Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Règles du jeu

Le Livre des Ombres est la source de très grands pouvoirs. Ces pouvoirs ne sont ni bons ni mauvais, tout dépend de la façon dont on les utilise.
Dans les mains d'une bonne sorcière, ils peuvent mettre fin à bien des maux. Dans celles d'un démon, ils seront utilisés pour la destruction et pourront entraîner la chute de l'humanité. Les sœurs Halliwell sont les gardiennes du livre et l'utilisent pour combattre les forces de l'ombre.
Cependant beaucoup de démons aimeraient entrer en sa possession pour augmenter leurs pouvoirs et régner sur le monde.
Les sœurs Halliwell, aidées de Léo, l'être de lumière, devront donc faire tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher les démons d'atteindre le Livre des Ombres.

Contenu :

Cette boîte de jeu doit contenir :

- 1 plateau de jeu.
- 4 silhouettes personnages (Prue, Piper, Phoebe et Léo) et leurs socles plastiques.
- 1 règle de jeu.
- 2 dés à 6 faces.
- 1 planche de pions
- 4 fiches personnages.
- 1 table des Démons et de leurs points faibles.

But du jeu :

« Le Livre des Ombres » est un jeu d'aventure tiré de la série télévisée « Charmed ».
Vous incarnez les sœurs Halliwell et Léo, leur ange gardien, dans leur combat pour protéger le Livre des Ombres contre les Démons qui veulent s'en emparer.
Il vous faudra donc gagner en pouvoir et trouver les points faibles de chaque Démon pour les combattre et les détruire.
Les personnages jouent tous ensemble contre les Démons. Ils gagnent tous ensemble si tous les Démons sont détruits avant d'atteindre le Livre des Ombres.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit l'un des personnages disponibles (Prue, Phoebe, Piper ou Léo) et prend la fiche correspondante qu'il place devant lui, ainsi que le pion rond le représentant.
Installez le plateau au centre de la table, et placez les pions silhouettes de vos personnages sur la case Départ du parcours extérieur.
Si vous jouez à moins de 4 joueurs, certains joueurs devront incarner plusieurs personnages (tous les personnages doivent être joués).

Classez les autres pions par catégories : « Sorts et Objets », pions « Pouvoirs » et pions « Démons ».
Les pions « Sorts et Objets » sont placés face

cachée sur le Livre des Ombres, au centre du plateau de jeu. Les pions « Pouvoirs » sont placés face cachée à côté du plateau de jeu.
Ces deux types de pions pourront êtres tirés au hasard au fur et à mesure du déroulement de la partie.
Les pions « Démons » sont placés sur la case départ du côté Démon de l'échelle d'évolution vers le Livre des Ombres. Les pions « Personnages » sont placés sur la case départ du côté Personnage de la même échelle.

Déroulement de la partie :

L'objectif des joueurs est de mettre en échec les Démons en les empêchant d'atteindre le Livre des Ombres et d'en prendre le contrôle.
Pour ce faire, les joueurs devront éliminer tous les Démons cherchant à atteindre le livre.
Le joueur le plus jeune débute la partie.

Déplacement.

À son tour de jeu, chaque joueur lance les deux dés et avance du nombre de cases indiquées.
Les joueurs se déplacent toujours sur le parcours extérieur du plateau de jeu. Le centre du plateau ne servant qu'à marquer l'évolution vers le Livre des Ombres.
Lors du déplacement, seule la case où l'on s'arrête aura une influence sur le jeu, les cases traversées n'ont pas d'incidence particulière.
L'effet des cases sur lesquelles on arrive s'applique immédiatement, sauf précisions contraires.
Deux personnages se trouvant sur la même case peuvent s'échanger un objet ou un sort (pas un pouvoir).
PS : Les déplacements se font toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Différents types de cases.

Il existe 4 types de cases différentes, les cases « Démons », les cases « Alliés », les cases « Évènements » et les cases « Pouvoir des trois ».

a) Les cases Démons.

