio, y esto puede retirara un Dementor lo suficiente como para evitar el beso.

Un personaje congelado queda inmune a más Besos de Dementor hasta que es descongelado.

Los personajes no pueden usar fichas mientras están congelados.

Si un personaje está congelado, el otro personaje tiene que mover la cantidad íntegra que salga en el dado claro.

Buckbeak y un Beso de Dementor

Si bien Buckbeak no se ve afectado por un Beso de Dementor, los personajes que van montados en él si lo están. Si se topan con un Dementor en las plataformas de vuelo, ya sea Harry tiene que usar una ficha de Patronus o Hermione tiene que usar una ficha de giratiempo, o bien a ambos personajes tienen que usar una ficha de rana de chocolate para protégense contra el peligro. Si no es posible usar ninguna de estas opciones, a ambos personajes (así como Buckbeak) quedan congelados.

5. LIBERAR A BUCKBEAK

Tienes que liberar a Buckbeak para subir a la torre y rescatar a Sirius, y la manera de lograr esto es volteando las 3 fichas del cuento en orden.

Tanto Harry como Hermione pueden juntar fichas del cuento. Estas fichas muestran tres imágenes diferentes que representan:



1) ... Cornelius Fudge y el verduzo enmascarados a la cabana de Hagrid...



2) ...permite estar dentro de la cabana de Hagrid para determinar la suerte de Buckbeak...



3) ...y luego salir de la cabana de Hagrid después de que asigan...

Cuando un personaje volte una de estas fichas, revisa qué parte del cuento representa. Si es la primera ficha, levántala y ponla al lado del tablero. Si es la segunda o tercera ficha, tienes que volver a ponerla cara abajo. Las fichas del cuento TIBBBI que ser recogidas en el orden que aparece arriba.

Ambos personajes tienen que entrar a la cabana de Hagrid para liberar a Buckbeak, pero no pueden hacerlo sino hasta que las tres fichas del cuento hayan sido retiradas del tablero en el orden correcto. Nota: no les tiene que salir el número exacto para caer en la cabana de Hagrid; sin embargo, mientras están en el espacio de la cabana de Hagrid, pueden ser afectados por un Beso de Dementor.



Después de que ambos personajes lleguen, engancha las fichas de Harry y Hermione a Buckbeak. Ahora, las tres fichas se mueven como una sola.

En cuanto los personajes están conectados, muévelos todos al primer espacio de la plataforma de vuelo más baja. Aquí es donde empezarán su próximo turno.

6. SUBIR A LA TORRE

El Dementor de la torre

En el turno después de que los personajes se mueven a las plataformas de vuelo, el Dementor de la torre empieza a bajar la cantidad de espacios que sale en el dado oscuro, y se seguirá moviendo por el resto del juego. Después de que llega al espacio final de la plataforma más baja, regresa a su espacio de inicio en la plataforma superior y vuelve a bajar.

Los dos Dementors del tablero tienen que seguir moviéndose en la dirección que les corresponde cada vez que se tira el dado oscuro.

Cuidado con la "ráfaga de viento"

Si Buckbeak cae en una ficha de "Ráfaga de viento" mientras está en las plataformas de vuelo, voltear la ficha – el personaje que aparece en la ficha inmediatamente retrocede 3 espacios de donde está Buckbeak – y, luego, retira la ficha del juego.



Harry + + + +



Hermione + + + +

Atrapa r personajes que se caen

El personaje que sigue montado tiene que tener una ficha para atrapar en su carta de inventario para regresar al personaje cayéndose a Buckbeak. De lo contrario, el personaje que está cayendo sigue retrocediendo 3 espacios en cada turno. Nota: si un personaje que está cayéndose cae en una ficha de "Ráfaga de viento" no puede voltearla.

En los turnos después de que un personaje cae, mueve primero a los Dementors, luego al personaje que está cayendo y, finalmente, a Buckbeak.

Si Buckbeak puede retroceder y caer en el personaje que está cayendo por contiguo exacto, el personaje cayéndose queda "atrapado" y regresa a estar montado en Buckbeak. Cada vez que un personaje que está cayendo y Buckbeak comparten un espacio, el personaje cayendo queda atrapado.

