



LUXANTIS

Een coöperatief geheugen- en verzamelspel voor
2 tot 4 onverschrokken helden van 6 tot 99 jaar.

Auteur: Kai Haferkamp

Illustraties: Stephanie Böhm

Redactie: Annemarie Wolke

Duur van het spel: ca. 20 - 30 minuten

Een gevaarlijke nacht in het koninkrijk Luxantis!

Een troep schaduwwezens gaat op pad om het kasteel van koning Nachtula te veroveren. Volgens de legende kunnen enkel de betoverde voorwerpen uit het magische lichtwoudlabrynt de monsters tegenhouden. Vertrek dus gauw om

die voorwerpen te verzamelen! De blauwe glimwormpjes helpen jullie door een veilige weg te tonen. Maar let op: de rode dwaallichtjes kunnen overmoedige spelers op het verkeerde pad brengen.

Behoud het overzicht en help elkaar om de veilige route te onthouden ... want enkel samen kunnen

jullie winnen!

Doel van het spel

Probeer samen alle schaduwwezens te bestrijden, voor één van hen het bovenste veld bij kasteel Luxantis bereikt. Daartoe moeten jullie in het lichtwoudlabrynt de magische voorwerpen vinden.

Spelinhoud

- 1 spelbord Lichtwoudlabrynt met led techniek
- 2 4 transparante speelfiguren
- 3 1 spelbord Weg naar het kasteel Luxantis
- 4 36 kaarten met schaduwwezens
- 5 24 boomkaartjes
- 6 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



Voor het eerste spel

Druk het spelmateriaal vóór het eerste spel voorzichtig uit het karton. De rest van het karton mag je meteen weggooien.
Informatie om de batterijen te plaatsen en andere tips voor het gebruik en de veiligheid vind je op pagina 38/39.

Spelvoorbereiding

1. Leg de onderkant van de doos met het led-spelbord in het midden en schakel het aan. Druk daartoe op de groene knop. Alle lichtjes knipperen nu even.

2. Elke speler neemt een speelfiguur en zet die op de open plek in het lichtwoudlabrynt (bedieningsdeel in het midden van het led-spelbord), zodat de knoppen vrij toegankelijk zijn. De overige speelfiguren zijn niet nodig en leggen jullie weer in het deksel van de doos.

Tip: op de zijkanten van de onderkant van de doos zien jullie telkens een van de heldhaftige karakters uit Luxantis. Als je de speelfiguur kiest, van wie de kleur hoort bij de kant van de doos waar je zit, kun je beter onthouden welke speelfiguur van jou is.

3. Leg het kleinere spelbord (met de weg naar kasteel Luxantis) naast de onderkant van de doos.



haag open plek muur veld veld met voorwerp



kaarten met schaduwwezens met 1 - 4 magische voorwerpen

knop 'rode dwaallichtjes'

knop 'zwarte werveling'

knop 'blauwe glimwormpjes'

aan-uit-knop

4. Meng alle kaarten met schaduwwezens en neem er 8. De rest is niet nodig en leggen jullie weer in het deksel van de doos.

Leg op de onderste rij van het kleine spelbord op elk van de 4 velden open één kaart met een schaduwwezen. De overige 4 kaarten leg je, met verdeckte afbeelding, ernaast klaar als stapel.

5. Leg de dobbelsteen en de boomkaartjes klaar.

Verloop van het spel

Het wordt menens: de eerste schaduwwezens zijn op pad gegaan om kasteel Luxantis te veroveren.

Bekijk aandachtig de 1 - 4 magische voorwerpen op de 4 open kaarten met schaduwwezens. Die heb je nodig om het desbetreffende schaduwwezen te bestrijden. Bekijk ook goed waar je die voorwerpen in het lichtwoudlabyrint terugvindt.

Overleg met elkaar wie op pad gaat naar welk voorwerp, welke volgorde zinvol is en welke wegen eventueel gecombineerd kunnen worden!



Om de ronde te starten, druk je op de zwarte knop in de open plek.

Onthoud goed op welke velden nu een rood lichtje brandt, want de dwaallichtjes verdwijnen meteen weer. De velden met dwaallichtjes kunnen erg gevaarlijk zijn. Tijdens het spel mogen jullie er wel met jullie speelfiguur op staan, maar dat houdt een zeker risico in.

