

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# ACTION QUIZZ

## Buffy contre les vampires Règles de jeu

### Les « héros »

Chacun des Héros a ses propres spécificités.

**WILLOW** : 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. Bonus de +1 si elle combat au côté de Tara. Bonus de +1 si vous possédez le « Livre de Magie ».

**ALEX** : très chanceux, il vous permet de rejeter une fois vos dés de combat contre n'importe quel adversaire à l'occasion de chaque combat.

**GILES** : sa grande expérience et ses travaux de recherche vous permettent d'en savoir plus sur les faiblesses des Grands Maîtres : Bonus de +2 contre les Grands Maîtres.

**OZ** : il devient redoutable les nuits de pleine lune lorsqu'il se transforme en loup-garou. Lancez un dé, sur un résultat pair Oz se transforme en loup-garou et vous offre un Bonus de +2.

**CORDELIA** : Bonus de +1 si elle est accompagnée d'au moins un autre Héros.

**ANGEL** : il veille sur la sécurité de Buffy. Vous ne perdez pas de tuile « Héros » ou « Matériel » en cas de défaite. Bonus de +2 contre les Grands Maîtres.

**RILEY** : Bonus de +1.

**KENDRA** : Bonus de +2 contre tous les Monstres sauf les Grands Maîtres.

**ANYA** : Bonus de +1 si elle combat au côté d'Alex.

**TARA** : Bonus de +1 si elle combat au côté de Willow. Bonus de +1 si vous possédez le « Livre de Magie ».

**JENNY CALENDAR** : Bonus de +1 contre les Grands Maîtres.

**WESLEY WYNDAM-PRYCE** : aucun bonus particulier !

**DAWN** : Malus de -2 pour tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie si vous perdez un combat alors que Dawn est à vos côtés. Vous pouvez mettre Dawn en sécurité en vous rendant sur n'importe quelle case sanctuaire (retirez alors cette tuile du jeu).

### Fin du jeu

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

Chaque joueur totalise alors le nombre de points de victoire qu'il a accumulé en additionnant les points des tuiles « Monstres » et « Grands Maîtres » 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.

BUFFY ACTION QUIZZ est un jeu édité par

**TILSIT**  
ÉDITIONS

8, place Marcel Rebuffat ZA Courtaboeuf n°7  
91 971 – VILLEJUST Cédex France

Développement : TILSIT Team  
Conception graphique : Asmodée.

Fabriqué en France  
© TILSIT Éditions 2002  
© 20th Century Fox 2002

Sous licence Copyright Promotion France.

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](http://www.tilsit.fr)

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

### But du jeu

Chacun des joueurs incarne Buffy et va devoir affronter de nombreux monstres pour sauver Sunnydale. Chaque vampire ou démon vaincu rapporte des points de victoire. Pour l'aider dans sa tâche, Buffy peut compter sur l'aide de ses amis et sur ses armes préférées. 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

Ce jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 8 tuiles « Grands Maîtres » (dos rouges)
- 60 tuiles « Action »
- 55 cartes « Quizz »
- 3 dés (dont 1 dé multicolore)
- 4 silhouettes Buffy et leurs 4 socles
- 1 règle de jeu.

### Préparation du jeu

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

Les 8 tuiles « Grands Maîtres » (dos verts) sont posées face visible sur les 8 cases prévues à cet effet au centre du plateau de jeu.

Les 60 tuiles « Action » sont mélangées, puis réparties sur le plateau de jeu face cachée à raison de 3 tuiles par case du plateau de jeu, à l'exception des 4 cases d'angle et des 8 cases « Grands Maîtres » déjà occupées. Les cartes « Quizz » sont disposées faces cachées, près du plateau de jeu. Le jeu peut commencer.

### Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur débute la partie. Il jette un dé et avance sa silhouette Buffy du nombre de cases indiqué 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.

