Lumière effroyable (Schrecklicht) – Règles

Un jeu de Günter Burkhardt pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Composants

- 36 Cartes Maléfice (avec des nombres de 0 à 11 dans 3 couleurs)
- 12 Cartes objectifs
- 1 Plateau de jeu
- 3 Pions
- En plus, du papier et un crayon sont nécessaires

Vue d'ensemble

Dans chaque tour de jeu, 3 cartes objectifs sont exposées, une pour chaque couleur de carte. Les joueurs peuvent gagner des points pour chaque objectif réalisé - le plus de points pour le joueur qui l'a le mieux réalisé.

Le joueur dont c'est le tour joue une carte : Il peut la poser devant lui et essayer ainsi d'améliorer ses chances. Il est aussi possible de poser des cartes devant les autres joueurs pour leur rendre la réalisation des objectifs aussi difficile que possible.

Cartes objectifs



Recto

Verso







Il est aussi possible de recouvrir des cartes – devant soi ou devant un autre joueur. Pour chaque carte jouée, le pion correspondant est déplacé (c'est-à-dire que les pions peuvent être déplacés par tous les joueurs). Après la réalisation des objectifs, il y a une séquence pour les 3 couleurs - Place 1, 2 ou 3 - et aussi pour les 3 objectifs. Les points sont maintenant déterminés pour les différents joueurs et après 4 tours le joueur avec le plus de points gagne.

Mise en place du jeu

- 1) Le plateau de jeu est mis au milieu de la table.
- 2) Les 12 cartes objectifs sont mélangées face cachée et posées à côté du plateau de jeu.

Mise en place d'un tour de jeu

1) Les 3 pions sont placés au début de la piste de score du plateau de jeu (case "0"). A 3 ou 4 joueurs, la

piste s'arrête à la case "45", à 5 joueurs à la case "50".



Plateau de jeu après la mise en place d'un tour de jeu

Cartes découvertes : Bleu 2, Violet 9, Bleu 3, Vert 4

Des explications plus fines sur les objectifs se trouvent au dos des cartes.

- 2) Les 3 cartes supérieures de la pile sont piochées successivement et posées dans cet ordre à coté des bords de couleurs du plateau de jeu. Les autres cartes restent dans une pile à côté du plateau de jeu. Info: De cette façon, à chaque couleur est assigné un objectif. Pendant la partie, cela permet de voir dans quelle séquence les objectifs seront évalués.
- 3) Un joueur (le donneur) prend les 36 cartes Maléfice et les mélange face cachée.
 - o 1 carte Maléfice est posée face visible devant chaque joueur.
 - o Les pions sont avancés sur le plateau de jeu en fonction de la valeur des cartes visibles.
 - Mais: Si un pion devait se déplacer au-delà de la case "15", la dernière carte retournée doit être remise sous la pile. Une nouvelle carte est retournée.
 - Enfin, le donneur distribue 6 cartes Maléfice face cachée à chaque joueur dans l'ordre du tour. Les joueurs prennent ces cartes en main. Les cartes restantes ne sont plus nécessaires et sont mises de côté, elles ne seront pas utilisées pendant ce tour.

Déroulement de la partie

Le joueur à gauche du donneur commence le premier tour. Le joueur actif doit jouer **une** carte : Les cartes jouées doivent toujours être posées devant un des joueurs. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche.

Jeu des cartes

Il y a 3 possibilités différentes:

- a) Le joueur joue la carte face visible devant lui pour améliorer ses chances.
- b) Le joueur joue la carte face visible devant un autre joueur de son choix pour diminuer ses chances.
- c) Le joueur recouvre une carte face visible par une carte face cachée - devant lui ou devant un autre joueur de son choix, pour éliminer par exemple une carte particulièrement favorable à un des autres joueurs.

Restrictions

- Il y a des restrictions au jeu des cartes :
- a) Il peut y avoir au maximum 1 carte face cachée devant chaque joueur.

Lumière effroyable (Schrecklicht) – Règles

- b) Il peut y avoir au maximum 4 cartes face visible devant chaque joueur (le maximum est donc de 4 cartes face visible et 1 carte face cachée).
- c) Si une carte doit être recouverte par une carte face cachée, la carte qui recouvre doit avoir au moins la même valeur que la carte qui doit être recouverte. La carte qui recouvre est montrée aux autres joueurs et placée face cachée sur la carte face visible. La couleur de la carte qui recouvre n'a pas d'importance. Note: Une carte "0" peut recouvrir une carte "11"!

Déplacement des pions

Chaque jeu d'une carte provoque le déplacement immédiat d'un pion.

- Si une carte est posée face visible, le pion de cette couleur doit avancer d'autant de cases que la valeur de la carte. Par exemple, si une carte 5 vert est posée face visible, le pion vert doit avancer de 5 cases.
- Si une carte est recouverte, le pion de cette couleur doit reculer d'autant de cases que la valeur de la carte recouverte. Par exemple, si une carte 7 bleu est recouverte, le pion bleu doit reculer de 7 cases.

