LUMENS

Soyez brilliants!

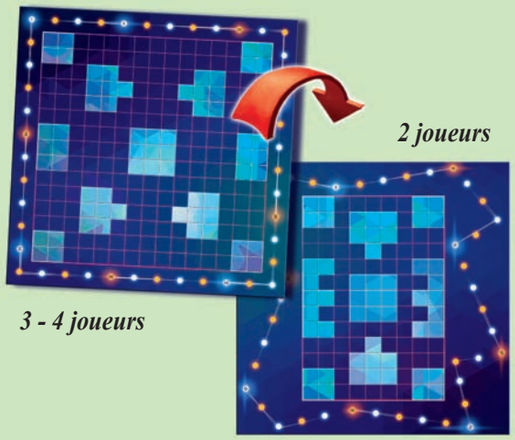
Un jeu de Jakob Andrusch,
de 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans. Durée
: 30 minutes

Matériel

• 1 Un plateau de jeu recto-verso

Un côté pour 3 ou 4 joueurs …

… et l'autre pour deux joueurs.



• 96 jetons Lumière

24 de chacune des quatre couleurs 8 de 1/6, 8 de 2/5 et 8 de 3/4 par couleur

• 4 sacs en tissus

• 4 marqueurs de départ

1 de chaque couleur

• 4 marqueurs de score

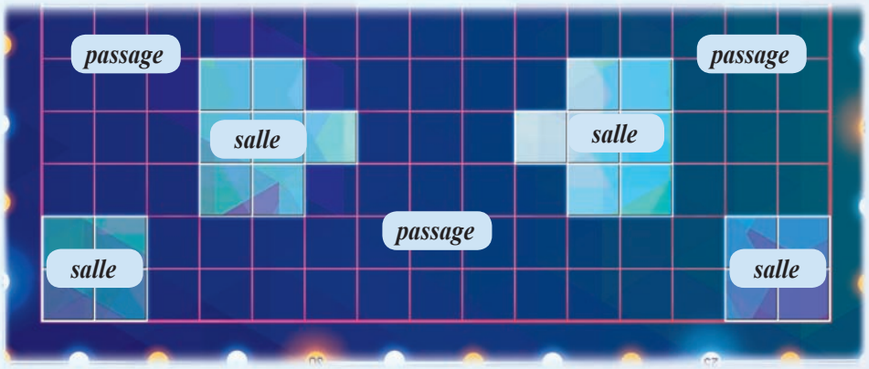
1 de chaque couleur

• 1 livret de règles

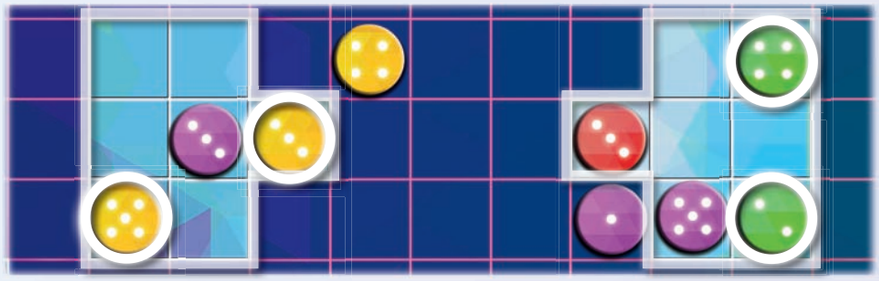
Vue d'ensemble et but du jeu

Dans Lumens, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre et doivent placer leurs jetons Lumière sur le plateau.

Le plateau est composé de deux zones : les passages et les salles.



Les joueurs doivent placer leurs jetons Lumière à l'intérieur des salles sur le plateau.
A la fin de la partie, toutes les salles sont évaluées et des points de victoire sont attribués aux joueurs qui possèdent le plus grand nombre de points dans chacune d'entre elles.