Si el personaje se cae en la última plataforma de vuelo antes de ser atrapado, dicho personaje regresa a su espacio de inicio. El personaje que sigue montado tendrá que pasar a la cabana de Hagrid y esperar a recoger al personaje que se cayó, ya que Buckbeak no se puede mover en el tablero.

Si a ambos personajes se caen como consecuencia de dos fichas diferentes de ráfaga de viento, Buckbeak regresa de inmediato a la cabana de Hagrid.

Nota: incluso los personajes cayendo están en peligro de recibir un Beso de Dementor. Si esto sucede (porque el personaje no puede usar una ficha para bloquear al Dementor), dicho personaje queda congelado donde está hasta el final del siguiente turno.

Dementors contra fichas de Ráfaga de viento

Si Buckbeak se mueve a una ficha de ráfaga de viento al lado del espacio de un Dementor, o en el mismo espacio que este último, no volteas la ficha. El Beso de Dementor surte efecto a ntes que la ráfaga de viento.

Si el Beso de Dementor congela a los personajes, tienes que voltear la ficha de ráfaga de viento donde se encuentran al comienzo del turno en que se descongelan, y resolver el efecto entonces.

Si el Beso de Dementor no congela a los personajes, voltear de inmediato la ficha de ráfaga de viento y resolver el efecto durante dicho turno.

7. PARA GANAR EL JUEGO

Si Harry, Hermione y Buckbeak llegan al último espacio de la plataforma de vuelo más alta antes de que se acabe el tiempo, ¡los jugadores ganan! A los personajes no tiene que salir el número exacto para llegar al último espacio.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si el giratiempo no se ilumina cuando presionas el botón, revisa el compartimento de pilas para verificar que las pilas estén bien colocadas. (Ver COLOCACIÓN DE LAS PILAS para la alineación correcta.)

Si después de usar el giratiempo las luces se atenúan, el giratiempo no funciona correctamente, o bien si la unidad deja de funcionar, sustituye las pilas como se describe bajo COLOCACIÓN DE LAS PILAS.

Información de seguridad sobre las pilas

Las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto. Para evitar derrames:

- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).
- Cercionarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
- Sacar las pilas gastadas del producto y disponer de ellas de una manera segura. Sacar las pilas si el producto no va a ser usado durante un periodo prolongado. No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.
- No provocar un cortocircuito con las terminales.
- Usar solo el tipo de pilas recomendadas (o su equivalente).
- No cargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables antes de cargarlas.
- La carga de las pilas recargables solo debe realizarse con la supervisión de un adulto.

JEU SAUVETAGE À POUDLARD™ Règles du jeu

A CONTENU

2 éléments pour la tour (A, B)
1 socle pour la tour (C)
1 toit pour la tour (D)
1 cellule de prison (E)
1 sablier magique (F)
2 supports pour le sablier magique (G, H)
1 socle pour le sablier magique (I)
8 plateformes d'envolée (J)
1 planche de jeu (K)
6 pions : Harry Potter, Hermione Granger, Buck et 3 Détraqueurs (L, M, N, O)
2 dés (pâte et foncé) (P)
2 cartes-réserve (Q)
28 carreaux Action (R)
8 plateformes d'envolée (J)

Conserver ces instructions car elles contiennent des renseignements importants.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent collaborer pour sauver Sirius Black avant que le temps ne s'écoule... C'est la victoire ou la défaite en équipe !

B INSTALLATION DES PILES

Cette unité de jeu fonctionne avec 3 piles et boutons (LR44/AG13/AG6).

Les piles fournies sont des piles de démonstration uniquement.

Pour quitter le mode de démonstration, retirer la cheville sur le côté de l'unité.