Fin d'un tour et évaluation Fin d'un tour

Un tour se termine quand une des deux événements suivants survient :

- Chaque joueur a 4 cartes Maléfice face visible devant lui. Le nombre de cartes recouvertes n'a pas d'importance.
- Un pion atteint le nombre maximal autorisé :
 "45" pour 3 et 4 joueurs, "50" pour 5 joueurs.

Décompte

Dès qu'un tour est terminé, on procède à l'évaluation.

 On commence avec la couleur la plus en avant sur la piste de score. La carte objectif de cette couleur est en vigueur. Les joueurs examinent la situation en commun pour déterminer qui a le mieux réalisé l'objectif avec son affichage, puis qui est deuxième et troisième.

On note pour ces joueurs les points correspondants :

Le meilleur joueur : 5 Points Le deuxième meilleur joueur : 3 Points Le troisième meilleur joueur : 1 Point

 On continue avec la deuxième couleur sur la piste de score. La carte objectif de cette couleur est en vigueur. Les joueurs examinent la situation en commun pour déterminer qui a le mieux réalisé l'objectif avec son affichage, puis qui est deuxième.

On note pour ces joueurs les points correspondants :

Le meilleur joueur : 3 Points Le deuxième meilleur joueur : 1 Point

 On termine avec la troisième couleur sur la piste de score. La carte objectif de cette couleur est en vigueur. Les joueurs examinent la situation en commun pour déterminer qui a le mieux réalisé l'objectif avec son affichage.

On note pour ce joueur les points correspondants .

Le meilleur joueur : 1 Point

Important: En cas d'égalité entre joueurs, les joueurs concernés reçoivent le nombre de points le plus élevé. Les joueurs suivants reçoivent alors un nombre de points juste plus faible (NdT: Si 2 joueurs marquent 5 points pour une couleur 5/3/1, le troisième marquera 3 points, voir l'exemple final pour la couleur bleue).

Note: En cas d'égalité entre couleurs, la même évaluation est faite pour toutes ces couleurs. (Exemple : bleu et vert sont premiers sur la même case. Alors, les joueurs utiliseront l'échelle 5/3/1 pour bleu et vert et l'échelle 3/1 pour violet).



Lumière effroyable (Schrecklicht) - Règles

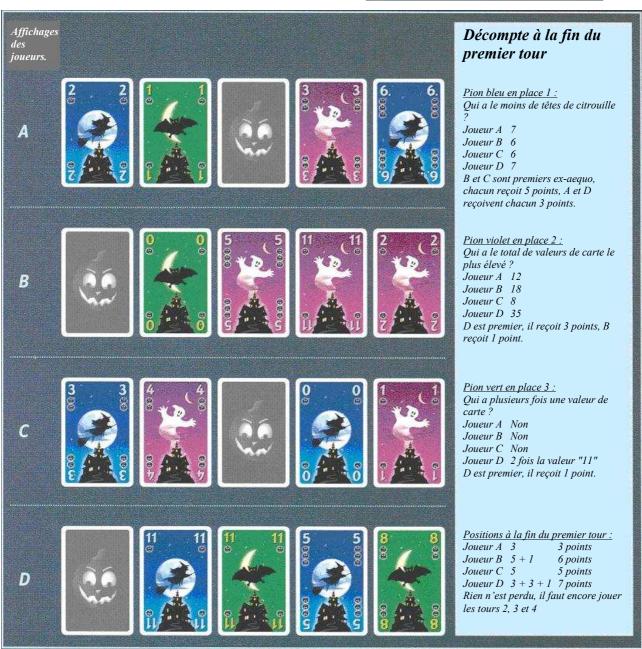
Tour suivant

Avec l'évaluation, le tour de jeu est achevé. Un nouveau tour de jeu commence. Au début de ce nouveau tour, les 3 cartes objectifs sont remises dans la boîte. Elles sont remplacées par 3 nouvelles cartes de la pile. La poursuite de la préparation du tour a lieu comme indiqué au chapitre "Mise en place d'un tour de jeu".

Fin de la partie

La partie prend fin après 4 tours. Le joueur ayant le nombre de points le plus élevé gagne.





