

Charmed

ACTION QUIZZ

Charmed Action Quizz est un jeu conçu pour être joué par 2, 3 ou 4 joueurs ou équipes de joueurs, âgés d'au moins 10 ans.

But du jeu :

Chacun des joueurs incarne une des sœurs Halliwell et va devoir affronter de nombreux démons et sorciers pour protéger les innocents. Chaque sorcier ou démon vaincu rapporte des points de victoire. Pour les aider dans leur tâche, les sœurs Halliwell peuvent compter sur l'aide de leurs amis et sur les formules magiques du Livre des Ombres. De bonnes réponses données aux questions du Quizz permettent également de marquer des points. Le joueur qui en fin de partie a accumulé le plus de points de victoire remporte la partie.

Contenu :

- ❖ 1 plateau de jeu
- ❖ 8 tuiles "Démons Majeurs"
- ❖ 56 tuiles "Action"
- ❖ 55 cartes "Quizz"
- ❖ 3 dés (dont 1 dé multicolore)
- ❖ 4 silhouettes représentant les sœurs Halliwell et leurs socles
- ❖ 1 règle de jeu.

Préparation du jeu :

Chaque joueur (ou chaque équipe) choisit une silhouette représentant une des 4 sœurs Halliwell, la fixe sur son socle et la place au choix sur l'une des 4 cases d'angle du plateau de jeu.

Les 8 tuiles "Démons Majeurs" sont posées face visible sur les 8 cases prévues à cet effet au centre du plateau de jeu.

Les 56 tuiles "Action" sont mélangées, puis réparties sur le plateau de jeu face cachée à raison de 2 tuiles par case du plateau de jeu, à l'exception des 4 cases d'angle et des 8 cases "Démons Majeurs" déjà occupées. Les cartes "Quizz" sont disposées faces cachées, près du plateau de jeu. Le jeu peut commencer.

Déroulement de la partie :

Le plus jeune joueur débute la partie. Il jette un dé et avance sa silhouette du nombre de cases indiquées par le dé dans le sens qu'il désire. (Les tours suivants, il pourra à nouveau choisir son sens de déplacement). Plusieurs silhouettes peuvent se situer sur une même case.

Si son mouvement s'achève sur une tuile "Action", le joueur la révèle face visible.

Les différents types de tuiles "Action" :

Il existe 4 types de tuiles "Action" :

❖ **Les tuiles "Démons"** : chaque démon possède une valeur de combat qui est inscrite en haut à gauche de la tuile. Vous allez devoir le combattre.



❖ **Les tuiles "Magie"** : il s'agit de formules issues du Livre des ombres, de manifestations du Pouvoir des 3 ou d'artefacts magiques qui vous seront d'une aide précieuse lors de vos prochains combats.



❖ **Les tuiles "Héros"** : rien de tel que l'aide d'un ami pour vous faciliter le travail !



❖ **Les tuiles "Quizz"** : vous allez devoir tenter de répondre à une question "Quizz".



Si le joueur révèle une tuile "Démon", le combat s'engage immédiatement (voir les règles relatives au combat plus loin). Si le joueur l'emporte, il prend la tuile "Démon" et la place devant lui face visible. S'il perd le combat, la tuile "Démon" est laissée face visible sur la case et le joueur glisse éventuellement au-dessous l'une de ses tuiles "Héros" ou "Magie".

Son tour de jeu est fini, c'est maintenant au joueur situé immédiatement à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

Si le joueur révèle une tuile "Magie", il s'en empare immédiatement en posant cette tuile devant lui face visible. Attention : un joueur ne peut récolter deux tuiles "Magie" identiques. Si le cas se présente, il doit malheureusement laisser sur place cette tuile jusqu'à ce qu'un autre joueur s'en empare.

Dans les deux cas, son tour de jeu est fini, c'est maintenant au joueur situé immédiatement à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

Si le joueur révèle une tuile "Héros", il s'en empare immédiatement en posant cette tuile devant lui face visible. Son tour de jeu est fini, c'est maintenant au joueur situé immédiatement à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

Si le joueur révèle une tuile "Quiz", il doit alors jeter le dé multicolore. Le joueur suivant prend la carte "Quiz" du dessus de la pile et pose la question de la couleur correspondante au résultat du dé. Si le joueur réussit à répondre à la question, il remporte la tuile "Quiz" et la pose devant lui face visible. Dans le cas contraire, la tuile est laissée sur place. Dans les deux cas, son tour de jeu est fini, la carte "Quiz" est replacée au-dessous de la pile, c'est maintenant au joueur situé immédiatement à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

Il se peut également qu'un joueur termine son déplacement non pas sur une tuile mais directement sur une case du plateau de jeu. (En début de partie, seules les 4 cases d'angle du plateau de jeu sont accessibles, mais au fur et à mesure que les joueurs vont prendre possession des tuiles "Action", les cases du plateau vont se révéler).