Elles sont au nombre de 14.

Sur chacune de ces cases, apparaît la photo du Démon ainsi que son nom.
Si vous tombez sur une case Démon, vous activez le Démon en question ce qui le fait progresser d'un cran vers le Livre des Ombres.
Prenez alors le pion le représentant et faites-le avancer d'une case sur le tracé au centre du plateau (plusieurs Démons peuvent se trouver sur la même case).
Un côté du plateau est destiné à l'avancement des pions Démons, l'autre à l'avancement des sœurs Halliwell et de Léo (les personnages peuvent eux aussi se trouver sur la même case).

À chaque fois que l'on tombe sur une case Démon, on fait donc avancer le Démon en question d'un nouveau cran, à moins que vous ne soyez en mesure de l'affronter et de le vaincre (voir affronter les Démons).

Si un Démon quel qu'il soit réussit à atteindre le Livre des Ombres, la partie s'achève et les Démons remportent la partie.

b) Les cases Alliés.

Les cases « Alliés » représentent les amis ou alliés des personnages et leur permettent d'évoluer d'un cran à chaque fois qu'ils tombent sur ces cases.
À chaque fois que vous tombez sur une case « Alliés », faîtes avancer votre pion d'une case vers le Livre des Ombres.

c) Les cases Évènements.

Les cases Évènements peuvent se révéler bénéfiques ou maléfiques..
Chacune de ces cases a un effet différent, décrit sur la case même.
Si vous tombez sur une de ces cases, appliquez immédiatement l'effet.

d) Les cases Pouvoir des trois.

À chaque fois que vous tombez sur une case portant le

symbole du Pouvoir des trois, vous avez plusieurs possibilités :

a) Faire évoluer votre personnage d'un cran vers le Livre des Ombres
b) Piocher au hasard un pion parmi les pions « sorts et objets » toujours disponibles. Ces pions vous serviront à combattre certains démons.
c) Piocher un nouveau Pouvoir si vous avez déjà atteint le Livre des Ombres.

Le Livre des Ombres.

Un personnage atteignant le Livre des Ombres pourra piocher au hasard un pion « Pouvoir » la prochaine fois qu'il tombera sur une case Pouvoir des trois.
Le pion de votre personnage devra rester sur le Livre des Ombres jusqu'à l'obtention de ce nouveau Pouvoir. Ce pouvoir lui reste alors acquis jusqu'à la fin de la partie.
Une fois le nouveau Pouvoir obtenu, replacez votre pion sur la case départ et recommencez votre progression vers le Livre des Ombres.

Remarque : Notez que tant que vous êtes bloqués sur le Livre des Ombres, les cases « Alliés » n'ont plus d'effet sur vous.

Un Démon atteignant le Livre des Ombres entraîne la fin de la partie et la victoire des Démons.

Affronter les Démons.

Pour affronter un démon, il vous faut tomber sur la case le représentant.
La seule façon d'éviter de le faire avancer d'une case vers le Livre des Ombres est alors de l'affronter et de le vaincre.
Pour pouvoir affronter un Démon, il faut que vous disposiez de tous les moyens nécessaires pour le vaincre.
Chaque démon a en effet un certain nombre de points faibles qu'il vous faut exploiter.
Ces points faibles correspondent à des « Pouvoirs », des « Objets » ou des « Sorts ».
Pour affronter un Démon, il faut que vos quatre personnages disposent à cet instant de tous ces Pouvoirs, tous ces objets et tous ces sorts.

De plus, le personnage déclenchant l'attaque (celui qui tombe sur la case du Démon) doit posséder au moins l'un des points faibles du Démon.
Si ce personnage ne dispose d'aucun des points faibles du Démon, il ne peut déclencher l'attaque contre lui et se retrouve donc dans l'obligation de le faire évoluer vers le Livre des Ombres.

