

LUMINOS

Un jeu de recherche et de mémoire palpitant pour 2 à 4 aventuriers de 5 à 99 ans.

Auteurs : Udo Peise & Marco Teubner
Illustration : Kwanchai Moriya
Durée du jeu : env. 15 minutes

Au milieu d'un vaste océan d'un bleu azur se trouve l'île fantastique de Luminos où de drôles de créatures scintillantes et rares appelées Luminettes volent à travers l'épaisse forêt et les vastes plaines. Chaque été, de jeunes aventuriers se lancent un défi passionnant : trouver en premier cinq Luminettes.

Mais cette mission est loin d'être simple, car les Luminettes sont craintives et se cachent soit dans une vieille épave échouée sur la côte, soit dans les ruines enchantées de l'île. Et les chemins qui mènent d'une cachette à l'autre sont parfois longs et périlleux. Mais en choisissant les bonnes cartes de lieu, vous arriverez plus rapidement à destination que les autres joueurs. Alors, faites bien attention et étudiez le meilleur parcours pour aller d'une cachette à l'autre. Le premier d'entre vous à trouver cinq Luminettes se fera appeler tout l'été sur l'île de Luminos « le plus grand éclaireur de Luminettes de tous les temps ! ».

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 figurines d'aventuriers
- 16 cartes de lieu
- 16 tuiles Luminettes
- 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un aventurier et le place sur le plateau de jeu sur le lieu sans anneau scintillant (1) de son choix.



(1)

Mélangez les cartes de lieu faces cachées et répartissez-les uniformément autour du plateau de jeu. Les tuiles Luminettes sont mélangées faces Luminettes visibles, et posées à côté du plateau de jeu. Retournez quatre de ces tuiles et posez-les sur les cases de lieu avec anneau scintillant correspondantes (2) sur le plateau de jeu.



(2)



Déroulement du jeu

Déplacement des aventuriers

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est déjà allé sur une île (ou le joueur le plus jeune) commence et retourne la carte de lieu de son choix.

Qu'indique la carte de lieu ?

- Une cachette que ton aventurier peut atteindre par un chemin direct et où aucun aventurier ne se trouve ? Tu avances ton aventurier jusqu'à cet endroit. C'est encore à ton tour et tu retournes d'autres cartes de lieu jusqu'à ce que tu atteignes une cachette avec une tuile Luminette ou jusqu'à ce que tu retournes la carte d'une cachette que tu ne peux pas atteindre directement.
Attention ! Il ne peut y avoir qu'un seul aventurier à la fois sur une carte de lieu. S'il y en a un autre, ton tour est terminé.
- Une cachette qui ne peut pas être directement atteinte par ton aventurier (= plusieurs cases de lieu séparent ton aventurier de la cachette indiquée par la carte) ? Ton aventurier doit malheureusement rester sur place et ton tour est terminé.

A la fin de ton tour, tu retournes toutes les cartes de lieu dont la face est visible. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Découverte des créatures scintillantes

Si ton aventurier avance sur une case de lieu où se trouve une tuile Luminette, tu as découvert sa cachette ! Tu prends la Luminette et la poses devant toi. Tire une nouvelle tuile Luminette, retourne-la et pose-la sur le lieu correspondant avec anneau scintillant. C'est la fin de ton tour.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a trouvé 5 Luminettes. Il remporte cette belle aventure sur l'île de Luminos et peut se faire appeler tout l'été « le plus grand éclaireur de Luminettes de tous les temps ! ». Lorsque vous jouez à 4, si chacun a trouvé 4 Luminettes, vous êtes tous ex aequo.

Variante pour les aventuriers experts

Préparation du jeu

Installation du jeu identique à celle du jeu de base, avec une modification : distribuez les cartes de lieu mélangées faces cachées uniformément entre les joueurs. S'il y a 3 joueurs, l'un d'entre eux reçoit une carte de plus. Formez une rangée devant vous avec vos cartes de lieu faces cachées.

Déroulement du jeu

Déroulement du jeu identique à celui du jeu de base, avec les modifications suivantes :
parmi toutes les cartes de lieu qui se trouvent devant toi et les autres joueurs, tu en **choisis une que tu retournes**. Si la carte de lieu indique une cachette que tu peux atteindre par un chemin direct, tu avances ta figurine jusque-là, puis tu poses la carte face visible devant toi. Tu retournes ensuite une autre carte de lieu.
Si la carte de lieu indique une cachette que tu ne peux pas atteindre par un chemin direct ou qui est déjà occupée par un autre aventurier, tu laisses la carte **à sa place**.
A la fin de ton tour, tu retournes toutes les cartes de lieu qui sont faces visibles à l'endroit où elles se trouvent. Le gagnant est le premier joueur à avoir trouvé 5 Luminettes.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