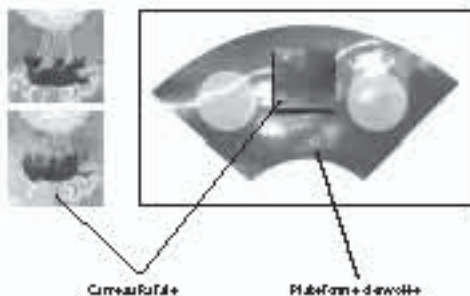
Pour retirer les piles :

1. Ouvrir le couvercle du compartiment des piles à l'aide de l'unité de jeu à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni).
2. Insérer les piles comme illustré.
3. Refermer le compartiment des piles et replacer la vis.
4. Utiliser seulement des piles alcalines, car elles durent plus longtemps.

C PRÉPARATION

Placer le sablier magique assemblé, les cartes-réserve et les dés à côté de la tour assemblée sur la planche de jeu (P, R, Q).

Séparer les huit carreaux Rafale et les autres carreaux Action, les brosser et les placer face vers le bas sur les espaces au milieu de chaque plateforme d'envolée.

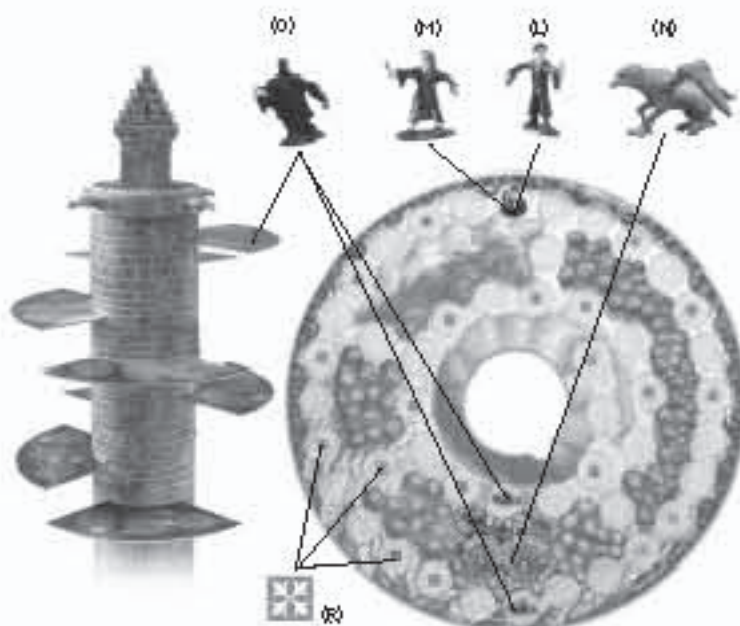


Mélanger les autres carreaux et les placer face vers le bas sur chaque espace pour carreau autour de la planche de jeu (R).

Placer un Détraqueur sur la dernière espace de la plateforme d'envolée supérieure ; ce Détraqueur est dorénavant appelé le « Détraqueur de la tour ». Placer les deux autres Détraqueurs sur la case de départ où ils sont représentés sur la planche de jeu ; nous les appellerons les « Détraqueurs de la planche de jeu » (O).

Placer Buck sur la maison de Hagrid (N).

Placer Harry et Hermione (les personnages) sur la case de départ où ils sont représentés et commencer (L, M) !



APERÇU DU JEU

Sirius Black, le parrain de Harry, est emprisonné tout au haut de la tour Ouest de Poudlard, et seuls Harry et Hermione peuvent le sauver. Ce ne sera pas facile ! Les Détraqueurs, ces terribles gardiens de la prison Azkaban, patrouillent les alentours de l'école dans l'espoir de donner un Baiser du Détraqueur (qui aspire l'âme de sa victime) à quiconque se retrouve trop près d'eux. Ils sont également à la recherche de Sirius. Le temps presse !

Le Jeu Sauvetage à Poudlard est différent de la plupart des autres jeux. L'adversaire, ce n'est pas un des autres joueurs, mais le sablier ! Tous les joueurs doivent collaborer pour...

1) se déplacer sur la planche de jeu et rapatrier les trois carreaux Séduzio dans le bon ordre afin de libérer Buck et de s'envoler avec lui vers le haut de la tour.

