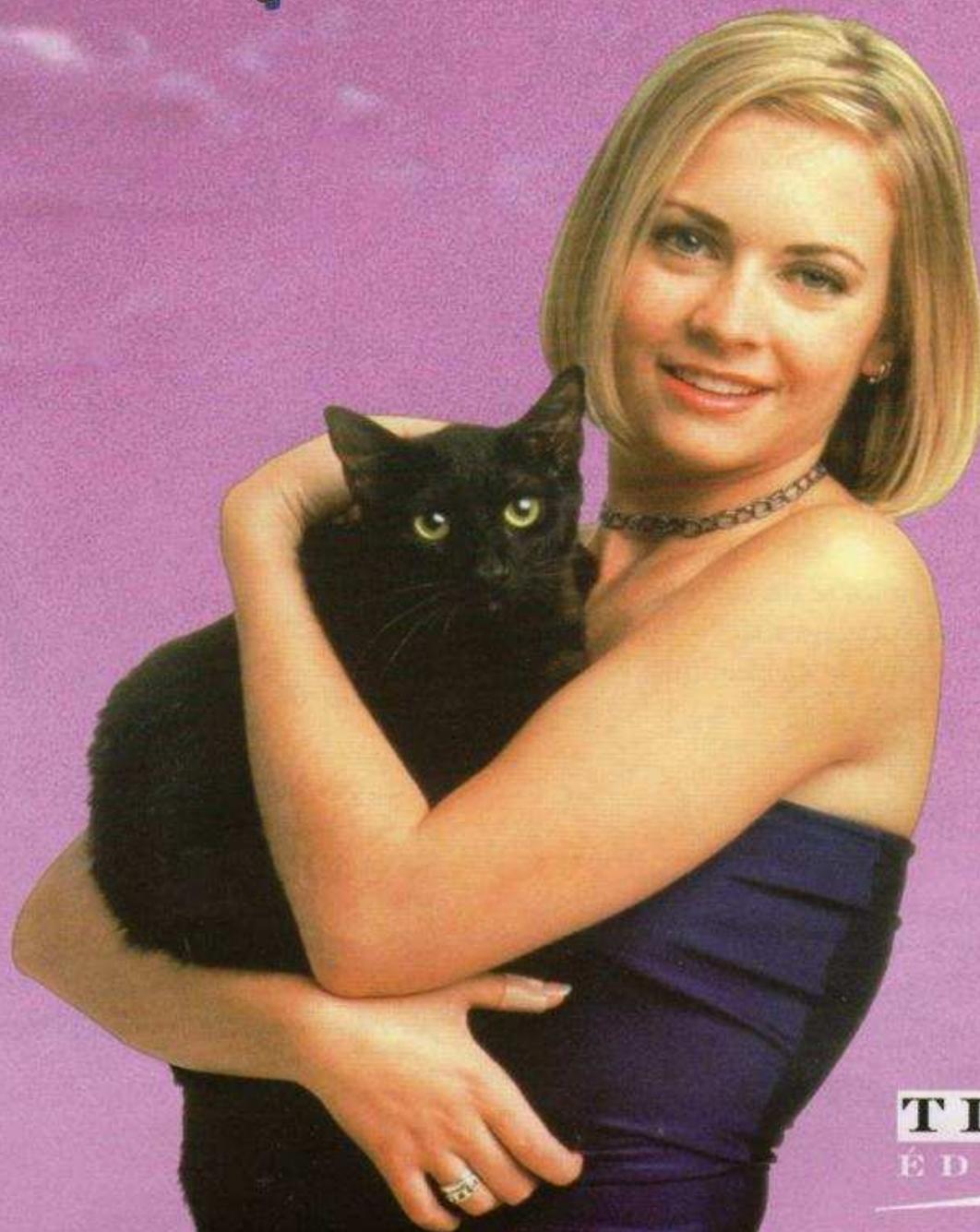


Sabrina

L'Apprentie
Sorcière

Le diplôme de sorcellerie



TILSIT
ÉDITIONS

A 16 ans, Sabrina Spellman vient d'emménager dans une nouvelle ville pour vivre chez ses deux tantes excentriques, Hilda et Zelda. Pour son anniversaire, elle reçoit un livre de sorcellerie et s'aperçoit bien vite qu'elle possède d'étranges pouvoirs.