Les différents types de cases du plateau de jeu :

Il existe 5 types de cases sur le plateau de jeu :

❖ **Les cases "Démons"** : il s'agit de démons que vous allez devoir combattre, mais cette fois il n'y a aucun point de victoire à gagner, par contre, si vous perdez, vous devrez passer le tour suivant à ne rien faire !



❖ **Les cases "Quiz"** : procédez comme pour une tuile "Quiz", mais cette fois-ci il n'y a aucun point de victoire à gagner si vous répondez juste, au contraire, si vous ne répondez pas vous devrez passer le tour suivant à ne rien faire !



❖ **Les cases "Repaire"** : c'est le seul accès possible pour pouvoir affronter les Démons Majeurs qui figurent au centre du plateau de jeu et qui vous rapporteront de nombreux points de victoire si vous êtes assez équipé et secondé pour les vaincre. Rien ne se passe lorsque vous arrivez sur cette case. Le tour suivant vous aurez le choix entre placer votre silhouette sur la première case Démon Majeur occupée et l'affronter ou jeter votre dé pour continuer normalement un nouveau déplacement. (Notez par exemple qu'il vous faudra d'abord vaincre Shax pour pouvoir attaquer la Source).



❖ **Les cases "Démons Majeurs"** : il s'agit des 8 cases centrales du plateau de jeu. Considérez ces cases comme des tuiles "Démons" à l'exception des 3 règles suivantes :



- On accède aux cases "Démons Majeurs" par les cases "Repaire"
- Après avoir été défait ou avoir vaincu un Démon Majeur, placez votre silhouette sur la case "Repaire" correspondante.
- Une fois qu'un Démon Majeur a été vaincu, sa case devient inaccessible.

❖ **Les cases "Sanctuaires"** :

(il s'agit des 4 cases d'angle du plateau de jeu.)
Les sanctuaires permettent aux sœurs Halliwell de se reposer de leurs aventures.

Lorsque vous arrivez sur une case "Sanctuaire", vous pouvez échanger une tuile "Héros" ou "Magie" avec un autre joueur. Cet échange lui est alors imposé.

"Le Grenier" et "la Véranda" : lorsque vous quittez l'une de ces cases, après avoir lancé votre dé de déplacement, vous avez la possibilité de regarder secrètement les tuiles supérieures des deux cases qui peuvent vous recevoir avant de vous déplacer.



(Ne pas utiliser cette règle lors du premier tour de jeu).

"L'Entrée" et "le Salon" : lorsque vous quittez cette case, vous avez la possibilité de regarder secrètement la pile de tuiles située au dessus d'une case "Repaire". (Ne pas utiliser cette règle lors du premier tour de jeu)

Les combats :

Qu'il s'agisse d'une tuile ou d'une case "Démons" ou d'un Démon Majeur, le système de combat est toujours le même. Le Démon ou le Démon Majeur possède une valeur de combat inscrite en haut à gauche, c'est le chiffre minimum que vous allez devoir obtenir en jetant 2 dés pour le vaincre.

Exemple : "Javna" a une valeur de combat de 8. Pour le vaincre, il vous faut obtenir au moins 8 en additionnant la valeur des 2 dés de combat que vous allez lancer.



Heureusement, il existe des moyens d'obtenir des bonus à vos jets de dés pour améliorer vos probabilités. Ainsi, chaque tuile "Magie" que vous possédez vous donne un bonus cumulable de +1 (ou de +3 dans certains cas contre les Démons Majeurs). Certains Héros vous donnent également la possibilité d'influer sur le résultat des dés.

Exemple : "Javna" a toujours une valeur de combat de 8. Mais vous avez récupéré au cours de la partie "L'Épée de cristal" et une "Formule magique" qui vous donnent chacun un bonus de +1. Pour vaincre "Javna", il ne vous faut plus obtenir que 6 en additionnant la valeur des 2 dés de combat que vous allez lancer.