Alle velden waar nu geen lichtje brandt, zijn momenteel veilige velden met blauwe glimwormpjes.

Als het weer donker geworden is, kunnen jullie de reis doorheen het lichtwoudlabyrint aanvatten.

Je speelt met de wijzers van de klok mee. De moedigste speler begint.

Een beurt bestaat altijd uit twee acties: **A - speelfiguur bewegen** en **B - de dobbelsteen gooien**.

Actie A - speelfiguur bewegen

Je mag:

- voordien overleggen met je medespelers;
- beslissen aan welke kant je de open plek verlaat;
- je speelfiguur tijdens je beurt maximum **5 velden** verplaatsen;
- je ook minder dan 5 velden verplaatsen;
- horizontaal en verticaal van veld naar veld gaan;
- je **niet** diagonaal bewegen;
- **niet** over hagen en muren klimmen;
- enkel naar vrije velden gaan. Velden waarop al andere speelfiguren staan, zijn bezet; je kunt hier niet over springen.

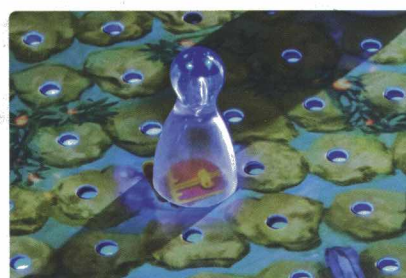
groen = toegelaten beweging
rood = geen toegelaten beweging



Magische voorwerpen

Om in de strijd tegen de schaduwwezens een magisch voorwerp te kunnen gebruiken (hierover meer op pagina 23), moet jouw beurt met je speelfiguur op het desbetreffende veld eindigen.

Je mag magische voorwerpen echter ook ongebruikt laten door over het veld te gaan. Sta je met je figuur op een veld met een magisch voorwerp, dan kan je niets overkomen. Hier ben je veilig, gelijk in welke kleur de omliggende velden gaan flikkeren en of je het voorwerp al dan niet nodig hebt.



Actie B - met de dobbelsteen gooien

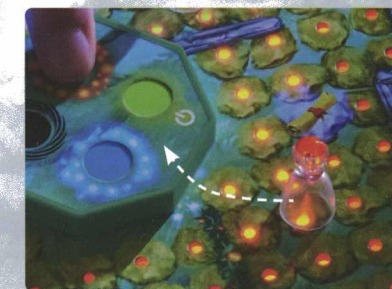
Nadat je je figuur hebt verplaatst, moet je nog met de dobbelsteen gooien. Wat heb je gegooid?



Rode dwaallichtjes:

Nu wordt het gevaarlijk. Is iemand op een dwaalspoor gebracht?

- **Druk op de rode knop:** de rode dwaallichtjes verschijnen weer op de gevaarlijke gebieden in het woud.
- Alle spelers die op een veld met een rood lichtje staan, moeten hun speelfiguur weer op de open plek zetten en hun volgende beurt van daaruit starten. Alle andere speelfiguren mogen blijven staan.



Blauwe glimwormpjes:

Wat een geluk! De blauwe glimwormpjes tonen jullie nogmaals de veilige weg door het woud.

- **Druk op de blauwe knop:** op alle veilige gebieden brandt nu even een blauw lichtje. Onthoud deze goed, zodat jullie weten langs welke weg naar de magische voorwerpen jullie geen gevaar lopen.
- Alle spelers op een veld met een blauw lichtje, mogen hun speelfiguur **vrijwillig** exact één veld verplaatsen.
- Als een speler hierdoor een magisch voorwerp bereikt, kan hij dat gebruiken om de schaduwwezens te bestrijden (zie hieronder).



Zwarte werveling: opgelet!

De glimwormpjes en dwaallichtjes veranderen van plaats!

- **Druk op de zwarte knop:** nu schijnen de dwaallichtjes op andere velden. Ook de veilige plaatsen met de blauwe glimwormpjes bevinden zich nu natuurlijk ergens anders. Onthoud goed deze nieuwe posities.
- Als een speelfiguur nu op een veld staat met een rood lichtje, heeft hij helaas pech: hij moet zijn speelfiguur weer op de open plek zetten.
- Als de rode dwaallichtjes schijnen, hebben jullie slechts enkele seconden om hun plaats te onthouden, daarna verdwijnen ze.