2) amasser, en cours de route, les carreaux Chocogrenouilles et Patronus pour se protéger des Détraqueurs, trouver les carreaux Sablier magique pour gagner du temps et recueillir les carreaux Secours pour se protéger pendant l'envolée avec Buck.

3) atteindre le haut de la tour avant que le temps ne soit écoulé pour gagner la partie !

LE JEU

Lire toutes les règles du jeu avant de commencer à jouer parce qu'il faut savoir comment procéder avant de mettre le sablier magique en marche !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit dans le sens horaire autour de la table.

1. LE SABLIER MAGIQUE

Les joueurs disposent d'un temps limité pour sauver Sirius. Le sablier magique sert de chronomètre pour le compte à rebours. Cependant, il permet aussi de retourner dans le temps – il suffit de le renverser pour gagner de précieuses minutes !

Mise en marche du sablier magique

Il est possible de choisir un niveau de difficulté en optant pour l'un des trois temps de départ. Placer le sablier magique le bouton sur le dessus. Appuyer sur le bouton sans le relâcher jusqu'à ce que la couleur du sablier corresponde au temps de départ désiré. Il est recommandé de choisir le niveau débutant jusqu'à ce que les joueurs connaissent bien les règles.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	COULEUR DU SABLIER	TEMPS DE DÉPART
DÉBUTANT	BLEU	5 MINUTES
INTERMÉDIAIRE	MAUVE	12 MINUTES
AVANCÉ	ROUGE	9 MINUTES

Relâcher le bouton pour commencer le compte à rebours. Le sablier vacille pour indiquer que les joueurs sont retournés dans le temps et que la partie est commencée ! Remarque : Le sablier n'est pas muni d'un interrupteur marche/arrêt. Il se met en marche quand on appuie sur le bouton et s'arrête automatiquement quand il arrive à zéro.

Le sablier change de couleur selon le temps qui reste, et vacille pendant quelques secondes entre chaque changement de couleur.

COULEUR AFFICHÉE	NIVEAU DÉBUTANT	NIVEAU INTERMÉDIAIRE	NIVEAU AVANCÉ
AFFICHAGE MULTICOLORE	Il reste plus de 15 minutes	Il reste plus de 12 minutes	Il reste plus de 9 minutes
BLEU	Il reste de 10 à 15 minutes	Il reste de 8 à 12 minutes	Il reste de 6 à 9 minutes
MAUVE	Il reste de 5 à 10 minutes	Il reste de 4 à 8 minutes	Il reste de 3 à 6 minutes
ROUGE	Il reste de 1 à 5 minutes	Il reste de 1 à 4 minutes	Il reste de 1 à 3 minutes
ROUGE CLIGNOTANT	Il reste de 0 à 1 minute	Il reste de 0 à 1 minute	Il reste de 0 à 1 minute
ÉTEINT	Terminé !	Terminé !	Terminé !

Retour dans le temps

Pendant que le sablier a le compte à rebours, les joueurs peuvent jouer un carreau Sablier magique et retourner le sablier pour gagner du temps. Le nombre de minutes gagnées dépend du niveau de difficulté choisi.

DÉBUTANT – Ajoute 5 minutes pour chaque carreau Sablier magique
INTERMÉDIAIRE – Ajoute 4 minutes pour chaque carreau Sablier magique
AVANCÉ – Ajoute 3 minutes per Time-Turner™ Tile

Quand un joueur joue un carreau Sablier magique, tous les Détraqueurs doivent retourner à leur case de départ.

2. LES DÉPLACEMENTS

Commencer son tour en faisant rouler les deux dés. Le foncé sert à déplacer les Détraqueurs, et le pâle, Harry et Hermione.

Les déplacements des Détraqueurs (avec le dé foncé)

Les Détraqueurs sont toujours les premiers déplacés. Déplacer chacun des deux Détraqueurs de la planche de jeu selon le chiffre obtenu avec le dé foncé, dans la direction des flèches sur leur chemin. Chaque Détraqueur doit rester sur son chemin respectif (dans le cercle de l'intérieur ou de l'extérieur).