# Buffy

contre les vampires

## ACTION QUIZZ



### Les différents types de tuiles « Action »

Il existe 4 types de tuiles « Action » :

- Les tuiles « **Monstres** » : chaque monstre possède une valeur de combat qui est inscrite en haut à gauche de la tuile. Vous allez devoir le combattre.
- Les tuiles « **Matériel** » : il s'agit d'armes, de livres ou d'artéfacts 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 »



Tuile Monstres



Tuile Matériel



Tuile Héros



Tuile Quizz

- Si le joueur révèle une tuile « Monstre », le combat s'engage immédiatement (voir les règles relatives au combat plus loin). Si le joueur l'emporte, il prend la tuile « Monstre » et la place devant lui face visible. S'il perd le combat, la tuile « Monstre » est laissée face visible sur la case et le joueur glisse éventuellement en-dessous l'une de ses tuiles « Héros » ou « Matériel ». 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 « Matériel », il s'en empare immédiatement en posant cette tuile devant lui face visible. Attention : un joueur ne peut récolter deux tuiles « Matériel » 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 « Quizz », il doit alors jeter le dé multicolore. Le joueur suivant prend la carte « Quizz » 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 « Quizz » et la pose devant lui face visible. Dans le cas de contraire, la tuile est laissée sur place. Dans les deux cas son tour de jeu est fini, la carte « Quizz » 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 « Sanctuaires »** : il s'agit des 4 cases d'angle du plateau de jeu.
- **Les cases « Monstres »** : il s'agit de monstres 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 « Quizz »** : procédez comme pour une tuile « Quizz », 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 Grands Maîtres 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 Buffy sur la première case Grand Maître occupée et l'affronter ou jeter votre dé pour continuer normalement un nouveau déplacement. (Noter par exemple qu'il vous faudra d'abord vaincre Drusilla pour pouvoir attaquer Spike).

# Règles de jeu



Case Sanctuaire



Case Monstre



Case Quizz



Case Repaire



Case Grand Maître

- **Les cases « Grand Maître »** : il s'agit des 8 cases centrales du plateau de jeu. Considérez ces cases comme des tuiles « Monstres » à l'exception des 3 règles suivantes :
  - on accède aux cases « Grand Maître » par les cases « Repaire »
  - après avoir été défait ou avoir vaincu un Grand Maître, placez votre silhouette Buffy sur une case « Sanctuaire » de votre choix.
  - une fois qu'un Grand Maître a été vaincu, sa case devient inaccessible.

### Les combats

Qu'il s'agisse d'une tuile ou d'une case « Monstres » ou d'un Grand Maître, le système de combat est toujours le même. Le Monstre ou le Grand Maître 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 : « Le juge » 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 arme que vous possédez vous donne un bonus cumulable de +1 (ou de +3 dans certains cas contre les Grands Maîtres). Certains Héros vous donnent également la possibilité d'influer sur le résultat des dés.

*Exemple : « Le juge » a toujours une valeur de combat de 8. Mais vous avez récupéré au cours de la partie « Mr Pointu » et « une arbalète » qui vous donnent chacun un bonus de +1. Pour vaincre « Le juge », 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 « Monstres » ou contre un « Grand Maître »,** 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 « Monstres » ou contre un Grand Maître,** non seulement vous devez laisser cette tuile à sa place mais vous devez perdre au choix une tuile « Héros » ou une tuile « Matériel ». Celle-ci est posée sous la tuile « Monstres » ou « Grand Maître » et ne sera récupérée que par le joueur qui aura su vaincre le Monstre ou le Grand Maître qui vous avait défait. Bien sûr, si vous n'avez pas de tuile « Matériel » 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 « Monstre ». Là, la seule sanction est la perte de votre prochain tour de jeu.

### Les « matériels »

**Mr Pointu :** Bonus de +1 (ou Bonus de +3 contre Le Maître)

**Dynamite :** Bonus de +1 (ou Bonus de +3 contre Le Maître)

**Livre de Magie :** Bonus de +1 (ou Bonus de +3 contre Adam)

**Arbalète :** Bonus de +1 (ou Bonus de +3 contre Spike)

### Les cases « sanctuaires »

Les sanctuaires offrent à Buffy un peu de répit dans ses aventures...

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

**« Bibliothèque » et « Maison de Giles » :** lorsque vous quittez une de ces cases, après avoir lancé votre dé de déplacement, vous avez la possibilité de regarder secrètement la tuile supérieure des deux cases qui peuvent vous recevoir avant de vous déplacer. (Ne pas utiliser cette règle lors du premier tour de jeu).

**« Maison de Buffy » et « Manoir d'Angel » :** lorsque vous quittez une de ces cases, 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).