

ONTWIJK DE VERVLOEKTE BEUKER ATTRAPE LE VIF D'OR

DOEL VAN HET SPEL BUT DU JEU

NL Race rond het zwerkbalveld en vang als eerste de gouden snaai. Je speelt als zoeker voor Griffondor, Huffelpuf, Zwadderich of Ravenklaw. Land jij als eerste op de gouden snaai? Vang hem om de wedstrijd te winnen! Opgepast voor de beuker die vervloekt is door professor Krinkel ... Als deze bal op jouw vak landt, val je van je bezem en moet je terug naar de startlijn! Met speciale zwerkbalmoves ben je tegenstanders te slim af. Scoor doelpunten met de slurk. De vervloekte beuker helpt je om voorbij tegenstanders te racen in de ultieme zwerkbalrace.

FR Faites la course autour du terrain de Quidditch et soyez le premier à attraper le Vif d'or. Incarnez un Attrapeur de Gryffondor, Poufsouffle, Serpentard ou Serdaigle. Soyez le premier à atterrir sur le Vif d'or. Attrapez-le et GAGNEZ le match ! Mais faites attention au Cognard Fou, ensorcelé par le Professeur Quirrell... Si vous atterrissez sur la même case que lui, il vous fera tomber de votre balai, et vous retournerez sur la ligne de départ ! Laissez-vous aller à quelques figures de Quidditch pour déstabiliser vos adversaires, marquez des buts avec le Souaffle et contrôlez le Cognard Fou pour devancer vos concurrents dans l'ultime course de Quidditch.

BEGINNEN MISE EN PLACE



1 DOBBELSTEEN
1 DÉ



4 ZOEKERS
4 ATTRAPEURS



1 VERVLOEKTE BEUKER
1 COGNARD FOU



1 KAARTENSTAPEL MET ZWERKBALMOVES
(MET ZWERKBALBEKER)



1 KAARTENSTAPEL MET
VERVLOEKTE BEUKERS
1 PILE DE CARTES
COGNARD FOU



SPEELBORD MET
ZWERKBALVELD
PLATEAU DE JEU TERRAIN
DE QUIDDITCH

NL Verdeel de kaarten in deze twee stapels. Schud ze, leg beide stapels met de rug naar boven en binnen handbereik van alle spelers. Kies een zoeker om te spelen. Je kunt kiezen uit Harry Potter van Griffondor, Cho Chang van Ravenklaw, Carlo Kannewasser van Huffelpuf of Draco Malfidus van Zwadderich. Plaats alle zoekers op het vak achter de startlijn. Zet nu de vervloekte beuker op het beukervak net achter alle zoekers.

FR Assurez-vous d'obtenir deux piles différentes avec ces cartes. Mélangez-les, posez-les face cachée et placez-les à un endroit que chaque joueur peut atteindre. Choisissez l'Attrapeur qui vous représentera. Vous avez le choix entre Harry Potter pour Gryffondor, Cho Chang pour Serdaigle, Cédric Diggory pour Poufsouffle et Draco Malefoy pour Serpentard. Placez tous les Attrapeurs sur la case derrière la ligne de départ. Une fois que c'est fait, placez le Cognard Fou sur la case juste derrière les Attrapeurs.



NL Ziet jouw zwerkbalveld er zo uit? Mooi, het spel kan beginnen!

FR Votre terrain de Quidditch ressemble à ceci ? La partie peut alors commencer !



HET SPEL COMMENT JOUER

NL Race rond het zwerkbalveld en vang als eerste de gouden snaai. De sportiefste speler mag beginnen! De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Het aantal gegooidde ogen bepaalt hoeveel vakken je vooruit vliegt. Je moet helemaal om het zwerkbalveld heen voordat je het spoor van de gouden snaai mag volgen. Je mag enkel tegen de wijzers van de klok in vliegen. Om de gouden snaai te vangen vlieg je zo:

FR Faites la course autour du terrain de Quidditch et soyez le premier à attraper le Vif d'or. Le joueur le plus athlétique commence ! Lancez le dé à tour de rôle. Avancez d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé. Avant d'emprunter le chemin du Vif d'or, vous devez avoir fait tout le tour du terrain de Quidditch. Vous ne pouvez vous déplacer que dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour rejoindre le Vif d'or, vous devrez avoir parcouru ce chemin :

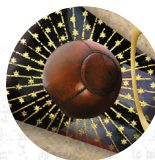


NL Land terug op het startvak en sla dan af om de gouden snaai te volgen.
FR Atterrissez de nouveau sur la case départ, puis empruntez le chemin du Vif d'or.

NL Je moet precies het aantal vakken gooien om te stoppen bij een zwerkbalmove of een vervloekte beuker. Gooi de dobbelsteen en vlieg naar het juiste zwerkbalvak. Dan is jouw beurt over ... TENZIJ je op één van deze speciale vakken landt!

FR Pour vous arrêter sur une case Figure de Quidditch ou Cognard Fou, vous devez obtenir le chiffre exact sur le dé. Une fois que vous avez lancé le dé et que vous avez atterri sur une case, la main passe au joueur suivant... SAUF si vous atterrissez sur une de ces cases spéciales !

JE LANDT OP EEN ZWERKBALMOVE CASE FIGURE DE QUIDDITCH



NL Neem een kaart met een zwerkbalmove. Lees luidop welk positief of negatief zwerkbaleffect de kaart heeft op jou OF tegenstanders. De kaart heeft meteen effect! Bijvoorbeeld: je neemt de kaart met de Wronski-schijnbeweging, dus moet je een tegenstander kiezen die METEEN 3 vakken terug moet.

FR Prenez une carte Figure de Quidditch. Lisez ce qu'il y est écrit. L'effet qu'elle produit se répercute sur vous OU sur les joueurs adverses. Subissez les effets de la carte ! Par exemple, si vous prenez la carte « Feinte de Wronski », choisissez quel joueur doit reculer de 3 cases MAINTENANT.



NL Als jouw zoeker op een vervloekte beuker landt, is het tijd voor vuil spel. Je gaat de dolle beuker nu lanceren. Neem een dollebeukerkaart en lees luidop hoevel vaken hij vooruit vliegt. Als hij op een zoeker landt, ook je eigen speler, kукelt die van zijn bezem en moet terug naar het startvak. De speler begint opnieuw en moet weer helemaal rond het zweerkbalveld vliegen. De vervloekte beuker kan het spoor van de gouden snaai niet volgen. Zodra je zoeker op dit spoor springt, ben je veilig voor de beuker. Als jij of een andere speler op een speciaal vak belandt na een move vanop een speciaal vak, dan mag je geen kaart nemen, want je beurt is voorbij. Je mag evenmin een kaart nemen, want volgende beurt, want dan moet je de dobbelsteen gooien.

FR Votre Attrapeur atterrit sur une case Cognard Fou ? Tous les coups sont maintenant permis ! D'orenavant, c'est vous qui controlez le Cognard Fou. Prenez une carte Cognard Fou et lisez à haute voix le nombre de cases qu'il parcourt en avant. S'il arrive sur la même case qu'un Attrapeur, y compris le votre, celui-ci tombera alors de son balai et sera renvoyé à la case départ. Il devra alors relaire tout le tour du terrain de Quidditch. Le Cognard Fou ne peut à aucun moment emprunter le chemin du Vif d'or. Votre Attrapeur s'y trouve ? Le Cognard Fou ne pourra alors jamais l'atteindre. Imaginons que l'utilisation d'une carte vous fasse atterrir sur une case spéciale. Vous ne pouvez alors pas prendre une autre carte, car la main passe au joueur suivant. Vous ne pourrez pas non plus la prendre au tour suivant, car vous devrez d'abord lancer le dé.



NL Gooi het juiste aantal ogen om op de gouden snaai te landen en je wint! Het beeld van de gouden snaai is een vak. Dit betekent dat je enkele beurtten niet vooruit kunt als je bijvoorbeeld een 6 rolt en er maar 3 vakken overblijven om op de snaai te landen. Wie EERST op de gouden snaai landt, vangt hem en wint!

FR Le Vif d'or ne se trouve plus qu'à quelques cases de vous. Pour atterrir dessus et gagner la partie, vous allez devoir lancer le dé et obtenir pile le bon chiffre ! Voyez l'image du Vif d'or comme une seule case. Pour le dire autrement : si le Vif d'or est à 3 cases de vous, mais que vous faites (par exemple) un 6 avec le dé, vous ne pourrez pas vous déplacer, et ça peut durer quelques tours. Attrapez sur le Vif d'or, attrapez-le en PREMIER et gagnez la partie !

HET SPEL WINNEN! COMMENT GAGNER ?



JE LANDT OP EEN DOLLE BEUKER CASE COGNARD FOU

ATTRAPE LE VIF D'OR

ONTWIK DE VERVLOEKTE BEUKER



ONTWIK DE VERVLOEKTE BEUKER
ESQUIVEZ LE COGNARD FOU



MAGICAL CREATURES

8+ 2-4 20+

ONTWIK DE VERVLOEKTE BEUKER - ATTRAPE LE VIF D'OR