Le Détraqueur de la tour n'est pas déplacé avant que Harry et Hermione soient sur des plateformes d'envolée avec Buck. Quand il commence à se déplacer, il se rend jusqu'au bas des plateformes d'envolée, retourne à sa case de départ et recommence à descendre.

Les déplacements de Harry et d'Hermione (avec le dé pâle)

Un joueur, quand son tour arrive, peut déplacer soit Harry soit Hermione selon le chiffre obtenu avec le dé pâle ou partager ce chiffre entre les deux personnages. Par exemple : Si un joueur obtient un 3 avec le dé pâle, il peut déplacer 1 personnage de 3 cases, ou déplacer 1 personnage de 1 case et l'autre de 2 cases. D'une façon ou d'une autre, le déplacement total doit être équivalent au chiffre obtenu avec le dé pâle. Les joueurs peuvent se consulter pour discuter du meilleur déplacement à effectuer, mais c'est celui qui a fait rouler le dé qui prend la décision finale.

Les personnages peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, mais ils ne peuvent pas retourner sur une case qu'ils viennent de quitter.

Remarque : Harry, Hermione et les Détraqueurs peuvent partager une même case et peuvent se dépasser, mais ils ne peuvent pas passer par-dessus les haies.

Les déplacements de Buck

Buck ne bouge pas tant qu'il n'est pas libéré. (Se référer à la section LA LIBÉRATION DE BUCK.)

3. LES CARREAUX ACTION

Les joueurs doivent amasser des carreaux pour libérer Buck, pour se protéger contre les Détraqueurs et pour s'aider quand ils volent avec Buck. Quand Harry ou Hermione (mais pas un Détraqueur) atterrit sur une case où se trouve un carreau Action, il le retourne.

Un carreau peut rester où il est ou être amassé, selon le joueur qui l'a découvert. Les carreaux amassés sont placés sur la carte-réserve correspondant au personnage qui a retourné le carreau. Les carreaux qui appartiennent à un personnage sont placés sur sa carte-réserve. Un maximum de six carreaux peut être placé sur une carte-réserve. Les carreaux ne peuvent pas être déplacés des cartes-réserve avant d'avoir été utilisés ; une fois qu'ils ont été utilisés, ils ne sont plus en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Les joueurs ne sont pas obligés de prendre un carreau simplement parce qu'ils l'ont retourné. Si un carreau n'est pas amassé, le remettre face vers le bas.

Une fois qu'un carreau est utilisé, le retirer de la carte-réserve et le placer à côté de la planche de jeu, où il restera jusqu'à la fin de la partie.



Carte d'envolée de Harry



Carte d'envolée d'Hermione

Chocogrenouilles



Harry et Hermione peuvent tous deux prendre ce carreau et le jouer. Il les protège contre les Baisers de tous les Détraqueurs jusqu'à la fin du tour. Un joueur peut se servir d'une seule Chocogrenouille par personnage par tour.

Remarque : Quand ils se déplacent sur les plateformes d'envolée de la tour, les deux personnages doivent jouer un carreau Chocogrenouille qui se trouve sur leur carte-réserve pour éviter le Baiser du Détraqueur. Sinon, ils sont gelés, et Buck aussi.

Sortilège Patronus



Seul Harry peut prendre ce carreau. Quand il jette le sortilège Patronus, tous les Détraqueurs reculent de 3 cases. Plusieurs carreaux Patronus peuvent être joués pendant un même tour. Les Détraqueurs reculent de 3 cases pour chaque carreau joué.

Sablier magique



Seule Hermione peut prendre ce carreau. Quand elle joue un carreau Sablier magique, elle peut retourner le sablier pour gagner quelques minutes. (Se référer à la section LE SABLIER MAGIQUE.) Ces carreaux peuvent être joués à n'importe quel moment pendant un même tour.

Quand un carreau Sablier magique est joué, tous les Détraqueurs retournent à leur case de départ.