Sabrina apprend rapidement que ses deux tantes sont en fait des sorcières et que le chat de la maison, Salem, est lui aussi un sorcier condamné à vivre sous cette forme pour les cent prochaines années. Sabrina est en fait la fille d'un sorcier et d'une humaine et possède des pouvoirs de sorcellerie.

Elle débute alors une nouvelle vie, partagée entre le collège John Adams et son apprentissage de la sorcellerie.

Tout nouveau sorcier doit cependant passer un certain nombre de tests imposés par le conseil des sorciers pour obtenir son diplôme de sorcellerie et avoir le droit d'utiliser la magie.

À votre tour d'aider Sabrina à obtenir son diplôme de sorcellerie.

Contenu :

Cette boîte de jeu doit contenir :

- 1 plateau de jeu.
- 4 silhouettes Sabrina et leurs socles plastiques.
- 2 dés.
- 4 pions « Diplôme de sorcellerie ».
- 36 pions « Sortilèges ».
- 40 pions « Épreuves magiques ».
- 1 règle de jeu.

But du jeu :

« Le diplôme de sorcellerie » est un jeu pour 2 à 4 joueurs inspiré de la série télévisée « Sabrina, l'apprentie sorcière ».

Chaque joueur incarne Sabrina et doit réunir les épreuves magiques imposées par les professeurs de magie pour espérer obtenir son diplôme de sorcellerie.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit l'une des silhouettes « Sabrina » et la pose sur la case Départ du plateau installé au centre de la table.

Classez les pions ronds par catégories :



Potions



Sorts

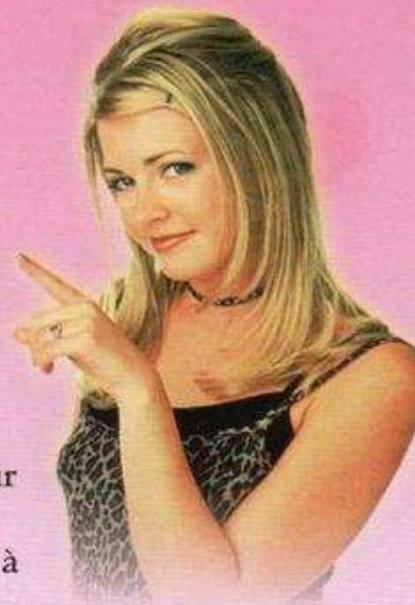


Enchantements



Charmes

Tous ces pions sont placés face cachée, par catégorie, près du plateau de jeu. Ils ne doivent pas former de piles mais être étalés sur la table afin que les joueurs puissent les piocher au hasard. Vous devez donc avoir 4 groupes séparés de pions près du plateau de jeu.



Toutes les cartes « Épreuve Magique » sont étalées sur la table en fonction de leur valeur. Une pile pour la catégorie 1, une pour la catégorie 2 et une pour la catégorie 3.

Chaque joueur prend à tour de rôle, en commençant par le plus jeune, une carte « Épreuve Magique » de son choix. Les joueurs continuent à piocher des cartes « Épreuve Magique » à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient pris 10 points en valeur de cartes.

Exemple : 1 carte de valeur 3 + 2 cartes de valeurs 2 + 3 cartes de valeur 1.

Soit une valeur totale de 10 points.

Chaque carte montre 2 sortilèges qu'il vous faudra réunir pour réussir votre Épreuve Magique.

Ces cartes doivent rester secrètes, ne les montrez pas aux autres joueurs.

Déroulement de la partie :

L'objectif des joueurs est de rassembler les sortilèges composant leurs épreuves magiques afin d'obtenir leur diplôme de sorcellerie.

Le plus jeune joueur débute la partie. Les autres joueront ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Déplacement.

À son tour de jeu, chaque joueur lance les deux dés et avance du nombre de cases indiqué.

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 précision contraire.

Deux personnages se trouvant sur la même case peuvent s'échanger un sortilège.



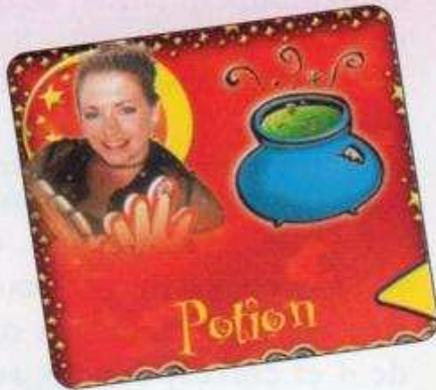
Note : Les déplacements se font toujours dans le sens de la flèche située sur la case départ.

Différents types de cases.