Mise en place

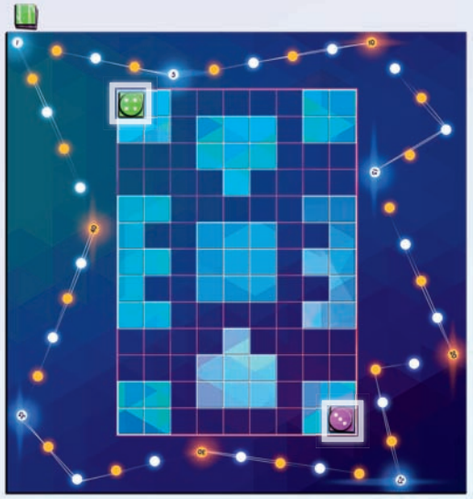
1) Mettez le plateau au milieu de la zone de jeu en faisant attention de choisir le côté adapté au nombre de joueurs présents.

2) Chaque joueur choisit une couleur et prend les 24 jetons Lumière, le marqueur de départ et le marqueur de score de cette couleur ainsi qu'un sac en tissu. Placez tous les marqueurs de score à coté du chiffre 1 sur la piste des scores.
Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs placent leurs marqueurs de départ dans les 4 coins (il est conseillé d'utiliser le coin qui correspond le mieux à votre position autour de la table pour plus de confort).
Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs choisissent l'un des endroits indiqués dans l'illustration et y posent leur marqueur de départ.
Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs posent leurs marqueurs de départ sur deux coins opposés.

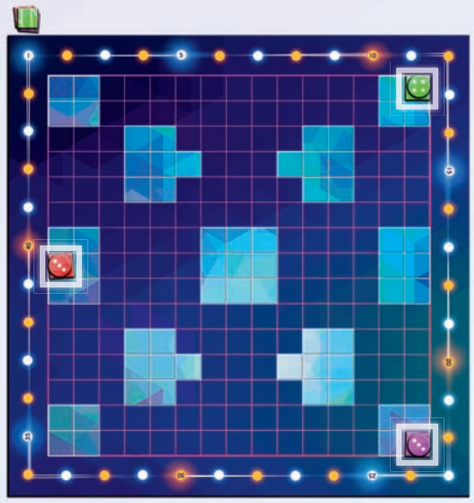
3) 3) Tous les joueurs placent leurs jetons Lumière dans leurs sacs et les mélangent consciencieusement. Ensuite, tous les joueurs piochent aléatoirement un jeton de leur sac, choisissent l'une des deux faces, et le placent sur leurs marqueurs de départ. Enfin, tous les joueurs piochent un autre jeton de leur sac et le gardent en main sans le montrer aux autres joueurs.

4) Déterminez un premier joueur au hasard.

Mise en place dans une partie à 4 joueurs



Mise en place dans une partie à 2 joueurs



Mise en place dans une partie à 3 joueurs

La Partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Un tour de jeu se déroule en 2 phases :

- 1ère phase : placer le jeton Lumière
- 2ème phase : piocher un nouveau jeton Lumière

Puis c'est le tour du joueur suivant.

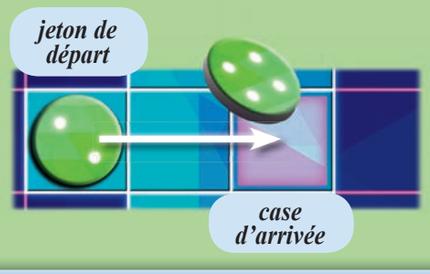
La partie se termine dès qu'aucun joueur ne peut piocher de jeton ou dès qu'aucun joueur ne peut placer de jeton sur le plateau en respectant les règles.

A ce moment là, on procède au décompte final des points.

Un tour de jeu en détails

1ère phase : placer le jeton Lumière

La case sur laquelle un joueur peut placer son jeton Lumière dépend de ses autres jetons déjà posés sur le plateau. En partant de l'un de ses jetons déjà posé sur le plateau (que l'on appellera le jeton de départ), le joueur compte autant de cases en ligne droite que le nombre inscrit sur ce jeton. La dernière case atteinte (que l'on appellera la case d'arrivée) est l'endroit où il doit placer son nouveau jeton.

