

Harry Potter™

Scene it?

JEU AVEC DVD™

À partir de 8 ans
2 joueurs/équipes ou plus

RÈGLES DU JEU

Scene It? Harry Potter™ est un jeu pour 2 à 4 joueurs ou équipes.

BUT DU JEU

Faire le tour du plateau de jeu et être le premier à arriver au cercle du vainqueur (le point rouge du plateau).

CONTENU

- 1 DVD de jeu
- 1 Plateau de jeu Flextime®
- 1 Dé à six faces
- 1 Dé de catégories à huit faces
- 4 Pions métalliques
- 4 cartes mémo (dans la boîte de cartes)
- 30 cartes Points de Maison
- 160 cartes Questions (dans la boîte de cartes)

Nécessite un lecteur de DVD, un téléviseur et une télécommande.

Veuillez retirer tous les éléments de la boîte et vérifier qu'ils sont tous présents. Si certains éléments de jeu sont manquants, appelez 1-800-524-TOYS. En dehors des États-Unis, veuillez contacter votre service Mattel local.

PRÉPARATION DU JEU

Pour apprendre à jouer à *Scene It? Harry Potter*, vous avez deux possibilités :

1. Regarder la démonstration filmée en choisissant **Comment Jouer** dans le menu du DVD *Scene It? Harry Potter™*.
2. Lire les instructions ci-dessous. Commencez par le paragraphe **INSTALLATION** pour trouver une description complète du jeu, ou lisez directement **COMMENT JOUER** pour aller à l'essentiel.

INSTALLATION

1. Placez le **Plateau de jeu Flextime** de manière à ce que tous les joueurs puissent voir le téléviseur ou le moniteur connecté à votre lecteur de DVD. Le plateau peut être déployé au maximum pour des parties plus longues, ou plié pour raccourcir la durée de jeu.
2. Choisissez un pion pour chaque joueur et placez-le sur la case Départ.
3. Placez les cartes rondes de **Points de Maison**, la boîte de cartes Questions et les deux dés à côté du plateau, et distribuez ensuite une carte mémo des catégories à chaque joueur.

4. Insérez le DVD *Scene It? Harry Potter* dans votre lecteur. Vous verrez une brève introduction, puis le **Menu principal** s'affichera.
5. Choisissez une personne qui sera le **Maître du DVD**, et qui manipulera la télécommande.



Utilisez les **Touches Fléchées** de votre télécommande pour vous déplacer dans le menu de *Scene It? Harry Potter*, et les touches **ENTRÉE** ou **PLAY** pour activer votre sélection. Quand vous visionnez un extrait de film, utilisez les touches **SKIP**, **SUIVANT** ou **AVANCE RAPIDE** pour passer rapidement à la question.

6. Sélectionnez **Minuterie** dans le Menu Principal. Vous pouvez utiliser le chrono affiché à l'écran quand vous répondez aux cartes Questions. Le chrono est réglé sur 30 secondes, mais il peut être configuré sur 10 ou 20 secondes pour rendre le jeu plus difficile. Sélectionnez la durée de votre choix : ce sera désormais la durée par défaut du chrono jusqu'à ce que vous décidiez de le remettre à zéro durant la partie en passant à nouveau par le Menu Principal.

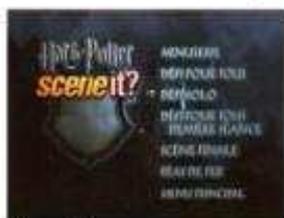
Astuce technique : Votre DVD est automatiquement configuré pour poser des questions au hasard. Cependant, et justement à cause de cette sélection **au hasard**, il se peut que certaines questions soient répétées. Choisissez **partie préprogrammée** dans le Menu Principal, puis sélectionnez l'une des séquences préprogrammées pour vous assurer d'éviter les répétitions.

