



Luminos est un jeu de placement de tuiles célestes créé par Kirsten Hiese.
Pour 2 à 4 astronomes, de 8 ans et plus.

PRÉSENTATION DU JEU

Créez votre propre carte du ciel, en plaçant stratégiquement les soleils, les lunes et les étoiles pour maximiser vos points. À chaque manche, vous prenez une tuile et la placez dans votre carte du ciel. Dès que vous formez un carré de 4 tuiles, vous comptabilisez les points de cette constellation. Seuls les symboles apparaissant le moins dans la constellation en question contribuent à votre score.

Assurez-vous de bien répartir vos symboles dans votre carte du ciel, car à la fin de la partie, seules les lignes complètes de soleils, de lunes et d'étoiles vous rapportent des points.

MISE EN PLACE DU JEU

Avant de commencer votre première partie, détachez l'ensemble des tuiles cartonnées, puis assemblez le télescope et son socle.

1. Chaque astronome se munit d'une tuile de départ et la place devant lui, en laissant suffisamment d'espace pour les tuiles suivantes.



2. Chaque astronome se munit de 3 jetons bonus (1 soleil, 1 lune et 1 étoile).



3. L'astronome qui a aperçu une étoile filante le plus récemment commence la partie et se munit alors du télescope de début de manche, puis le place devant sa zone de jeu.



4. Placez les 64 tuiles dans le sac et mélangez bien.



5. Chaque astronome se munit d'une fiche détachée du bloc de score et d'un stylo pour écrire (non fourni).



6. Remettez les tuiles de départ et jetons bonus non utilisés dans la boîte.

Et c'est parti !

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en plusieurs manches. Au cours de chaque manche, vous prenez une tuile chacun et la placez dans votre carte du ciel. Lorsque l'un de vous atteint la ligne correspondante de sa fiche de score, la partie prend fin.

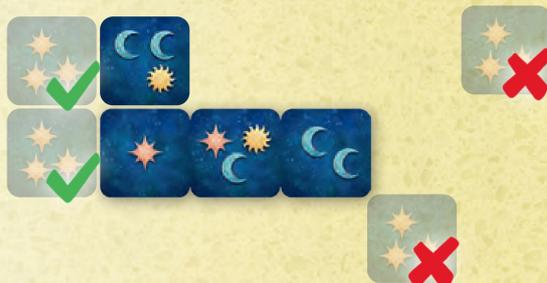
Au début de chaque manche, l'astronome détenant le télescope pioche dans le sac autant de tuiles qu'il y a d'astronomes. Il les place au centre de la table, puis commence la manche, qui se poursuit dans le sens horaire. (Exemple : dans une partie à 3 astronomes, piochez 3 tuiles et placez-les face visible au centre de la table.)

Lors de votre tour, vous pouvez choisir une tuile au centre et la placer dans votre carte du ciel, en respectant les *Règles de placement*. Si aucune des tuiles présentes au centre de la table ne vous intéresse, vous pouvez en piocher une dans le sac pour la placer dans votre carte du ciel. Une fois fait, vous comptez les éventuels points (voir *Décompte des points*).

La manche se termine lorsque chaque astronome a pris et placé 1 tuile. S'il reste des tuiles au centre, remettez-les dans le sac et mélangez bien. Passez le télescope à l'astronome suivant dans le sens horaire, puis une nouvelle manche commence. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que l'un des astronomes déclenche la fin de partie (voir *Fin de partie*).

RÈGLES DE PLACEMENT

Placez toujours les tuiles **face visible**, avec un côté contre la tuile de départ ou une autre tuile placée précédemment dans votre carte du ciel. Il n'existe aucune autre restriction de placement des tuiles.



DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois que vous avez formé un carré de 4 tuiles, vous en **comptez les points** :

- Additionnez respectivement le nombre d'étoiles, de lunes et de soleils présents sur ces 4 tuiles.

Attention : seul le symbole apparaissant le moins de fois sur ce carré rapportera des points. En cas d'égalité, les symboles concernés sont tous comptabilisés. Ignorez tout symbole n'apparaissant pas sur ces tuiles.

- Notez les points rapportés par les symboles comptabilisés dans la colonne correspondante de votre fiche de score.
- Vous devez remplir chaque colonne de haut en bas et donc ajouter les nouveaux points dans la case immédiatement en dessous des derniers points inscrits dans cette colonne. Il est alors possible en cas de totaux multiples que vous deviez utiliser plus d'une ligne.