Schaduwwezens:

Oh help, een schaduwwezen gaat op pad richting kasteel.

- Overleg samen welk schaduwwezen jullie een veld naar voren zetten. Schuif de kaart daarvoor in de richting van de pijl op het spelbord een vrij veld naar boven. Denk eraan: als een schaduwwezen het kasteel bereikt, hebben jullie verloren.

Belangrijk:

de lege plaatsen die in de onderste rij van het spelbord ontstaan, vullen jullie meteen met de kaarten van de afneemstapel, tot deze leeg is.



Let hier later in het spel op: tussen twee schaduwwezens in een kolom mag geen vrije plaats ontstaan. De onderste wezens schuiven altijd mee op.



Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Hoe bestrijden jullie de schaduwwezens?

Als een speler zijn beurt afsluit met zijn speelfiguur op een veld met een magisch voorwerp, controleren jullie of op een of meer van de open kaarten met schaduwwezens dat voorwerp staat.

Nee?

- Jammer, dat voorwerp is nutteloos en er gebeurt niets.

Ja?

- Geweldig! Jullie kunnen het magische voorwerp inzetten in de strijd tegen de schaduwwezens. Bedek het voorwerp op elke open kaart met schaduwwezens met een boomkaartje.



Zodra alle voorwerpen op een kaart afgedekt zijn, is dit wezen overwonnen en verdwijnt het. Neem in dat geval alle boomkaartjes van deze kaart en leg ze weer in de voorraad. Neem de kaart met het schaduwwezen van het spelbord en leg deze aan de kant.

Ook hier geldt: lege plaatsen die in de onderste rij van het spelbord ontstaan, vullen jullie meteen met de kaarten van de afneemstapel, tot deze leeg is. Gaten tussen twee schaduwwezens in een kolom worden gedicht doordat de onderste wezens omhoog schuiven.

Als op de kaarten van de afneemstapel magische voorwerpen staan, die ook op een veld staan waarop jullie speelfiguren staan, mogen jullie die voorwerpen op de kaart ook meteen bedekken.

Voorbeeld van beurt



Om de paddenstoeldwerg (onderaan rechts) te laten verdwijnen, hebben jullie nog de magische kelk nodig.

Paul is aan de beurt: hij verplaatst zijn speelfiguur eerst 4 stappen (de 5e stap laat hij achterwege) en bereikt het veld met de kelk.



Hij bedekt het kelksymbool op de kaart met de paddenstoeldwerg met een boomkaartje. De kelk staat bovendien ook op een andere kaart met een schaduwwezen. Ook daar mag hij de kelk bedekken.



De paddenstoeldwerg is met succes overwonnen omdat alle voorwerpen afgedekt zijn. Beide boomkaartjes leg je weer in de voorraad, de kaart haal je uit het spel. Omdat er in de onderste rij een gat is ontstaan, leg je de volgende kaart van de afneemstapel op het vrije veld.



Ook hier zie je een kelk. Paul mag deze meteen afdekken, omdat zijn speelfiguur nog op het veld met de kelk staat.



Daarna moet Paul nog met de dobbelsteen gooien. Hij gooit helaas het symbool met het schaduwwezen en beslist het boomstammonster te verplaatsen. Ook het wezen eronder kruipt omhoog, omdat er geen gat tussen beiden mag zijn. Omdat de afneemstapel leeg is, moet Paul het gat in de onderste rij niet meer opvullen.

Nu is Kaja aan de beurt, ze verplaatst haar speelfiguur ...

Einde van het spel



Slagen jullie erin de acht schaduwwezens te laten verdwijnen voor één van hen het kasteel bereikt, winnen jullie samen het spel. Gefeliciteerd, jullie zijn de helden van Luxantis!

Als een van de schaduwwezens het kasteel bereikt, verliezen jullie helaas allemaal. Dat gebeurt als jullie met de dobbelsteen het schaduwwezen gooien en een schaduwwezen uit de bovenste, vierde rij naar boven verplaatst moet worden. Onderneem best meteen een nieuwe reddingspoging!

