

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Charmed

## La Source

**L**a Source est la puissance dominante des forces du mal dont le but est d'imposer un règne de terreur sur Terre. Elle veut à présent asservir l'humanité. Il lui reste un obstacle à franchir pour atteindre son but, éliminer les sœurs Halliwell et s'emparer du Pouvoir des 3. Avec la mort de Prue, la Source pensait avoir fait disparaître le Pouvoir des 3, mais aujourd'hui les sœurs sont à nouveau 3 et leur pouvoir s'est renforcé. Elle ne peut plus se contenter d'envoyer des démons subalternes pour lutter contre elles et va devoir intervenir personnellement. Phoebe, Piper et Paige vont devoir déjouer les plans des forces des ténèbres et porter la bataille à la source même du mal.

### Contenu :

Cette boîte de jeu contient :

- 1 plateau de jeu.
- 4 silhouettes personnages (Piper, Phoebe, Paige et Cole) et leurs socles.
- 32 pions "Magie" (Potion, Invocation, Pouvoir et Sort) + 30 Pions "Ténèbres" + 12 pions blessures + 12 pions pentacle noir.
- 1 dé.
- 1 règle de jeu.

### But du jeu :

"La Source" est un jeu d'aventure tiré de la série télévisée "Charmed".

Vous incarnez les sœurs Halliwell et Cole, le démon repent, dans leur combat contre la Source pour protéger l'humanité.

Il vous faudra tout d'abord dévoiler et vaincre les émissaires de la Source, puis l'affronter dans un ultime combat pour le destin du monde.

Ce jeu est un jeu de coopération. Il est important que les

joueurs collaborent et agissent en commun afin de vaincre la Source. Chacun d'eux poursuit également son propre but. Les joueurs doivent donc à la fois collaborer pour détruire la Source, mais aussi chercher à accumuler le maximum de points de victoire pour être le seul vainqueur.

### Préparation du jeu :

- Chaque joueur choisit l'un des personnages disponibles (Phoebe, Piper, Paige ou Cole).
- Installez le plateau au centre de la table et placez le pion silhouette de votre personnage sur la case du parcours le représentant.

Si vous jouez à 3 joueurs, le personnage non choisi est laissé de côté.

Si vous jouez à 2 joueurs, prenez deux personnages chacun.

- Classez les pions Magie par type (Potion, Invocation, Pouvoir et Sort).



Mélangez séparément chaque paquet et placez-les face cachée autour du plateau de jeu. Chaque joueur débute le jeu en tirant 2 pions "Magie" dans la ou les pioches de son choix et les place face visible devant lui. Mélangez les pions "Ténèbres" puis placez-les en 2 piles face cachée sur la table.

- Prenez une feuille et un crayon pour noter l'évolution des points de victoire de chaque joueur.



## Déroulement de la partie :

L'objectif des joueurs est de vaincre la Source.

Les joueurs devront d'abord réussir à dévoiler tous ses émissaires puis à les éliminer avant d'atteindre la Source.

La Source quant à elle devra réussir à se libérer du pentacle qui la retient en éteignant toutes les bougies. Si la Source y parvient, elle l'emporte et tous les joueurs perdent la partie.

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 le dé et avance du nombre de cases indiquées.

Les déplacements se font toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Suivez le sens des flèches sur le plateau de jeu. Lors du déplacement, seule la case où l'on s'arrête a 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 Indice ou un pion "Magie" (Potion, Invocation, Pouvoir ou Sort).

PS : Il est important que les joueurs puissent s'échanger les pions ou indices pour avoir de plus grandes chances de vaincre la Source.

## Différents types de cases.

Il existe 5 types de cases différentes : les cases "Héros", les cases "Démons", les cases "Personnages", les cases "Ténèbres" et les cases "Magie".

### a) Les cases "Héros".

Au nombre de 4, elles correspondent aux personnages joués par les joueurs. Si un personnage termine son déplacement sur une case "Héros", il peut accomplir une ou plusieurs des 3 actions suivantes avec le joueur représenté par la case : faire un échange d'Indice, de pion "Magie" ou accomplir une action commune pour dévoiler ou attaquer un adversaire.

PS : Toujours vérifier avec l'autre joueur s'il ne vous est pas possible d'accomplir une action commune.



### b) Les cases "Démons".

Elles sont au nombre de 4. Lorsque vous terminez votre déplacement sur une de ces cases, vous subissez l'attaque du démon. Pour vous défendre et éliminer ce démon, il vous suffit de jouer un pion "Magie" correspondant à la magie utilisée par ce démon.



Pour chaque démon, le symbole en bas à droite vous indique quel type de magie il utilise. Vous pouvez utiliser n'importe quel pion du même type (Attaque, Défense ou Pouvoir des 3).

*Exemple : Pour le démon précédent, il vous faudra utiliser un pion sort.*

• Si vous ne pouvez vous défendre contre l'attaque du démon, vous êtes blessé (posez un pion blessure sur l'une des cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu).

