

Charmed La Prophétie

Les anciennes prophéties annoncent la venue d'un enfant aux pouvoirs étonnantes : le fils d'une sorcière et d'un être de lumière. Un enfant qui par son héritage possèdera les plus grands pouvoirs et imposera sa marque sur le monde. Il régnera sur l'Enfer et dominera la Terre. Il sera à la fois la plus grande des merveilles et le plus grand des fléaux.

Cet enfant c'est Wyatt, le fils de Piper et Léo !

Les sœurs Halliwell connaissent cette prophétie et ont décidé de la combattre et d'empêcher son accomplissement par tous les moyens en protégeant Wyatt contre toute influence négative. Les démons quant à eux tentent de s'emparer de l'enfant afin de l'élever dans leur tradition et de le corrompre pour en faire leur messie. Dans l'ombre, Gidéon, l'un des Fondateurs, ne veut pas courir le risque que la prophétie s'accomplisse et a décidé d'agir en éliminant l'enfant.

Serez-vous assez forts pour protéger Wyatt ?

Contenu

- 1 plateau de jeu.
- 6 silhouettes personnages (Piper, Phoebe, Paige, Léo, Chris et Wyatt) et leurs socles plastiques.
- 24 jetons Prophétie + 20 jetons Pouvoir des 3
 - 12 jetons Démons.
- 5 cartes Pouvoir.
- 2 dés.
- 1 règle de jeu.

But du jeu

Vous incarnez les sœurs Halliwell ainsi que Léo et Chris. Votre objectif est de protéger Wyatt de toute influence maléfique.

Pour cela, il vous faut affronter et vaincre douze Démons avant que Wyatt ne soit corrompu ou que Gidéon ne parvienne à le tuer.

Charmed – la Prophétie est un jeu de collaboration où vous devez mettre vos compétences en commun pour l'emporter. Soit vous sauvez Wyatt et gagnez tous ensemble, soit vous perdez tous ensemble...

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit l'un des personnages disponibles (Phoebe, Piper, Paige ou Léo).

Chris n'est joué que dans le jeu à 5 joueurs.

Si vous jouez à deux, prenez deux personnages chacun. Les personnages qui ne sont pas joués sont écartés du jeu.

Installez le plateau au centre de la table et placez la silhouette de votre personnage sur la case départ.





Prenez également la carte Pouvoir de votre personnage que vous placez devant vous.

Wyatt est disposé sur le « o » de l'échelle de corruption.

Mélangez les jetons Démons et placez-les au hasard face visible sur les cases correspondantes du plateau de jeu.

Prenez les jetons Prophétie : écartez le « N » puis mélangez les 23 autres et répartissez-les faces cachées en trois piles, la première et la troisième de 8 jetons, la deuxième de 7 jetons. Placez les piles aux endroits correspondants du plateau de jeu. Enfin, placez le jeton « N » sous la deuxième pile.



N

Chaque joueur prend un jeton Pouvoir des 3.

Les autres sont placés à côté du plateau de jeu.

Le joueur le plus jeune débute la partie, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

Déplacement

À son tour de jeu, chaque joueur lance 1 dé et avance du nombre de cases indiqué. Seule la case où l'on s'arrête a une influence sur le jeu, les cases traversées n'ont pas d'incidence. L'effet d'une case s'applique immédiatement, sauf précisions contraires.

Les déplacements se font toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Suivez le sens de la flèche sur le plateau de jeu.

Il n'y a pas de limite au nombre de personnages qui peuvent se tenir sur la même case.

Deux personnages se trouvant sur la même case peuvent se donner un jeton Pouvoir des 3.

Les différentes cases

Il existe 5 types de cases : les cases « Pouvoir des 3 », les cases « Démons », les cases « Alliés », les cases « Lieux » et les cases « Prophétie ».

a) Les cases « Pouvoir des 3 »

Au nombre de 4, elles correspondent aux angles du plateau de jeu. Si vous terminez votre déplacement

sur une telle case, prenez un jeton Pouvoir des 3

parmi ceux posés à côté du plateau de jeu.

Posez-le devant vous : vous pourrez l'utiliser plus tard dans la partie en combattant les Démons.

b) Les cases « Démons »

Elles sont au nombre de 12. Lorsque vous terminez votre déplacement sur une telle case et qu'un jeton Démon est posé dessus, vous devez l'affronter.

Deux cas de figure se présentent :

- 1) Vous avez un (ou plusieurs) jeton(s) Pouvoir des 3 : dans ce cas, vous l'utilisez pour détruire le Démon. Défaissez un jeton Pouvoir des 3 que vous remettez avec les autres à côté du plateau de jeu.

Le jeton Démon est définitivement retiré du jeu.

- 2) Vous n'avez pas de jeton Pouvoir des 3 : dans ce cas, augmentez le niveau de corruption de Wyatt de 2 points.

Le jeton Démon reste en place.

Quand Wyatt atteint 12 points de corruption la partie s'achève immédiatement : tous les joueurs ont perdu. Si vous terminez votre déplacement sur une case Démon sans jeton Démon (celui-ci ayant déjà été éliminé), appliquez simplement l'effet inscrit sur la case.

c) Les cases « Alliés »

Elles sont au nombre de 4 et correspondent aux personnages de la série susceptibles de venir en aide aux joueurs : Darryl Morris, Patty Halliwell, Penny Halliwell et les Fondateurs.