Veel succes!

Belangrijk na het spel!

Druk op de groene knop om het spelbord uit te schakelen en de batterijen te sparen.

Tips bij het spel

- Spreek af wie naar welk magisch voorwerp gaat.
- Kijk goed welke magische voorwerpen jullie het dringendst nodig hebben.
- Overleg altijd samen welk schaduwwezen vooruitgaat: verplaats eerder zwakke schaduwwezens (met weinig zichtbare voorwerpen) die jullie snel kunnen laten verdwijnen of verplaats diegenen, die nog ver verwijderd zijn van het kasteel.
- Als je op een toets op het bedieningsdeel drukt, wacht dan tot de lichtjes weer uit zijn voor je op een nieuwe toets drukt en een nieuwe actie onderneemt.
- Je kunt de **moeilijkheidsgraad** aanpassen: als jullie het spel **eenvoudiger willen** maken (zeker als jullie maar met z'n tweeën spelen), mengen jullie enkel de kaarten met schaduwwezens met één of twee voorwerpen en neem je daarvan de 8 kaarten met wezens, die jullie moeten bestrijden. Als het spel **moeilijker moet zijn**, nemen jullie enkel de kaarten met schaduwwezens met 3 of 4 voorwerpen. Bovendien kunnen jullie de schaduwwezens een rij verder naar boven op het spelbord laten starten. Zo moeten ze een kortere weg afleggen en is de dreiging voor jullie groter.

Korte spelregels

– Na de opbouw van het spel: spelbord inschakelen – groene knop

Beurt:

- Max. 5 stappen met eigen speelfiguur zetten en
- gooien en actie uitvoeren
 - Rood: op bedieningsdeel drukken: alle figuren op rode velden moeten terug naar open plek.
 - Blauw: op bedieningsdeel drukken: alle figuren op blauwe velden mogen één stap zetten.
 - Zwart: op bedieningsdeel drukken: nieuwe verdeling van de rode en blauwe lichtjes onthouden. Alle figuren op rode velden moeten terug naar open plek.
 - Schaduwwezen: een kaart met een schaduwwezen omhoog verplaatsen.

Speelfiguur op veld met één magisch voorwerp?

- Is voorwerp afgebeeld op kaart met schaduwwezen? → met boomkaartje afdekken
- Alle voorwerpen op kaart met schaduwwezen met boomkaartjes afgedekt? → schaduwwezen bestreden → kaart aan de kant leggen

Einde van het spel

- Liggen de acht kaarten met schaduwwezens aan de kant? → samen gewonnen
- Eén kaart met schaduwwezen heeft het kasteel bereikt → samen verloren



Auteur / Illustraties



Auteur

Kai Haferkamp

de uit Osnabrück afkomstige advocaat begon al tijdens zijn rechtenstudie met het bedenken van kinderspellen en heeft inmiddels al meer dan 150 spellen gepubliceerd. Onder zijn grootste successen valt de onderscheiding "Kinderspel van het jaar" in 2005 en het in 2003 bij HABA verschenen spel "Slot Siederstein", dat onder andere de "Duitse spelprijs" in de categorie "beste kinderspel" heeft ontvangen.



Illustraties

Stephanie Böhm

werd in 1988 in Dresden geboren. Zij was al vroeg geïnteresseerd in het illustreren van spellen. Ze heeft dan ook kort spel- en educatiemiddelendesign gestudeerd in Halle (Saale), waar ze vooral nuttelose dingen maakte. Uiteindelijk brak ze haar studie af, ontdekte ze digitaal schilderen en kreeg ze haar eerste baan in de videogamebranche. Een paar jaar later begon ze voor zichzelf als illustratrice en sindsdien werkt ze aan allerlei soorten spellen. Momenteel woont ze in Wuppertal.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



LUXANTIS

Un jeu de collecte et de mémoire coopératif pour
2 à 4 héros intrépides de 6 à 99 ans.

Auteur : Kai Haferkamp
Graphisme : Stephanie Böhm
Rédaction : Annemarie Wolke
Durée du jeu : env. 20 à 30 minutes

Quelle nuit effroyable au royaume de Luxantis !

Un groupe de créatures de l'ombre s'est mis en tête de prendre d'assaut le château du roi « Nocturno ». D'après la légende, seuls des objets enchantés permettent de maintenir ces créatures à distance. Mais ces objets se trouvent dans le labyrinthe de la forêt des

lumières. Partez donc rapidement pour les ramener au château ! Des lucioles bleues sont là pour vous aider : elles vous indiquent la route à suivre. Mais attention : ne laissez pas les feux follets rouges vous entraîner dans la mauvaise direction. Conservez une bonne vue d'ensemble et aidez-vous les uns les autres à mémoriser le bon chemin... En effet,

vous ne pourrez gagner qu'en jouant tous ensemble !

But du jeu :

En coopérant, tentez de combattre toutes les créatures de l'ombre avant que l'une d'entre elles n'atteigne la case supérieure du château de Luxantis. Pour ce faire, il vous faudra trouver les objets magiques dissimulés dans le labyrinthe de la forêt des lumières.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu « labyrinthe de la forêt des lumières » avec technologie à LED
- 4 pions transparents
- 1 plateau de jeu « chemin vers le château de Luxantis »
- 36 cartes « créature de l'ombre »
- 24 tuiles « bûche »
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Vous pouvez jeter à la poubelle les cadres inutiles en carton.

Vous trouverez les informations relatives à l'insertion des piles et autres instructions d'utilisation et de sécurité à la page 38/39.

Préparatifs

- Placez au milieu de la table la partie inférieure de la boîte avec le plateau de jeu à LED et allumez-le en appuyant sur **le bouton vert**. Toutes les lumières clignotent brièvement.
- Chaque joueur prend un **pion** et le place sur la clairière dans le **labyrinthe de la forêt des lumières** (= panneau de commande au milieu du plateau de jeu à LED) en laissant les boutons libres d'accès. Rangez les pions qui ne servent pas dans le couvercle de la boîte.
Conseil : chaque côté de la boîte est orné d'un des personnages légendaires de Luxantis. Choisissez le pion de la couleur du personnage qui est représenté devant vous pour vous aider à vous souvenir de la couleur de votre pion.
- Placez le petit plateau de jeu (= chemin vers le château de Luxantis) à côté du fond de la boîte.



Bouton « feux follets rouges »
Bouton « tourbillon noir »
Bouton « lucioles bleues »

Bouton marche/arrêt

- Mélangez toutes les cartes « créature de l'ombre » et tirez-en 8. Rangez les cartes restantes qui ne servent pas dans le couvercle de la boîte.
Posez une carte « créature de l'ombre » **face visible** sur **chacune des 4 cases** de la **rangée inférieure** du petit plateau de jeu.
Formez une **pile face cachée** avec les 4 autres cartes.
- Préparez le **dé** et les **tuiles « bûche »**.



Déroulement de la partie

L'heure est grave ! Les premières créatures de l'ombre sont parties conquérir le château de Luxantis.

Observez attentivement les objets magiques (1 à 4) qui figurent sur les 4 cartes « créature de l'ombre » **faces visibles**. Vous en aurez besoin pour combattre ces créatures de l'ombre. Repérez bien les cases où se trouvent les bons objets dans le labyrinthe.

Concertez-vous et décidez qui se met en route pour récupérer chaque objet, l'ordre le plus pratique et les itinéraires qui peuvent éventuellement être combinés.



Pour commencer un tour, appuyez sur le bouton noir de la clairière !

Souvenez-vous bien des cases de sentier qui s'illuminent en rouge, car les feux follets s'évanouissent rapidement. Les cases avec les feux follets peuvent être très dangereuses. Votre pion peut s'y arrêter, mais vous courez un certain risque.

Toutes les cases éteintes sont occupées par des lucioles bleues et sont donc actuellement sûres.

Lorsque vous êtes à nouveau plongés dans l'obscurité, le voyage à travers le labyrinthe de la forêt des lumières peut commencer.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence.

Un tour comprend toujours deux actions : **A - déplacer le pion** et **B - lancer le dé**.