Il existe 3 types de cases différents.

- « Sortilèges »
- « Personnages »
- « Événements »

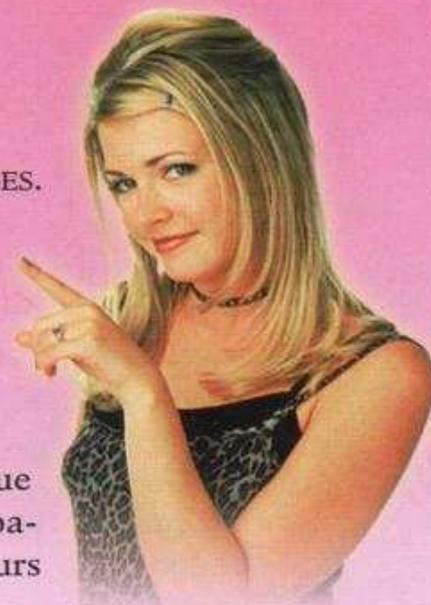
Potion



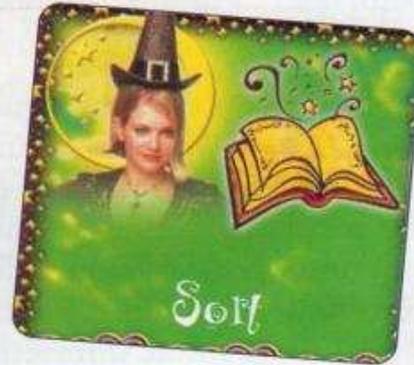
A) LES CASES SORTILÈGES.
Elles sont au nombre de 16.

Il existe 4 types différents de sortilèges : les potions, les sorts, les enchantements et les charmes. Chaque type de sortilège apparaît 4 fois sur le parcours du plateau de jeu.

Lorsque vous tombez sur une de ces cases, vous pouvez piocher au hasard l'un des pions de la catégorie correspondante que vous placez face cachée devant vous afin que les autres joueurs ne le voient pas. Vous pouvez bien sûr regarder vos pions quand vous le voulez.



Enchantement



Sort



Charme

RÉUSSIR VOTRE ÉPREUVE MAGIQUE

Dès que vous avez tous les sortilèges correspondant à l'une de vos cartes « Épreuve Magique », vous pouvez les montrer et poser la carte, face visible, devant vous, afin de tenter l'épreuve.

Remplacez les sortilèges dans les tas correspondants.

Chaque sortilège a une valeur inscrite sur son pion.

Pour réussir votre épreuve, il vous faudra obtenir avec les 2 dés, un résultat inférieur ou égal à la somme des valeurs des 2 sortilèges.

En cas de réussite, conservez votre épreuve magique visible devant vous.

Défaussez les sortilèges dans les pioches correspondantes.

En cas d'échec, reposez votre épreuve magique face cachée. Défaussez-vous des ingrédients utilisés. Il vous faudra en retrouver d'autres pour retenter à nouveau l'épreuve.

Exemple : Pour tenter l'épreuve magique « Chair de poule », il vous faut un enchantement jaune et une potion jaune. Si vous obtenez un enchantement jaune de valeur 4 et une potion jaune de valeur 3, il vous faudra obtenir sur la somme des 2 dés, un résultat inférieur ou égal à 7 (4+3).

Si votre jet est réussi, conservez votre épreuve magique face visible devant vous, si vous échouez, reprenez la face cachée.

Dans tous les cas, les pions sortilèges sont remis dans les pioches correspondantes.

CONTRER OU AIDER UN JOUEUR

Quand un joueur tente d'effectuer une "Épreuve magique", les autres joueurs peuvent l'aider ou s'opposer à lui.

Chaque joueur, en commençant par

celui à sa gauche, peut alors jouer un ou plusieurs sortilèges du même type et de la même couleur que ceux de l'épreuve pour ou contre le joueur.

Chaque sortilège joué contre le joueur diminue ses chances de réussite de 1 point. Chaque sortilège joué pour le joueur augmente ses chances de réussite de 1 point. Ex : le joueur dispose d'un charme jaune de valeur 3 et d'un enchantement jaune de valeur 4, il peut donc tenter l'épreuve du "parfum bavard" avec une chance de réussite de 7.

Un joueur décide de jouer contre lui un enchantement jaune, ce qui diminue ses chances de 1 point. Ses chances de réussir l'épreuve sont donc de 6, et non plus de 7. Si un joueur avait joué un enchantement ou un charme jaune pour l'aider, ses chances seraient repassées à 7.