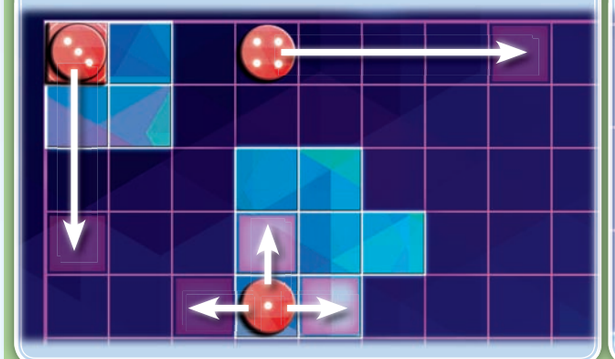


Le joueur choisit sur Une fois qu'un joueur a placé son jeton, son tour continue avec la

2ème phase : piocher un nouveau jeton Lumière.

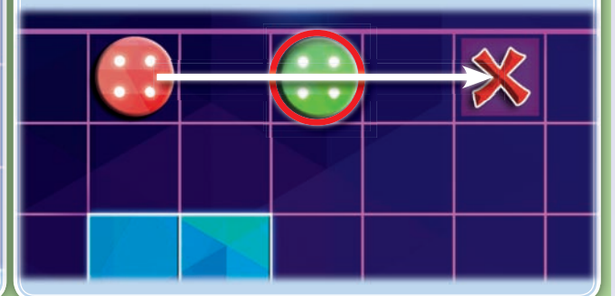
Règles de placement des jetons Lumière :

1) Pour placer un nouveau jeton, les joueurs peuvent partir de n'importe quel jeton de leur couleur déjà placé sur le plateau.

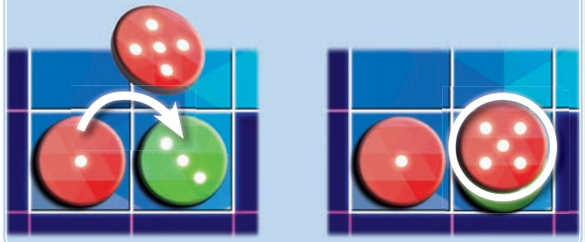


2) Les joueurs doivent compter les cases en ligne droite verticale ou horizontale, mais jamais en diagonale.

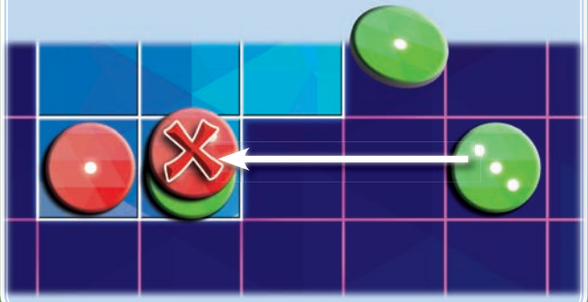
3) Si un des jetons du joueur ou celui d'un autre joueur se situe sur une case entre le jeton de départ et la case d'arrivée, le chemin est bloqué et le joueur ne peut pas placer son jeton.



4) Si la case d'arrivée est déjà occupée par un jeton appartenant à n'importe quel joueur (y compris le joueur actif), le joueur peut placer son nouveau jeton par dessus ce dernier. Seul le jeton du dessus sera pris en compte pour le reste de la partie.



5) Si la case d'arrivée est déjà occupée par deux jetons, le joueur ne peut pas placer son jeton sur cette case (pas plus de deux jetons par case).



6) Le joueur ne peut jamais placer un jeton sur le marqueur de départ d'un autre joueur.

7) Une fois seulement pendant la partie, un joueur a le droit de placer un de ses jetons sur son marqueur de départ sans avoir à respecter les règles normales de placement des jetons (en posant directement le nouveau jeton sur son marqueur de départ).

Pia place le jeton 1 au dessus du jeton 3 sur son marqueur de départ.

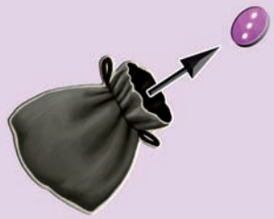
!! Important : Dans le cas où un joueur ne peut pas placer son jeton en respectant les règles, il est obligé de placer son jeton au dessus du jeton présent sur son marqueur de départ, si cela n'a pas déjà été fait avant.