Action A : déplacer le pion

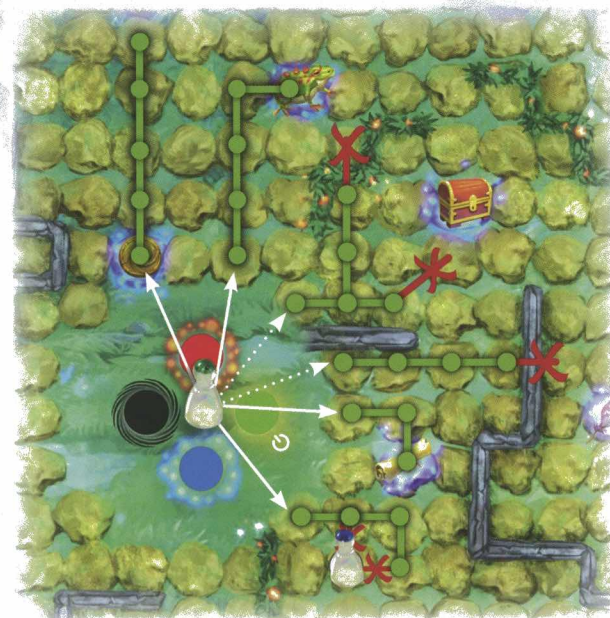
Il est permis :

- de se concerter avec les autres joueurs avant de commencer ;
- de choisir le côté par lequel tu quittes la clairière ;
- d'avancer son pion pendant un tour de **jusqu'à 5 cases de sentier** ;
- d'avancer aussi de moins de 5 cases ;
- d'avancer de case en case à la **verticale et à l'horizontale** ;
- d'avancer uniquement sur des cases libres. Les cases où se trouvent les pions des autres joueurs sont occupées et ne peuvent pas être franchies.

Il est interdit d'avancer :

- en diagonale ;
- par-dessus les haies et murs.

Vert = déplacement permis
Rouge = déplacement interdit

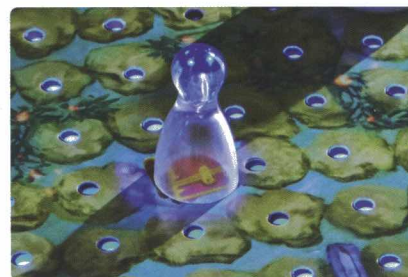


Objets magiques

Pour pouvoir utiliser un objet au cours d'un combat contre les créatures de l'ombre (plus d'informations à la page 17), tu dois terminer ton tour en plaçant ton pion sur une case de sentier avec un objet.

Tu peux aussi choisir de ne pas utiliser l'objet magique en dépassant cette case du sentier.

Si ton pion se trouve sur une case avec objet magique, il ne peut rien t'arriver. Tu es en sécurité, quelle que soit la couleur des cases qui s'illuminent tout autour, que tu aies besoin de l'objet ou pas.



Action B : lancer le dé

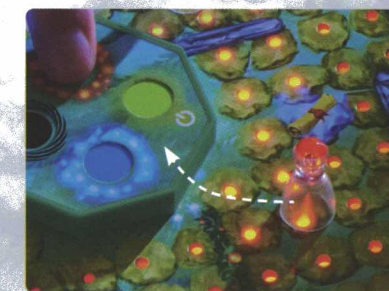
Après avoir déplacé ton pion, tu dois lancer le dé.
Qu'indique le dé ?



Feux follets rouges :

Le danger approche. Quelqu'un s'est laissé induire en erreur ?

- **Appuie sur le bouton rouge** : les feux follets marquent de nouveau les zones dangereuses de la forêt.
- Tous les joueurs qui se trouvent sur une case de sentier rouge doivent maintenant replacer leur pion dans la clairière, d'où ils reprendront la partie au prochain tour. Tous les autres pions restent à leur place.



Lucioles bleues :

Tu as de la chance ! Les lucioles bleues vous indiquent de nouveau le sentier balisé à travers la forêt.

- **Appuie sur le bouton bleu** : l'espace d'un instant, toutes les zones sûres s'illuminent en bleu. Essayez de bien les mémoriser pour emprunter le bon sentier et atteindre les objets magiques sans encombre.
- Tous les joueurs dont le pion se trouve sur une case illuminée en bleu peuvent déplacer ce pion d'une seule case de sentier au choix.
- Si en faisant l'action précédente, un joueur atteint un objet magique, il peut l'utiliser pour combattre les créatures de l'ombre (voir ci-dessous).