Note : certains lecteurs de DVD ne supportent pas la fonction de lecture aléatoire issue de la technologie Optrevo® (une fenêtre apparaîtra alors pour vous en avertir). Si c'est votre cas, vous devez obligatoirement choisir **partie préprogrammée**.

7. Choisissez **Jouons!** dans le Menu Principal, et le **Menu Jeu** apparaîtra après une séquence d'introduction.



Menu Principal



Menu Jeu

JOUONS !

1. Tous les joueurs lancent le **dé à six faces**. Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé (on relance en cas d'ex-aequo) joue en premier, et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. À chaque tour, un joueur lance les deux dés et se déplace du nombre de cases indiqué par le **dé à six faces**.

Note : plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case du plateau en même temps.

Après s'être déplacé, le joueur tente d'accomplir le défi indiqué par le **dé de catégories** (voir la description des défis, plus loin).

Astuce : vous devez toujours lancer les deux dés et déplacer votre pion au début de votre tour. Si vous remportez le défi, vous lancez à nouveau les dés et jouez un autre tour!

3. Chaque joueur dispose d'une carte de référence de catégories pour identifier facilement les défis de *Scene It? Harry Potter*.



Défi du DVD

Défi d'une carte Question

Cartes Points de Maison et Au choix

LES DÉFIS DE SCENE IT? HARRY POTTER

Selon le symbole affiché par le dé de catégories (le dé à huit faces), les joueurs devront relever différents défis issus du DVD ou des cartes Questions :

DU DVD



Défi solo

Le Maître du DVD choisit **Défi solo** dans le Menu Jeu du DVD, et un défi solo commence. SEUL LE JOUEUR OU L'ÉQUIPE QUI VIENT DE LANCER LES DÉS A LE DROIT DE TENTER DE RÉPONDRE À LA QUESTION QUI S'AFFICHE À L'ÉCRAN. Si le joueur répond correctement, il peut jouer à nouveau, et lance donc les dés à nouveau. S'il donne une mauvaise réponse, son tour est terminé, et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Astuce : si vous jouez souvent à *Scene It? Harry Potter*, vous verrez sans doute plusieurs fois les mêmes extraits. Pas de panique ! Chaque extrait est associé à plusieurs questions différentes. Faites bien attention : on ne sait jamais sur laquelle on va tomber !



Défi pour tous

Le Maître du DVD choisit **Défi pour tous** dans le Menu Jeu du DVD. TOUS LES JOUEURS OBSERVENT LE DÉFI, et tentent d'énoncer en premier, à haute voix et distinctement, la réponse correcte.

Si le joueur qui vient de lancer les dés est le premier à répondre correctement il peut jouer à nouveau, et relance donc les dés.

Si c'est un autre joueur que celui qui vient de lancer les dés qui a répondu correctement en premier, ce joueur choisit entre avancer son pion d'une case ou forcer un autre joueur à tirer une carte Points de Maison et à suivre les instructions de celle-ci. Après cela, la partie continue avec le joueur suivant (celui qui est situé à gauche du joueur qui vient de lancer les dés).

Note : un défi pour tous ne permet jamais de faire passer son tour à un joueur : chaque joueur continue à jouer à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, même si c'est un autre joueur que celui qui a lancé les dés qui a répondu correctement à la question.

Si deux joueurs répondent correctement en même temps, sélectionnez **Bras de fer** dans le Menu Jeu.

Si **personne** n'a répondu correctement, c'est au joueur suivant de jouer.

Astuce : 1) on peut zapper les extraits en utilisant les boutons **SKIP** ou **AVANCE RAPIDE** de la télécommande. 2) si vous tombez sur un défi pour tous que vous avez déjà vu dans une partie précédente, appuyez simplement sur le bouton **RETOUR** de votre télécommande et un autre défi pour tous apparaîtra

DÉFIS DES CARTES QUESTIONS

Quand un joueur doit relever un défi de carte Questions, l'un de ses adversaires tire la carte située en haut du paquet de la boîte. Une fois que la question adéquate a été posée, le **Maître du DVD** sélectionne **Minuterie** et le joueur doit donner la réponse correcte avant que le chrono n'affiche zéro. Ensuite, la carte est replacée à la fin du paquet.