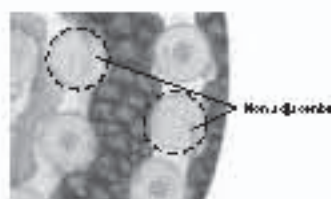
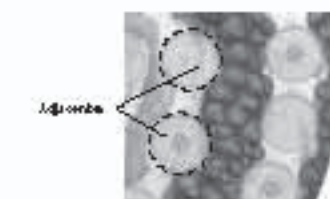
Secours



Harry et Hermione peuvent tous deux prendre ce carreau. Quand un carreau Rafale pousse un personnage en bas de Buck (voir la section GARE À LA RAFALE), ce personnage peut immédiatement retourner sur l'oiseau si le personnage qui est déjà sur Buck a un carreau Secours dans sa réserve.

4. LE BAISER DU DÉTRAQUEUR

Quand un personnage et un Détraqueur se retrouvent sur une même case ou sur des cases adjacentes, le personnage risque de recevoir un Baiser du Détraqueur. Les cases adjacentes sont celles qui sont l'une à côté de l'autre, sans être séparées par une haie.



Un Baiser du Détraqueur gèle un personnage où il se trouve pour le reste du tour en cours et pendant le tour suivant. Le personnage menacé peut échapper au Baiser du Détraqueur d'une seule façon : en jouant un carreau Chocogrenouille (n'importe quel personnage) ou un carreau Patronus (Harry seulement) de sa réserve. Hermione peut aussi jouer un carreau Sablier magique de sa réserve, puisque ces carreaux renvoient tous les Détraqueurs à leur case de départ. Il est donc possible que le Détraqueur menaçant soit déplacé assez loin pour permettre à Hermione d'éviter son Baiser.

Un personnage gelé est immuni et contre les Baisers des autres Détraqueurs jusqu'à ce qu'il soit libéré.

Les personnages ne peuvent pas jouer de carreaux quand ils sont gelés.

Si un personnage est gelé, l'autre doit se déplacer du nombre total de cases équivalent au chiffre obtenu avec le dé pile.

Buck et le Baiser du Détraqueur

Bien que Buck ne puisse pas être touché par le Baiser du Détraqueur, les personnages qui sont sur son dos peuvent l'être. Si Harry rencontre un Détraqueur sur une des plateformes d'envolée, il peut jouer un carreau Patronus, Hermione, dans le même cas, peut jouer un carreau Sablier magique. Les deux personnages peuvent aussi jouer un carreau Chocogrenouille pour se protéger. Si aucune de ces options n'est possible, les deux personnages (et Buck par la même) sont gelés.

5. LA LIBÉRATION DE BUCK

Il faut libérer Buck pour se rendre au haut de la tour et sauver Sirius, etc., en retournant les carreaux Scénario dans le bon ordre.

Harry et Hermione peuvent tous deux prendre des carreaux Scénario. Trois images différentes figurent sur ces carreaux :



Quand un personnage retourne un de ces carreaux, il faut vérifier quelle partie du scénario y figure. Si c'est la première, il faut prendre le carreau et le mettre à côté de la planche de jeu. Si c'est la deuxième ou la troisième, il faut remettre le carreau face vers le bas. Les carreaux Scénario DOIVENT être pris dans l'ordre précisé ci-dessus.

Les deux personnages doivent entrer dans la maison de Hagrid pour libérer Buck, mais ils ne peuvent pas le faire avant d'avoir retiré dans l'ordre les trois carreaux Scénario de la planche de jeu. Remarque : Il n'est pas nécessaire que les personnages arrivent sur la case de la maison de Hagrid selon le chiffre exact indiqué par le dé; cependant, il peuvent quand même être touchés par le Baiser du Détraqueur sur cette case.



Quand les deux personnages arrivent à fixer les pions Harry et Hermione sur Buck, ils peuvent alors tous trois se déplacer en tant qu'un seul élément.

Dès que les personnages sont fixés sur Buck, les mettre sur la première case de la plateforme d'envolée inférieure. C'est là qu'ils commenceront leur prochain tour.