Si le joueur a déjà utilisé cette action auparavant, alors il n'a plus d'autres possibilités et est exclu du jeu jusqu'au décompte final.

2ème phase : piocher un nouveau jeton Lumière

Après avoir placé son jeton, le joueur en pioche un nouveau dans son sac et le garde caché dans sa main de façon à ce que les autres joueurs ne le voient pas.

Puis, c'est au joueur suivant de jouer.



Note : *Même si ce n'est pas à votre tour de jouer, il est conseillé que vous commenciez à réfléchir à l'endroit où vous allez placer votre prochain jeton.*

Fin de la partie et décompte final

La partie se termine dès qu'aucun joueur ne peut piocher de nouveau jeton dans son sac ou dès qu'aucun joueur n'est plus capable de placer un jeton en respectant les règles.

On procède ensuite au décompte final :

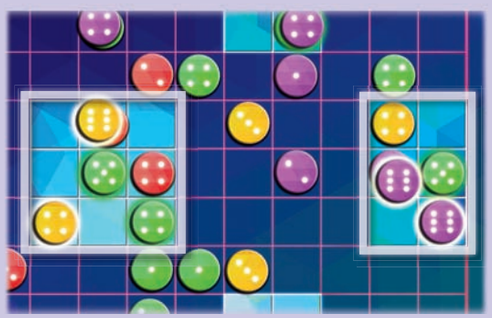
Chaque pièce est évaluée séparément. Dans chaque pièce les joueurs comptent le nombre de points total présents sur leurs jetons. En fonction du nombre de joueurs et de leur classement, les joueurs marquent des points de victoire (PVs) et avancent sur la piste de score.

Classement	Points de victoire
1ère place	4
2ème place	2

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, ils gagnent tous 4 points mais on n'attribue aucun point pour la deuxième place.

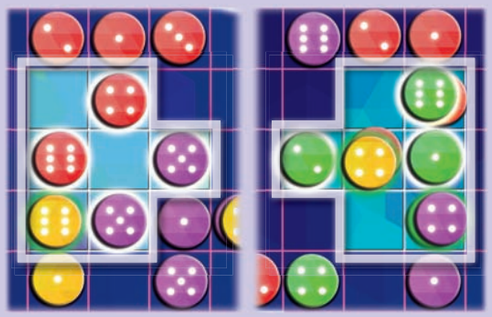
Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la deuxième place, ils gagnent tous deux points.

Important : *Dans une partie à deux joueurs, on n'attribue des points de victoire que pour la première place.*



Pièce de gauche :
Timo (jaune) : 10 points => 1ère place => 4 PVs
Max (vert) : 9 points => 2ème place => 2 PVs
Pia (rouge) : 4 points => 3ème place => 0 PVs

Pièce de droite :
Sarah (violet) : 12 points => 1ère place => 4 PVs
Max (vert) : 5 points => 2ème place => 2 points
Timo (jaune) : 4 points => 3 ème place => 0 PVs



Pièce de gauche- égalité à la première place :
Pia (rouge) : 10 points => 1ère place=> 4 PVs
Sarah (violet) : 10 points => 1ère place=> 4 PVs
Timo (jaune) : 6 points => 2ème place=> 0 PVs

Pièce de droite – égalité à la deuxième place :
Max (vert) : 9 points => 1ère place => 4 PVs
Sarah (violet) : 4 points => 2ème place => 2 PVs
Timo (jaune) : 4 points => 2ème place => 2 PVs

Une fois que toutes les pièces ont été évaluées, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur qui est majoritaire dans la pièce centrale (celle de 9 cases), l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple : *Après avoir évalué toutes les pièces, Max et Sarah sont à égalité pour la première place avec 20 points chacun. Timo est en seconde place avec 14 points et Pia en troisième place avec 12 points.*

Puisque Max (vert) est présent dans la pièce centrale et que Sarah (violet) ne l'est pas, Max est déclaré vainqueur.

© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved