



Article 1



La banque est interdite à tous les élèves sauf les préfets. Ils peuvent échanger l'argent



Article 2



La banque est accessible pendant le conseil des sorciers et sur demande pendant le temps calme ou de récréation



Article 3



Seul le banquier et le maître sont autorisés à vérifier l'argent présent dans la banque.



Article 4



Le banquier est le seul à pouvoir donner la « paye » aux préfets en fonction des responsabilités des élèves.



Règle 1



Chaque fois qu'un sorcier gagne des sous il peut gagner parfois des pierres de temps de couleur qu'il dispose dans le tube en verre de sa maison.



Règle 2



A la fin de la période, lors du conseil des sorciers la maison qui a le verre le plus rempli gagne la coupe des maisons



Règle 3



La coupe des maisons est remise en jeu à chaque période.



Règle 4



Il est également de gagner des pierres de temps par un bon comportement remarqué par un adulte de l'école.



Règle 5



En fin de semaine la maison qui a le moins de croix gagne des pierres de temps



Règle 6



Parfois, lors d'un jeu entre maisons, celle qui gagne peut avoir des pierres de temps.

Coupe des

4

maisons





Banque Gringotts