B) LES CASES PERSONNAGES.

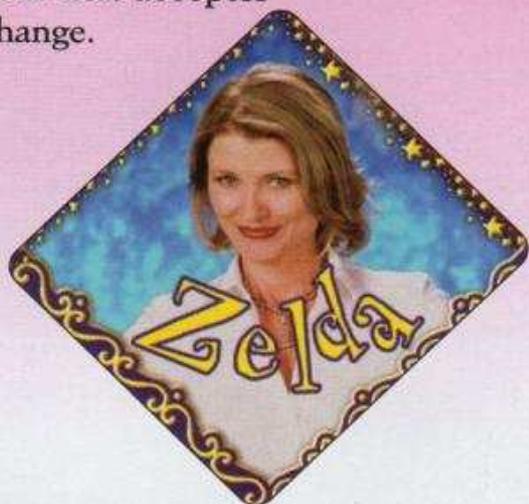
Les cases personnages sont au nombre de 4 et correspondent aux 4 angles du plateau de jeu (Hilda, Zelda, Salem et le Livre de Sorcellerie).

À chaque fois que vous tombez sur une de ces cases, il vous arrive un événement particulier.

-La case Hilda : lors de votre prochain déplacement, ne lancez pas les dés, mais déplacez-vous ou déplacez un autre joueur sur la case de votre choix.



-La case Zelda : si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez regarder les sortilèges que possède un des autres joueurs et échanger un de vos sortilèges contre l'un des siens de même valeur. L'autre joueur doit accepter l'échange.



-La case Salem : désignez un joueur et demandez-lui un sortilège de votre choix. S'il l'a en sa possession, il doit vous le donner.



-La case Livre de Sorcellerie : piochez un sortilège dans le tas de votre choix (potion, enchantement, charme ou sort).



c) LES CASES ÉVÉNEMENTS. Chacune de ces cases a un effet différent, qui peut-être soit bénéfique au joueur, soit peut le ralentir dans sa progression.

Si vous tombez sur une de ces cases, appliquez l'effet immédiatement.

-Gouffre magique : vous perdez un de vos sortilèges. Défaussez-le dans la pioche correspondante.

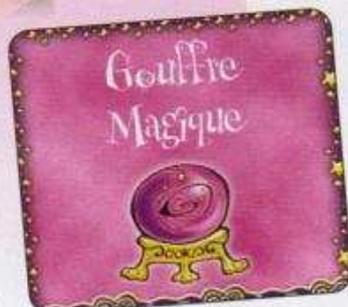
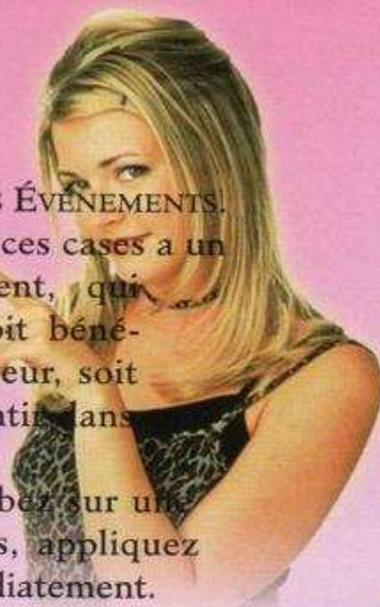
-Foire aux sortilèges : vous pouvez échanger un sortilège avec un autre joueur. Seul le joueur tombant sur la case peut faire un échange avec les autres joueurs. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'échange.

-Tour de passe-passe : prenez un sortilège au hasard à un joueur de votre choix.

-Danse des sortilèges : tous les joueurs doivent donner un sortilège de leur choix au joueur situé à leur gauche.

Fin de la partie.

La partie s'achève dès qu'un joueur réussit toutes ses épreuves magiques. Il est alors déclaré vainqueur.



TILSIT
ÉDITIONS

Sabrina, l'apprentie sorcière
est un jeu édité par
TILSIT Éditions
8, place Marcel Rebuffat
Z.A. Courtaboeuf 7
91971 Villejust Cedex
France

Tests et développement : TILSIT Team.

Maquette : Asmodée.

Fabriqué en France

© TILSIT Éditions 2002

© TM & Archie Comic Publications, Inc. © 2002 Viacom Productions, Inc.
Based up on the characters in Archie Comics. 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

Sabrina online at www.archiecomics.com