Tourbillon noir :

Attention ! Les lucioles bleues et les feux follets changent de position.

- **Appuie sur le bouton noir** : à présent, les feux follets rouges illuminent d'autres cases du sentier. Les zones sûres des lucioles bleues se sont déplacées elles aussi. Mémorisez bien ces nouveaux emplacements.
- Si un pion se trouve désormais sur une case qui brille de couleur rouge, le joueur n'a pas de chance : il doit replacer son pion dans la clairière.
- Lorsque les feux follets rouges s'allument, vous avez seulement quelques secondes pour mémoriser leurs emplacements, puis les lumières s'éteignent de nouveau.



Créatures de l'ombre :

Oh non ! Une créature de l'ombre s'avance en direction du château.

- Choisissez ensemble la créature de l'ombre qui va avancer d'une case. Faites glisser la carte choisie sur une case vide du dessus dans la direction indiquée par la flèche.



Attention : vous garnissez aussitôt les cases vides de la rangée inférieure du plateau de jeu tant qu'il reste des cartes dans la pioche.

Attention : en cours de partie, il ne peut y avoir de case vide entre deux créatures de l'ombre dans une colonne. Les créatures des cases inférieures avancent aussi d'une case.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Comment combattre les créatures de l'ombre ?

Lorsqu'un joueur finit son tour et que son pion se trouve sur une case avec objet magique, vérifiez si une ou plusieurs cartes « créature de l'ombre » faces visibles affichent cet objet.

Non ?

- Dommage, cet objet ne vous sert pas pour le moment. Il ne se passe rien.

Oui ?

- Bravo ! Vous pouvez vous servir de cet objet pour combattre les créatures de l'ombre. Recouvrez l'objet d'une tuile « bûche » sur toutes les cartes « créature de l'ombre » sur lesquelles il est illustré.

Une fois que tous les objets d'une carte sont recouverts, cette créature est vaincue et disparaît. Retirez toutes les tuiles « bûche » de cette carte et remettez-les dans la réserve. Retirez la carte « créature de l'ombre » du plateau de jeu et mettez-la de côté.

La règle suivante s'applique toujours : vous garnissez aussitôt les cases vides de la rangée inférieure du plateau de jeu tant qu'il reste des cartes dans la pioche. Les espaces entre deux créatures de l'ombre d'une colonne sont comblés en faisant remonter la créature du dessous. Si les cartes tirées dans la pioche comportent des objets magiques qui se trouvent aussi sur des cases de sentiers occupées par vos pions, vous pouvez aussitôt recouvrir ces objets sur les nouvelles cartes.



Exemple de tour



Pour faire disparaître le champikobold (en bas à droite), il vous manque encore la coupe magique.

C'est au tour de Paul. Il commence par avancer son pion de 4 cases (il ne va pas jusqu'à 5) pour atteindre la case de sentier avec la coupe.



Il recouvre le symbole de la coupe sur la carte du champikobold avec une tuile « bûche ». La coupe se trouve aussi sur une autre carte « créature de l'ombre ». Il recouvre aussi cette autre coupe.



Le champikobold a été repoussé, puisque tous les objets sont recouverts. Les deux tuiles « bûche » sont replacées dans la réserve et la carte est retirée du jeu. Comme un espace est apparu dans la rangée inférieure, on retourne une nouvelle carte de la pioche pour la placer dessus.



On peut voir la coupe sur cette nouvelle carte. Paul peut la recouvrir aussitôt, car son pion se trouve encore sur la case de la coupe.



Ensuite, Paul doit lancer le dé. Malheureusement, le dé indique le symbole « créature de l'ombre ». Paul décide d'avancer le monstre porteur de tronc. La créature en dessous remonte également, car il ne peut pas y avoir d'espace entre ces deux cartes. Comme il n'y a plus de cartes dans la pioche, Paul n'a plus à garnir la rangée inférieure.

C'est maintenant au tour de Cathy. Elle avance son pion...

Fin de la partie



Si vous parvenez à faire disparaître les huit créatures de l'ombre avant que l'une d'entre elles n'atteigne le château, vous avez gagné tous ensemble ! Félicitations ! Vous êtes les héros de Luxantis !