• Si vous vous défendez, vous marquez 1 point de victoire. Inscrivez ce point sur votre feuille de score.

Les pions "Magie" utilisés sont défaussés, placez-les sous la pioche correspondante.

### c) Les cases "Personnages".

Elles sont au nombre de 4 et correspondent aux personnages clefs qui pourront vous aider ou vous mettre des bâtons dans les roues.

**1-Léo :** Permet au héros s'arrêtant sur cette case de soigner immédiatement toutes ses blessures.



**2-Darryl Morris :** Darryl aide les héros à trouver ce qu'ils cherchent. Déplacez-vous sur la case du plateau de votre choix.



PS : Profitez-en pour vous déplacer sur la case d'un autre personnage avec qui vous pouvez collaborer.

**3-La Prophétesse :** La Prophétesse sert la Source, mais peut aussi venir en aide aux héros.

Lancez le dé :

**1-3 :** La Prophétesse vous a tendu un piège : vous subissez une blessure.



**4-6 :** La Prophétesse vous aide : récupérez l'Indice de votre choix dans la pioche des pions "Ténèbres", posez-le devant vous puis re-mélangez la pioche de pions "Ténèbres".

**4-La Source :** La Source tente de vous éliminer directement. Elle lance une attaque contre vous, le seul moyen de vous défendre est d'utiliser un pion "Pouvoir des 3". Si vous n'en avez pas, vous subissez une blessure. Il vous est impossible de contre-attaquer. Par contre, vous pouvez parfaitement décider de ne pas vous défendre même si vous disposez d'un pion "Pouvoir des 3".



### d) Les cases "Ténèbres".

À chaque fois que vous vous arrêtez sur une de ces cases, piochez un pion "Ténèbres".



Il existe 3 types de pions "Ténèbres".

**1- Les pions "Indices" :** ils sont au nombre de 2 par émissaire (10 au total).



Quand vous récupérez un de ces pions posez-le face visible devant vous.

Voir chapitre "Dévoiler un émissaire" pour savoir comment utiliser les Indices.

### 2- Les pions "Bougie" :

En début de partie, la Source est prisonnière d'un pentacle. À chaque fois, qu'un pion "Bougie" est tiré, une partie du pentacle s'efface.



Prenez un des pions "Pentacle noir" et placez-le sur le pentacle du plateau.

Quand tout le pentacle est effacé (recouvert par le pentacle noir) la Source se libère.

Tous les joueurs perdent alors la partie.

Une fois utilisés, les pions Bougies sont retirés du jeu.



### 3- Les pions "Action" : Ils sont au nombre de 8. Appliquez directement l'effet inscrit sur le pion "Action".

Règle spéciale pour les "Pions Joker" : si vous tirez un pion Joker, vous pouvez récupérer un pion Indice de votre choix dans la pioche "Ténèbres", posez-le devant vous, puis mélangez la pioche "Ténèbres".

Les pions Action sont remplacés sous la pioche après utilisation.



### e) Les cases "Magie".

Au nombre de 4, chacune de ces cases porte le symbole de l'une des "Magie" (Potion, Invocation, Pouvoir et Sort).

À chaque fois que vous vous arrêtez sur une de ces cases, vous pouvez prendre le pion du dessus de la pioche correspondant au type de "Magie" de la case.

Placez ce pion face visible devant vous. Pour chaque "Magie", vous trouverez des pions Défense marqués d'un "D" (pour contrer les attaques des émissaires) ou Attaque, marqués d'un "A" (pour pouvoir lancer vos propres attaques contre les émissaires), ainsi que des pions "Pouvoir des 3" marqués d'un triskel.

Le "Pouvoir des 3" : Les pions "Pouvoir des 3" vous permettent de remplacer tous les pions Magie que vous devez jouer lors d'une défense ou d'une attaque, que ce soit contre un simple démon, un émissaire ou la Source elle-même.



*Exemple : si vous devez vous défendre contre un émissaire usant des "Magie" de Potion et de Sorts, il vous faudra utiliser des pions "Magie" Potion et Sorts pour vous défendre puis des pions "Magie" opposés, Invocation et Pouvoir, pour l'éliminer. Si vous disposez d'un pion "pouvoir des 3", vous pouvez l'utiliser soit pour défendre à la place des deux pions normalement nécessaires, soit pour attaquer (également à la place des deux pions normalement nécessaires).*

## Blessures et inconscience.

À chaque combat, vous risquez d'être blessé. Dans ce cas, posez un pion blessure sur l'une des trois cases situées sur le plateau de jeu du côté de votre personnage.



Si jamais vous prenez 3 blessures, vous tombez inconscient. Posez alors votre figurine sur la case vous représentant et perdez votre prochain tour de jeu.

Vous ne pouvez rien faire tant que vous êtes inconscient.

Une fois votre tour perdu, vous enlevez tous les pions blessures et pouvez à nouveau jouer.

## Dévoiler les émissaires de la Source :

Avant de pouvoir atteindre la Source, il vous faudra dévoiler et affronter ses émissaires.