Poudlard™

Les joueurs doivent identifier des éléments du monde de la magie associés à la vie à Poudlard.



Monde des Magiciens

Les joueurs doivent répondre à une question relative au monde de la magie en dehors de Poudlard.



Moldus™

Les joueurs doivent répondre à une question qui n'est pas liée au monde de la magie.

Rappel : le chrono affiché à l'écran peut être réglé en sélectionnant **Minuterie** dans le Menu Principal, puis en choisissant la durée voulue.

CARTES POINTS DE MAISON ET « AU CHOIX »



Cartes Points de Maison

Selon les "Points de Maison" que vous obtenez, ces cartes peuvent vous aider, vous ou un adversaire, à avancer, ou au contraire vous renvoyer en arrière.

Un joueur doit lire tout haut le texte de la carte Points de Maison et suivre ces instructions dès qu'elle est tirée. Ensuite, c'est la fin du tour de ce joueur.

Si la carte indique " Conservez cette carte : vous vous en servirez pour faire perdre son tour à un autre joueur au moment opportun. ", vous pouvez la garder pour plus tard. Ces cartes Points de Maison peuvent être jouées quand ce n'est pas votre tour, mais elles doivent être présentées à un autre joueur **avant** que le tour de celui-ci ne commence, et en aucun cas **après** qu'il a lancé les dés.



Au choix

Quand il obtient ce résultat, le joueur peut choisir s'il relèvera un défi DVD (Défi solo), une carte Question ou s'il tirera une carte Points de Maison.

CASE POUDRE DE CHEMINETTE™

Quand un joueur remporte un défi, quel qu'il soit, alors qu'il est sur une case **Poudre de cheminette**, il se déplacera ensuite du double de cases indiquées par son prochain jet de dés. Si une carte Points de Maison force ce joueur à perdre son tour après avoir remporté un défi sur cette case, il pourra tout de même se déplacer du double de cases obtenu au jet de dé lors de son prochain tour.

GAGNER LA PARTIE

Quand un joueur atteint le bout du plateau de jeu, il **doit** s'arrêter sur la case où est indiqué **Stop : Défi pour tous « Dernière séance »**, quel que soit le résultat de son jet de dé. À partir de cet endroit, il a deux possibilités pour gagner la partie : la première est le **Défi pour tous « Dernière séance »**. S'il n'a pas de succès avec cette méthode, la seconde option consiste à remporter les défis de **« Scène finale »**.

1. Défi pour tous « Dernière séance »

Dès qu'un joueur arrive sur la case Stop : Défi pour tous « Dernière séance », il doit relever un défi pour tous un peu particulier.

Le Maître du DVD sélectionne Défi pour tous « Dernière séance » dans le Menu Jeu, et TOUS LES JOUEURS s'affrontent lors de ce défi pour tous particulier.

Si le joueur qui vient de lancer les dés remporte le défi, il avance directement dans le cercle du vainqueur (le point rouge), et **REMORTE INSTANTANÉMENT LA PARTIE !**

Si le joueur qui vient de lancer les dés perd le défi, il se déplace dans le cercle extérieur Scène finale (marqué d'un **3**) et doit attendre son prochain tour pour avoir

une autre chance de gagner, cette fois en relevant un défi « Scène finale ». Mais pour l'instant, c'est au joueur suivant de jouer.

Si un autre joueur que celui qui vient de lancer les dés remporte le défi pour tous « Dernière séance », il a le choix entre forcer un adversaire à tirer une carte Points de Maison et avancer son propre pion de **trois** cases (à moins qu'il ne se trouve déjà dans le cercle Scène finale). Après ce déplacement, ou après que le joueur qui a tiré une carte Points de Maison en ait suivi les instructions, c'est au tour du joueur suivant (celui qui est à gauche de celui qui a lancé les dés) de jouer.