Si vous gagnez un combat contre une tuile "Démons" ou contre un "Démon Majeur", vous récupérez immédiatement la tuile correspondante que vous posez devant vous face visible. Cela servira à calculer en fin de partie les points de victoire que vous avez accumulés (il s'agit des points inscrits en bas à droite de ces tuiles).

Si vous perdez un combat contre une tuile "Démons" ou contre un Démon Majeur, non seulement vous devez laisser cette tuile à sa place, mais vous devez aussi perdre aux choix une tuile "Héros" ou une tuile "Magie". Celle-ci est posée sous la tuile "Démons" ou "Démon Majeur" et ne sera récupérée que par le joueur qui aura su vaincre le Démon ou le Démon Majeur qui vous avait défait.

Bien sûr, si vous n'avez pas de tuile "Magie" ou "Héros" à ce moment de la partie, vous ne pouvez pas en perdre. Attention : cette règle n'intervient pas si vous perdez un combat sur une CASE "Démon" directement imprimée sur le plateau de jeu.

Là, la seule sanction est la perte de votre prochain tour de jeu.

Les tuiles "Magie" :

❖ **Pouvoir Des 3** : Bonus de +1
(ou Bonus de +3 contre La Source)



❖ **Pouvoir Des 3** : Bonus de +1 (ou Bonus de +3 contre Tempus)

❖ **Pouvoir Des 3** : Bonus de +1 (ou Bonus de +3 contre Rex)

❖ **Pouvoir Des 3** : Bonus de +1 (ou Bonus de +3 contre Raynor)

❖ **Formule Magique** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre Shax)

❖ **Formule Magique** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre Hannah)

❖ **Formule Magique** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre Rodriguez)

❖ **Formule Magique** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre La Confrérie)

❖ **L'Épée de cristal** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre Gabriel)



❖ **Pistolet d'alarme** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre le Wendigo)

❖ **Couteau de sacrifice** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre Sikes)

❖ **Potion de hannissement** : Bonus de +1
(ou Bonus de +2 contre les Grimlocks)

Les "Héros" :

Chacun des Héros a ses propres spécificités.

❖ **Penny Halliwell** : permet de regarder secrètement une tuile non retournée à chacun de vos tours de jeu après votre lancer de dé de déplacement et avant de vous déplacer.

❖ **Victor Bennett** : il vous permet de rejeter une fois vos dés de combat contre n'importe quel adversaire à l'occasion de chaque combat.

❖ **Cole Turner** : Bonus de +1 en combat. Ce Bonus passe à +2 contre les Démons Majeurs. Bonus de +1 supplémentaire s'il combat aux côtés de Phoebe.

❖ **Patty Halliwell** : Bonus de +1 au combat.

❖ **Leo Wyatt** : il veille sur la sécurité des sœurs Halliwell. Vous ne perdez pas de tuile "Héros" ou "Magie" en cas de défaite.

❖ **Darryl Morris** : Bonus de +1 au combat. Bonus de +1 supplémentaire s'il combat aux côtés d'Andy Trudeau.

❖ **Melinda Warren** : Bonus de +2 contre les démons sauf les Démons Majeurs.

❖ **Andy Trudeau** : Bonus de +1 au combat. Bonus de +1 supplémentaire s'il combat aux côtés de Prue.



Fin du jeu :

Le jeu s'arrête immédiatement dès que les 8 Démons Majeurs ont été défaits par les joueurs.

Chaque joueur totalise alors le nombre de points de victoire qu'il a accumulé en additionnant les points inscrits en bas à droite des tuiles "Démons" et "Démons Majeurs" vaincus ainsi que les points des tuiles "Quizz".

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie. Pour départager 2 joueurs à égalité, c'est celui qui a marqué le plus de points "Quizz" qui l'emporte.

Charmed Action Quizz
est un jeu édité par

TILSIT
ÉDITIONS

8, place Marcel Rebuffat
Z.A. N°7 - Villejust
91971 Courtabœuf Cedex- France

Auteur : TILSIT Team
Test et développement : TILSIT Team
Maquette : TILSIT Studio
Fabriqué en France
© 2003 TILSIT Éditions

© 2001 Spelling Television, Inc. All rights reserved.

TILSIT Éditions 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