À chaque fois que vous terminez votre déplacement sur une de ces cases, diminuez le niveau de corruption de Wyatt de 1 point.

d) Les cases « Lieux »

Il en existe 4 sur le plateau de jeu.

À chaque fois que vous arrivez sur une de ces cases, appliquez immédiatement son effet.

- 1) L'école de Magie : prenez les 3 jetons Prophétie du dessus de la pile en cours.

Regardez-les en secret puis replacez-les dans l'ordre de votre choix au sommet de la même pile.

- 2) Le P3 : vous perdez votre prochain tour de jeu. Pour vous en souvenir, couchez votre figurine et relevez-la à la fin du tour où vous n'avez pas joué.
- 3) Les Enfers : augmentez le niveau de corruption de Wyatt de 3 points.

- 4) Le Manoir Halliwell : à votre prochain tour, ne lancez pas le dé et déplacez-vous sur la case de votre choix.

e) Les cases « Prophétie »

À chaque fois que vous vous arrêtez sur une de ces cases, prenez le jeton du dessus de la pile des jetons Prophétie en cours.

Les jetons Prophétie doivent être piochés dans l'ordre : première pile, puis deuxième pile quand la première est épuisée, etc.

Il existe deux grandes catégories de jetons « Prophétie » : ceux dont l'effet est décrit directement sur le jeton et ceux portant une lettre de l'alphabet.

1) Les jetons à effet

Appliquez immédiatement l'effet indiqué sur le jeton puis écartez-le définitivement du jeu.

2) Les jetons portant une lettre

Les lettres présentes sur ces jetons forment les noms de Wyatt et de Gidéon.

- À chaque fois que vous piochez un jeton portant une lettre de Wyatt, diminuez le niveau de corruption de Wyatt de 1 point. Puis posez le jeton à côté du plateau de jeu de façon à former le nom de Wyatt.

- À chaque fois que vous piochez un jeton portant une lettre de Gidéon, posez le jeton à côté du plateau de jeu de façon à former le nom de Gidéon. Rien d'autre ne se passe pour les cinq premières lettres piochées.

En revanche, si vous piochez la sixième et dernière lettre de Gidéon, tous les joueurs perdent immédiatement la partie : Gidéon est parvenu à éliminer Wyatt.

Les personnages et leur pouvoir

Chaque personnage dispose d'un pouvoir particulier qu'il peut utiliser en cours de jeu.

Tous les pouvoirs ne sont utilisables qu'une seule fois par tour de jeu. Phoebe et Piper peuvent utiliser leur pouvoir à n'importe quel moment de la partie, y

compris au tour d'un autre joueur. Paige, Léo et Chris ne peuvent utiliser leur pouvoir qu'à leur tour.

Quand Phoebe et Piper utilisent leur pouvoir, retournez leur carte Pouvoir côté « indisponible » afin de vous en souvenir. Au début de leur tour, retournez-la de nouveau côté « disponible ».



Vous ne pouvez pas utiliser votre pouvoir si vous perdez votre tour, êtes emprisonné ou avez perdu votre pouvoir à cause d'un jeton Prophétie.

Phoebe : elle dispose du pouvoir de prémonition : elle peut regarder un jeton Prophétie à chaque tour de jeu. Puis elle a le choix entre laisser le jeton sur le sommet de la pile, ou le placer en-dessous de celle-ci (mais toujours sous la même pile, elle ne peut pas le placer sous une autre).

Paige : elle dispose du pouvoir de déplacement : elle peut relancer son dé de déplacement si le premier résultat ne lui convient pas. Elle est par contre obligée d'utiliser le second résultat.

Piper : elle a le pouvoir de figer le temps : une fois par tour, elle peut empêcher un autre joueur (mais pas elle-même) de se déplacer. Elle utilise son pouvoir après avoir pris connaissance du résultat du dé de déplacement.

Léo : il a le pouvoir de téléportation : il peut ajouter un dé à son déplacement. Il utilise ce pouvoir après avoir vu le résultat de son premier dé. Puis, s'il choisit d'utiliser son pouvoir, il lance le second dé et additionne les deux résultats.

Chris : il a le pouvoir d'empathie : il peut se rendre directement sur une case où se trouve un autre personnage. Dans ce cas, l'effet de la case, quel qu'il soit, n'affecte pas Chris. Il peut par contre interagir avec le personnage se trouvant sur la case en lui donnant ou en recevant un jeton Pouvoir des 3.

fin de la partie

La partie s'achève dans les cas suivants :

- 1) Wyatt atteint 12 points de corruption.
Tous les joueurs perdent immédiatement la partie.
- 2) Toutes les lettres qui forment le nom de Gédéon sont piochées.
Tous les joueurs perdent immédiatement la partie.
- 3) Tous les démons sont éliminés.
Les joueurs remportent immédiatement la partie.

Charmed - La Prophétie
est un jeu édité par

TILSIT

Z.A. des Clotaïs
rue Jean Jaurès
91160 Champlan
France

Tests et développement : TILSIT Team

Maquette : TILSIT Studio

Fabriqué en France

© TILSIT 2005

© 2005 Spelling Television, Inc.

All rights reserved

TILSIT a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.
N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT,
connectez-vous sur notre site web :
www.tilsit.fr