- 2 soleils
- 4 étoiles
- 5 lunes

Vous ne comptez que les points correspondant aux 2 soleils.



Exemple 1 : vous placez la tuile en haut à droite. Elle vient compléter un carré de 4 tuiles que vous comptabilisez immédiatement. Ce carré contient 2 soleils, 4 étoiles et 5 lunes, vous obtenez alors un total de 2 points pour les soleils, vous notez donc 2 dans la colonne sous le symbole du soleil de votre fiche de score.



- 5 étoiles
- 5 lunes

Vous comptez les points correspondant aux deux symboles.



Exemple 2 : plus tard dans la partie, vous placez la tuile en bas à droite. Vous avez 5 lunes et 5 étoiles sur ce carré de quatre tuiles, vous comptez donc les points pour ces deux symboles. Vous ignorez les soleils, puisqu'il n'y en a aucun sur les 4 tuiles en question. Vous notez 5 points dans la colonne des lunes et 5 autres points dans celle des étoiles de votre fiche de score. Vous inscrivez les valeurs dans la prochaine case libre en partant du haut de chaque colonne.

Remarques :

- Les tuiles de votre carte du ciel peuvent former plus d'un carré, elles peuvent donc contribuer plusieurs fois à l'obtention de points.
- Lorsqu'une tuile vient remplir un trou dans votre carte du ciel, vous pourrez compter les points de plusieurs carrés simultanément. Vous devrez alors choisir l'ordre dans lequel vous inscrivez les différents totaux.

JETONS BONUS

Au début de la partie, chaque astronome reçoit 3 jetons bonus : un pour chaque symbole. Vous ne pouvez utiliser chaque jeton qu'une seule fois pour modifier le nombre de symboles lors du comptage des points de vos tuiles. Les jetons bonus sont soumis aux règles suivantes :

- Vous ne pouvez placer vos jetons bonus que sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez pas couvrir un symbole déjà présent sur cette tuile.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 symboles par tuile.
- Une fois un jeton bonus placé, il reste sur cette tuile jusqu'à la fin de la partie, comme symbole supplémentaire.

Chaque jeton que vous n'avez pas placé vous rapportera 3 points à la fin de la partie.

Exemple : vous placez la tuile en bas à droite et comptez les points du carré. Pour augmenter votre score, vous placez votre jeton bonus de lune sur la tuile que vous venez de placer. Vous obtenez alors 3 points pour les soleils, 3 points pour les lunes et 3 points pour les étoiles. Sans ce jeton, vous n'auriez pu comptabiliser que les lunes, soit 2 points.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque l'un des astronomes atteint **la ligne correspondante** dans au moins l'une des **colonnes de sa fiche**. Continuez à jouer normalement jusqu'à la fin de la manche. Chaque astronome ayant atteint la ligne correspondante reçoit **6 points supplémentaires**.

La ligne correspondante dépend du nombre d'astronomes :

- 4 astronomes : 7^e ligne \longrightarrow
- 3 astronomes : 8^e ligne \longrightarrow
- 2 astronomes : 9^e ligne \longrightarrow



SCORE FINAL

Vérifiez maintenant combien de lignes de votre fiche de score sont complètes. Pour le score final, seules les lignes où sont inscrits des points dans chacune des 3 colonnes sont comptabilisées.

Barrez toutes les lignes incomplètes ou vides de votre fiche de score.

Ensuite, comptez tous vos points respectifs. Tout d'abord, calculez le total pour chaque symbole, en additionnant les points non barrés d'une même colonne. Inscrivez les totaux dans la ligne prévue à cet effet en bas de chaque colonne.

Puis notez les points pour les jetons non placés (3 chacun) ainsi que vos points supplémentaires (6) dans la case prévue à cet effet, si vous avez atteint la ligne correspondante.

Enfin, additionnez tous vos points. L'astronome qui en a le plus remporte la partie et le prix de la meilleure carte du ciel. En cas d'égalité, l'astronome ayant complété le plus de lignes gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

	2	3	3
	3	1	5
	1	5	4
	4	3	8
	2	4	5
	2	4	5
	2	2	2
	2	2	2
	2	2	2
Σ	12	16	25
	3 + 6		
Σ	62		

Exemple d'une partie à 3 astronomes : la partie prend fin, car vous avez atteint la 8^e ligne, vous notez donc vos 6 points. Malheureusement, vous devez barrer vos 6^e, 7^e et 8^e lignes, puisqu'elles sont incomplètes. Cependant, il vous reste 1 jeton non placé, qui vous rapporte 3 points.