LUMINA

De zoektocht naar de glimdiertjes

Een spannend geheugen- en zoekspel voor 2 - 4 avonturiers van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Udo Peise & Marco Teubner
Illustraties: Kwanchai Moriya
Duur van het spel: ca. 15 minuten



Diep in het schitterende blauw van de weidse oceaan ligt het fantastische eiland Lumina. Daar fladderen de betoverende glimdiertjes door het duistere bos en over de uitgestrekte velden. Elke zomer maken jonge avonturiers zich op voor een spannende wedstrijd om als eerste vijf van deze zeldzame glimdiertjes te vinden. Dat verloopt echter niet van een leien dakje: de schichtige glimdiertjes verstoppen zich nu eens in een oud scheepswrak voor de kust, dan weer in de betoverde ruïnes op het eiland. De wegen tussen de plaatsen waar de glimdiertjes zich verbergen, zijn lang ... maar met de juiste plaatskaartjes ben je sneller dan je medespelers. Let dus goed op en onthoud hoe je het best van de ene plaats naar de andere gaat. Wie als eerste vijf glimdiertjes vindt, mag zich deze zomer kronen tot de 'grootste glimdiertjes-speurder van Lumina'.

Inhoud van het spel

- 1 spelbord
- 4 avonturiers
- 16 plaatskaartjes
- 16 glimdiertjeskaartjes
- 1 handleiding

Vorbereitung van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een avonturier en zet die op het spelbord op een willekeurig veld zonder glimring (1).



(1)

Meng alle plaatskaartjes met de afbeelding naar beneden en leg deze gelijkmatig rond het spelbord.
Meng de glimdierkaartjes en leg ze met het glimdier naar boven naast het spelbord. Draai vier glimdierkaartjes om en leg ze op het spelbord op de bijbehorende velden met glimring (2).



(2)



Verloop van het spel

Avonturier verplaatsen

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie al eens op een eiland was (of de jongste speler), begint en draait een willekeurig plaatskaartje om.

Welke plaats staat erop?

- Als het een plaats is die je avonturier rechtstreeks kan bereiken en waarop nog geen andere avonturier staat, mag je je figuur daar zetten. Je blijft aan de beurt en mag plaatskaartjes omdraaien tot je een plaats met een glimdierkaartje bereikt, of een plaats die je niet rechtstreeks kunt bereiken.
- Opgelet:** op een veld mag altijd slechts één avonturier staan. Als op een veld al een andere avonturier staat, is je beurt afgelopen.
- Als je een plaatskaartje hebt omgedraaid met een plaats die je avonturier niet rechtstreeks kan bereiken, d.w.z. dat er tussen jouw avonturier en het veld andere velden liggen, moet je avonturier helaas blijven staan en is je beurt voorbij.

Op het einde van je beurt draai je alle openliggende plaatskaartjes weer om. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Glimdier vinden

Als je met je avonturier terechtkomt op een plaats waarop een glimdierkaartje ligt, mag je dat voor jou leggen. Neem een nieuw glimdierkaartje, draai het om en leg het op de overeenkomstige plaats met een glimring.
Je beurt is nu voorbij.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler vijf zeldzame glimdierkaartjes heeft gevonden. Deze speler heeft de avontuurlijke zoektocht op Lumina gewonnen en mag zich deze zomer de 'grote glimdierjesspeurder' noemen. Als bij 4 spelers elke speler 4 glimdierkaartjes heeft gevonden, heeft iedereen gewonnen.

Variant voor professionele avonturiers

Voorbereiding van het spel

De opbouw is net als bij het basisspel, maar met één wijziging: meng de plaatskaartjes en verdeel ze met de afbeelding naar beneden over de spelers. Bij 3 spelers krijgt één speler een kaart meer. Leg de plaatskaartjes verborgen in een rij voor je.

Verloop van het spel

Het spel verloopt zoals bij het basisspel, maar met de volgende wijzigingen: je mag **uit alle** plaatskaartjes, dus ook die bij je medespelers, **een kaartje kiezen en omdraaien**. Als hierop een plaats staat die je rechtstreeks kunt bereiken en je je figuur daarheen hebt verplaatst, leg je het kaartje open **voor jou**. Je mag een volgend plaatskaartje omdraaien. Als op het plaatskaartje een plaats staat die je niet rechtstreeks kunt bereiken of waarop al een avonturier staat, laat je het **op zijn plaats** liggen.
Op het einde van je beurt draai je alle open plaatskaartjes om waar ze liggen.
Wie als eerste 5 glimdierkaartjes heeft gevonden, wint het spel.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.