6. L'ASCENSION DE LA TOUR

Le Détraqueur de la tour

Une fois que les personnages se sont rendus sur les plateformes d'envolée, le Détraqueur de la tour commence, au tour suivant à descendre selon le chiffre obtenu avec le dé foncé; il se déplace ainsi jusqu'à la fin de la partie. Une fois qu'il atteint la dernière case sur la plateforme inférieure, il retourne sur sa case de départ sur la plateforme supérieure et descend de nouveau. The two Game Board Demons must continue moving in their respective directions for every roll of the dark die.

Gare à la Rafale!

Si Buck arrive sur un carreau Rafale tandis qu'il est sur une des plateformes d'envolée, retourner le carreau et le retirer du jeu; le personnage illégitime sur le carreau recule immédiatement de 3 cases à partir de Buck.



Seuls des personnages en chute libre

Le personnage qui est encore sur Buck doit avoir un carreau Secours dans sa réserve pour pouvoir remettre le personnage en chute libre sur Buck. Sinon, ce dernier continue de reculer de 3 cases à chaque tour. Remarque : Si un personnage en chute libre arrive sur un carreau Rafale, il ne peut pas le retourner.

Après qu'un personnage soit tombé, déplacer d'abord les Détraqueurs, ensuite le personnage qui est tombé, puis Buck.

Si Buck peut sauter et arriver sur la case où se trouve le personnage en chute libre selon le chiffre exact obtenu au dé, il peut l'attraper et le personnage peut remonter sur son dos. Un personnage en chute libre est secouru quand il partage une case avec Buck.

Si le personnage tombe en bas de la dernière plateforme avant d'être secouru, il retourne à sa case de départ. Le personnage qui est sur Buck doit entrer dans la maison de Hagrid et attendre pour secourir le personnage en chute libre, puisque Buck ne peut pas se déplacer sur la planche de jeu.

Si les deux personnages tombent à cause de deux différents carreaux Rafale, Buck retourne immédiatement à la maison de Hagrid.

Remarque : Même les personnages en chute libre risquent de recevoir le Baiser du Détraqueur. Si c'est le cas, ce personnage est gelé jusqu'à la fin du tour suivant puisqu'il ne peut pas jouer un carreau pour bloquer le Détraqueur. Demonters vs. Gustaf Wind Tiles

Les Détraqueurs contre les carreaux Rafale

Si Buck arrive sur un carreau Rafale qui se trouve à côté d'un Détraqueur ou sur la même case, il ne faut pas retourner le carreau. Le Détraqueur a priorité sur un carreau Rafale.

Si le Baiser du Détraqueur gèle les personnages, il faut, au début du tour pendant lequel les personnages sont gelés, retourner le carreau Rafale sur lequel ils se trouvent et jouer ce carreau.

Si le Baiser du Détraqueur ne gèle pas les personnages, il faut retourner le carreau Rafale immédiatement et le jouer pendant ce tour.

7. LA VICTOIRE

Si Harry, Hermione et Buck atteignent la dernière case de la plateforme d'envolée supérieure avant que le temps ne soit écoulé, tous les joueurs gagnent! Il n'est pas nécessaire que les personnages atteignent la dernière case selon le chiffre exact obtenu au dé.

DÉPANNAGE

- Si le sablier magique ne s'allume pas quand on appuie sur le bouton, s'assurer que les piles sont correctement insérées dans le compartiment des piles. (Se référer à la section INSTALLATION DES PILES.)
- Si les lumières du sablier magique s'affaiblissent, si le sablier fonctionne de façon irrégulière ou s'il ne fonctionne plus du tout, remplacer les piles en suivant les directives de la section INSTALLATION DES PILES.

Conseils de sécurité concernant les piles

- Des piles qui coulent peuvent causer des brûlures chimiques ou endommager irréparablement le jouet. Pour éviter que les piles coulent :
- Ne pas combiner des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
 - Insérer les piles dans le sens indiqué à l'intérieur du compartiment.
 - Retirer les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période. Toujours retirer les piles usées du jouet. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter les piles au feu : elles pourraient exploser ou couler.
 - Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
 - Ne pas utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
 - Ne pas recharger des piles non rechargeables.
 - Toujours retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger.
 - Des piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.