Les émissaires sont au nombre de 5.

Pour dévoiler un émissaire, il vous faut réunir les deux Indices le représentant. Chaque Indice correspond à la moitié d'une photo le représentant. Une fois les 2 morceaux de l'image assemblés, dévoilez l'émissaire en question. Vous marquez alors 3 points de victoire. Posez l'émissaire dévoilé sur l'un des triskels au centre du plateau de jeu (autour de la Source).



Si vous êtes sur une case "héros" ou sur la même case qu'un autre joueur, il vous est possible de collaborer pour dévoiler un émissaire à deux. Cette collaboration n'est jamais obligatoire, mais est dans l'intérêt des joueurs. Dans ce cas, chacun apporte l'un des Indices sur l'émissaire et celui-ci est alors dévoilé. Posez les 2 pions indices sur un des triskels libres autour de la Source. Chacun des 2 joueurs marque alors 1 point de victoire. Les joueurs peuvent donc se mettre d'accord pour coopérer et dévoiler conjointement un émissaire, mais cela leur rapporte moins de points de victoire (1 seul au lieu de 3).

Une fois un émissaire dévoilé, un joueur peut décider à son tour de l'affronter pour le vaincre, même s'il n'a pas participé à son dévoilement.

## Combattre les émissaires et la Source :

1- Le combat contre les émissaires est un peu différent de celui contre les démons, les émissaires disposant de deux types de "Magie" (un type de "Magie" est indiqué sur chaque pion Indice le concernant).

Pour vaincre un émissaire, il faut vous défendre contre ces 2 types de Magie. Vous devez utiliser des pions Défense ("D") du même type de Magie qu'utilise l'émissaire.

*Exemple : si l'émissaire utilise "Potion" et "Pouvoir", il faut donc vous défendre avec un pion "Potion" défense ("D") et un pion "Pouvoir" défense ("D").*

Il faut ensuite lancer votre attaque contre l'émissaire pour le vaincre. Là il vous faudra utiliser des pions Attaque ("A") des types de "Magie" opposés à ceux de l'émissaire.

Les pouvoirs opposés sont représentés de la même couleur sur le plateau de jeu :

"Pouvoir" s'oppose à "Sort"

"Potion" s'oppose à "Invocation"

*Exemple : dans le cas précédent, il faudra utiliser un pion d'attaque "Invocation" (opposé à "Potion") et un pion d'attaque "Sort" (opposé à "Pouvoir").*

Attention ! On ne peut attaquer un émissaire que si on peut se défendre contre lui. Par contre on peut toujours utiliser un "Pouvoir des 3" à la place des pions nécessaires à l'attaque ou à la défense.

Vaincre un émissaire rapporte 5 points de victoire.

Deux joueurs peuvent coopérer pour vaincre un émissaire, mais dans ce cas, ils ne gagnent que 2 points de victoire chacun.

Pour combattre ensemble, les joueurs devront dépenser à eux deux la totalité des pions nécessaires. Une fois l'émissaire vaincu, placez ses deux pions indices à l'envers sur le plateau (côté "Ténébres" visible) pour bien signaler qu'il a été vaincu.

**2-** Le combat contre la Source ne peut avoir lieu qu'une fois ses 5 émissaires vaincus. Un joueur peut dès lors déclencher l'attaque contre la Source.

La Source attaque avec 2 "Magie" au hasard. Pour définir quelle "Magie" est utilisée, prenez un pion de chaque pioche "Magie", mélangez-les, puis tirez-en 2 parmi les 4. La seule défense possible contre ces attaques est l'utilisation d'1 pion "Pouvoir des 3". Il vous faut ensuite lancer une attaque en utilisant les "Magie" opposées aux attaques de la Source.

Contre la Source, il est possible de faire une attaque combinée de plusieurs joueurs, même sans être présent sur une case "héros" ou sur la case d'un autre joueur, mais dans ce cas, le joueur déclarant l'attaque doit avoir demandé l'aide des autres joueurs avant de débiter celle-ci.

Si vous réussissez, la Source est vaincue et la partie s'achève. Si l'attaque échoue, tous les joueurs ayant participé à l'attaque sont éliminés de la partie.

Vaincre la Source rapporte 10 points de victoire, à diviser par le nombre de joueurs participants, arrondissez à l'entier inférieur.

## *Fin de la partie :*

La partie s'achève dans les cas suivants :

- La Source réussit à se libérer du pentacle et remporte la partie. (Tous les joueurs perdent).
- Les joueurs réussissent à vaincre la Source.

Dans ce cas, le vainqueur est celui ayant marqué le plus de points de victoire.

- Tous les joueurs ont été éliminés lors des combats contre La Source. (Tous les joueurs ont perdu).

Charmed, la Source,  
est un jeu édité par

**TILSIT**  
ÉDITIONS

Parc de l'Événement  
1 allée d'Effiat  
91160 Lonjumeau  
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](http://www.tilsit.fr)