2. Scène finale

Pour chaque joueur qui se trouve dans le cercle Scène finale, le Maître du DVD sélectionne Scène finale dans le Menu Jeu et suit les instructions affichées à l'écran. Dans le défi Scène finale, le joueur doit répondre correctement à plusieurs questions d'affilée (jusqu'à 3) pour gagner la partie. Le nombre de questions auxquelles il faut répondre dans un tour correspond au nombre indiqué dans l'anneau où se trouve le pion du joueur. Si le joueur ne répond pas correctement à une question, il avance d'un anneau et doit attendre son prochain tour. Une fois encore, les instructions affichées à l'écran vous indiqueront comment traverser la Scène finale, alors pas de panique !

Important : pour remporter la partie, il faut remporter un défi. Un joueur qui se trouve sur l'anneau de Conclusion marqué d'un **1** n'avance pas vers le cercle du vainqueur s'il perd le défi. Il reste sur l'anneau **1** et doit attendre son prochain tour, où il pourra retenter un défi.

OPTIONS

Des parties plus longues – Pour corser un peu le jeu (et allonger sa durée), vous pouvez décider de ne lancer le dé numéroté et de ne déplacer votre pion qu'après avoir répondu correctement à une question (plutôt que de vous déplacer **au début** de chaque tour).

Des parties plus courtes – Pliez le plateau dans sa configuration la plus réduite, et assurez-vous de lancer le dé numéroté et de vous déplacer **avant** de répondre aux questions.

Jeu de fête – Les défis du *Scene It? Harry Potter™* sont une excellente manière d'animer une soirée ou une fête. Mettez simplement le DVD *Scene It? Harry Potter™* dans votre lecteur de DVD et sélectionnez **jeu de fête** dans le Menu Principal. Vous n'aurez pas besoin de la télécommande, car le DVD passera de lui-même d'une énigme ou d'un extrait à l'autre. Qui sera le premier à trouver la bonne réponse ? Si vous voulez revenir au jeu ordinaire, appuyez sur le bouton **ENTRÉE** de votre télécommande quand le Menu Jeu apparaît.

©2005 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
Imported by Importeur Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W3. Consulter cette adresse pour s'y référer en cas de besoin.
Mattel France, 27-33 rue d'Antony, Bât. 145, 94520 Rungis Cedex. Pour toutes questions concernant ce produit, contactez le Service consommateurs de Mattel. **N° Indigo 0 800 00 00 25 (0,15 TTC/mn)** ou www.abonnet@matel.com Mattel AG, Mühlbacherstrasse 60, CH-2000 Bern 23. Please see address for future reference. Mattel U.K. Ltd., Watford Business Park, Watford, Herts. SG12 8JF. www.service.mattel.com/uk

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)
HARRY POTTER, les personnages, les noms et les indices afférents sont des marques et copyrights de Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)

© 2005 Screenlife, LLC. All Rights Reserved. U.S. Design Patent D470637. Other U.S. and foreign patents pending. Scene It?® hereby that the mark is registered in the US and other countries. Screenlife®, Party Play®, The DVD Game®, Scene It?®, Feedline®, Invisibility®, Spellbinder®, Frost Cakes®, The Breakers®, Optrev® and DVD Powered by Optrev® are trademarks of Screenlife, LLC, 811 First Ave., Suite 640, Seattle, WA 98104.

© 2005 Screenlife, LLC. Tous droits réservés. Brevet de création D470637. Autres brevets américains et étrangers en cours d'homologation.
Scene It?® indique que le marque est déposée aux E.-U. et dans d'autres pays. Screenlife®, Party Play®, The DVD Game®, Scene It?®, Feedline®, Invisibility®, Spellbinder®, Frost Cakes®, The Breakers®, Optrev® et DVD Powered by Optrev® sont des marques de Screenlife, LLC, 811 First Ave., Suite 640, Seattle, WA 98104.

H8809-0700