L'affrontement est très simple, si vous disposez de tous les points faibles du Démon, vous pouvez le vaincre en obtenant un résultat de 3 à 6 en jetant un dé.
Un résultat de 1 ou 2 est un échec et entraîne la progression du Démon d'une case vers le Livre des Ombres.
Si pour affronter le Démon, chaque Pouvoir, Objet et Sort a été mis en commun par un personnage différent, alors les Personnages ont un bonus supplémentaire de 1 point. Le Démon est donc vaincu sur un résultat de 2 à 6, mais l'emporte toujours sur un 1.

Exemple : Pour vaincre le Dévoreur d'âmes, il vous faut les pouvoirs de Prémonition et de Protection, ainsi qu'une Potion de bannissement.
En théorie, il vous faut donc au moins 1 personnage regroupant les 2 Pouvoirs et l'Objet pour affronter le Dévoreur d'âmes.
Si 3 personnages différents amènent chacun l'un de ces trois Pouvoir ou Objet, alors les personnages obtiennent un bonus de 1 point.

Le pion Démon vaincu est retiré du jeu.

Si un personnage tombe par la suite sur la case d'un Démon éliminé, il fait progresser le premier Démon encore en vie rencontré à la suite sur le plateau. Ce qui signifie que plus le nombre de Démons diminue, plus les autres accélèrent leur progression vers le Livre des Ombres (par exemple, si Wendigo est vaincu, c'est le Démon aquatique qui progresse d'une case vers le Livre).
Bien sûr, il est toujours possible pour un joueur d'affronter un Démon au lieu de le laisser progresser (si bien sûr il dispose des Pouvoirs, Objets et Sorts nécessaires pour l'affronter).

Les Pouvoirs.

Il existe 8 Pouvoirs différents.
Chaque personnage dispose au départ d'un Pouvoir particulier reprit sur sa fiche de personnage.
Au cours du jeu, chaque personnage aura l'occasion de récupérer d'autres Pouvoirs.
Voici la liste de tous les Pouvoirs et leur explication.
Chaque Pouvoir peut être utilisé 1 fois par tour de plateau de jeu.

1) Télékinésie (Prue) :

Permet de relancer 1 dé de déplacement.
Par contre, vous êtes dans l'obligation de prendre le résultat obtenu sur le nouveau dé.
Ce Pouvoir peut aussi être utilisé sur un autre joueur.

2) Figer le temps (Pipper) :

Empêche un joueur d'avancer. Il ne déplace donc pas son pion. Ce pouvoir peut être utilisé sur tous les joueurs, et ce même après le lancer de dé.
Ce Pouvoir permet essentiellement d'éviter à un joueur de tomber sur une case négative ou d'activer un Démon trop proche du Livre des Ombres.

3) Téléportation (Léo) :

Permet de se déplacer d'un dé supplémentaire.
Après le résultat des deux dés, vous pouvez décider de lancer un dé supplémentaire.
Vous êtes alors obligés de cumuler les 3 dés pour votre déplacement.

4) Prémonition (Phoebe) :

Lancez les dés de déplacement, une fois que vous avez le résultat, vous pouvez décider de relancer les dés si vous le voulez.

Les 4 Pouvoirs précédents sont les Pouvoirs de départ de chaque personnage et leur permettent d'agir sur le jeu. Les suivants pourront êtres récupérés au cours du jeu par n'importe quel personnage, mais n'apportent pas d'effets particuliers autres que de pouvoir affronter les Démons.

5) Projection astrale :

6) Lévitation :

7) Protection :

8) Réflexion :

TILSIT
ÉDITIONS

Charmed est un jeu édité par TILSIT Éditions
8, place Marcel Rebuffat
Z.A. Courtaboeuf 7
91971 Villejust Cedex
France

Auteur : Georges Gil.
Test et développement : Tilsit Team.
Maquette : Asmodée.
Fabriqué en France.
© TILSIT Éditions 2001.
TM & ©2001 Spelling Television.inc. Paramount/Viacom company.
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