Si une créature de l'ombre atteint le château, vous avez malheureusement perdu tous ensemble. Cela arrivera si le dé indique la « créature de l'ombre » et qu'il faut en avancer une de la quatrième et dernière rangée. Vous pouvez aussitôt retenter de les vaincre !

Bonne chance !

Important ! Après la partie :

Éteignez le jeu en appuyant sur le bouton vert pour ne pas user les piles.

Conseils pour les joueurs

- Concertez-vous pour choisir qui va chercher chaque objet.
- Repérez bien les objets magiques dont vous avez besoin au plus vite.
- Réfléchissez toujours ensemble pour déterminer la créature de l'ombre qui va avancer : si possible, faites avancer les créatures de l'ombre les plus faibles (= avec le moins d'objets visibles) que vous pourrez vite faire disparaître ou celles qui sont les plus éloignées du château.
- Lorsque vous appuyez sur les touches du panneau de commande, faites attention à bien attendre que les lumières s'éteignent avant d'appuyer sur une autre touche pour pouvoir déclencher une autre action.
- Vous pouvez adapter le **niveau de difficulté** : si vous souhaitez que le jeu soit **plus simple** (surtout si vous jouez à deux), mélangez uniquement les cartes « créatures de l'ombre » avec un ou deux objets, parmi lesquelles vous tirerez les 8 cartes à combattre. Si vous souhaitez que le jeu soit **plus difficile**, ne prenez que les cartes « créatures de l'ombre » avec 3 ou 4 objets. Vous pouvez également faire commencer les créatures de l'ombre une rangée plus haut sur le plateau de jeu. Ainsi, leur trajet est plus court, et vous faites face à une menace plus sérieuse.

Résumé des règles du jeu :

– Une fois le jeu installé : allumer le plateau de jeu : bouton vert

Tour :

- avancer son pion (jusqu'à 5 cases) et
- lancer le dé et exécuter l'action
 - Rouge : appuyer sur le panneau de commande. Tous les pions sur des cases rouges retournent à la clairière.
 - Bleu : appuyer sur le panneau de commande. Tous les pions sur des cases bleues avancent de un case.
 - Noir : appuyer sur le panneau de commande. Mémoriser la nouvelle disposition des lumières rouges et bleues. Tous les pions sur des cases rouges retournent à la clairière.
 - Créatures de l'ombre : avancer une carte « créature de l'ombre ».

Un pion sur une case avec un objet magique ?

- L'objet est représenté sur la carte « créature de l'ombre » ? → le recouvrir avec une tuile « bûche »
- Tous les objets d'une carte « créature de l'ombre » sont recouverts de tuiles « bûche » ? → Créature vaincue ! → Retirer la carte de la créature vaincue

Fin de la partie :

- Vous avez retiré les 8 cartes « créature de l'ombre » ? → Victoire générale !
- Une carte « créature de l'ombre » est remontée jusqu'au château → Défaite générale !



Auteur / Illustration



Auteur

Kai Haferkamp

avocat natif de la ville d'Osnabrück (Allemagne), il avait déjà commencé à inventer des jeux pour enfants pendant ses études de droit. Depuis, il a publié plus de 150 jeux. Parmi ses grands succès, on compte la distinction « Kinderspiel des Jahres » (=jeu pour enfant de l'année) reçue en 2005 et la parution en 2003 du jeu HABA « A l'école des fantômes », qui obtint entre autres le prix « Deutscher Spielpreis » (Prix allemand du jeu) dans la catégorie « Meilleur jeu pour enfants ».



Illustration

Stephanie Böhm

est née en 1988 à Dresde en Allemagne. Elle a toujours voulu illustrer des jeux et a brièvement étudié le design des jouets et outils pédagogiques à Halle (Saale) en Allemagne, où elle a eu l'impression de ne construire que des choses inutiles. Elle a finalement abandonné ses études, avant de découvrir la peinture numérique et de décrocher son premier poste dans le secteur du jeu vidéo. Quelques années plus tard, elle s'est installée à son compte comme illustratrice et travaille depuis sur des jeux de toutes sortes. Elle vit actuellement à Wuppertal.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.