Lumière effroyable (Schrecklicht) – Règles

Cartes

Recto	Verso	Texte recto	Texte verso
Die höchste: Abdeckkarte! assupation and the property of the	Die beste Auslage besitzt, wer die obenauf liegende Abdeckkarte mit dem höchsten Kartenwert hat. Die Abdeckkarte wird gezeigt und wieder verdeckt zurückgelegt. Bei Gleichstand gilt für die beteiligten Spieler diese Farbreihen- folge: Grün vor Violett vor Blau!	La carte face cachée avec la valeur la plus élevée !	Gagne le joueur qui possède la carte face cachée avec la valeur la plus élevée. Chaque carte face cachée est révélée puis remise face cachée. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo sont départagés par la séquence suivante : Vert puis Violet puis Bleu.
+ + + + Die höchste Summe + + + + + + + + + + + + + + + + + +	Die beste Auslage besitzt, wer auf seinen vor sich liegenden Karten die höchste Summe der Kartenwerte hat (z.B.:2+7+9+9=27). Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer die Karte mit dem höchsten Kartenwert vor sich liegen hat.	Le total le plus élevé de la valeur des cartes !	Gagne le joueur qui possède le total le plus élevé des valeurs des cartes devant lui (par exemple : 2+1+9+9=27). En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo ayant devant lui la carte avec la valeur la plus élevée gagne.
Die höchste Summe an Kartenwerten dieser Farbe! Jeans Farbei dieser Farbei heiser Far	Die beste Auslage besitzt, wer auf seinen ausliegenden Karten die höchste Summe der Kartenwerte in der angezeigten Farbe (siehe Pfeil) hat. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer die Karte mit dem höchsten Kartenwert in der angezeigten Farbe vor sich liegen hat.	Le total le plus élevé de la valeur des cartes de cette couleur !	Gagne le joueur qui possède le total le plus élevé des valeurs des cartes de la couleur indiquée devant lui (voir la flèche). En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo ayant devant lui la carte avec la valeur la plus élevée de la couleur indiquée gagne.
Die höchste Karte! Bie höchste Karte! Die pichsperan- Bie höchste Karte!	Die beste Auslage besitzt, wer die zugedeckte Karte mit dem höchsten Kartenwert hat. Die zugedeckte Karte wird gezeigt und dann wieder verdeckt. Bei Gleichstand gilt für die diese Farbreihen- folge: Grün vor Violett vor Blau!	La carte recouverte avec la valeur la plus élevée !	Gagne le joueur qui possède la carte recouverte avec la valeur la plus élevée. Chaque carte face cachée est révélée puis remise face cachée. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo sont départagés par la séquence suivante : Vert puis Violet puis Bleu.
Die meisten Karten mit nußeraden Merten! mit nußeraden Metteu! mit nußeraden Metteu! pie meisteu Karten	Die beste Auslage besitzt, wer die meisten Karten mit ungeraden Kartenwerten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer die Karte mit dem höchsten, ungeraden Kartenwert vor sich liegen hat.	Le plus de cartes de valeur impaire !	Gagne le joueur qui possède le plus de cartes de valeur impaire devant lui. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo ayant devant lui la carte avec la valeur la plus élevée parmi les cartes impaires gagne.
heisten kürbisköpfe! Signatur in heisten kürbisköpfe! Die meisten heisten he	Die beste Auslage besitzt, wer auf seinen vor sich liegenden Karten die meisten Kürbisköpfe hat. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer mehr Karten mit Kürbisköpfen vor sich liegen hat.	Le plus de têtes de citrouilles !	Gagne le joueur qui possède le plus de têtes de citrouilles dans les cartes devant lui. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo ayant devant lui le plus de cartes avec des têtes de citrouilles gagne.
Die niedrigste Abdeckkartei Die niedrigste This harden bei die die die die die die die die die d	Die beste Auslage besitzt, wer die obenauf liegende Abdeckkarte mit dem niedrigsten Karten- wert hat. Die Abdeck- karte wird gezeigt und wieder verdeckt zurückgelegt. Bei Gleichstand gilt für die beteiligten Spieler diese Farbreihen- folge: Grün vor Violett vor Blau!	La carte face cachée avec la valeur la plus faible !	Gagne le joueur qui possède la carte face cachée avec la valeur la plus faible. Chaque carte face cachée est révélée puis remise face cachée. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo sont départagés par la séquence suivante : Vert puis Violet puis Bleu.

<u>Lumière effroyable (Schrecklicht) – Règles</u>

Recto	Verso	Texte recto	Texte verso
+ his inedrigste Summe - au Karteumerteni - au Karteumerteni - bie uiequigste Summe + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	Die beste Auslage besitzt, wer auf seinen vor sich liegenden Karten die niedrigste Summe der Kartenwerte hat (z.B.: 0+3+4+7=14).	Le total le plus faible de la valeur des cartes !	Gagne le joueur qui possède le total le plus faible des valeurs des cartes devant lui (par exemple : 0+3+4+7=14). En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo ayant devant lui la carte avec la valeur la plus faible gagne.
Die niedrigste Summe an Kartenwerten dieset Farbe! Pales Barber	Die beste Auslage besitzt, wer auf seinen ausliegenden Karten die niedrigste Summe der Kartenwerte in der angezeigten Farbe (siehe Pfeil) hat. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer die Karte mit dem niedrigsten Kartenwert in der angezeigten Farbe vor sich liegen hat.	Le total le plus faible de la valeur des cartes de cette couleur!	Gagne le joueur qui possède le total le plus faible des valeurs des cartes de la couleur indiquée devant lui (voir la flèche). En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo ayant devant lui la carte avec la valeur la plus faible de la couleur indiquée gagne.
Die niedrigste zu- Bedeckte Karte! Die niedrigste zn-	Die beste Auslage besitzt, wer die zugedeckte Karte mit dem niedrigsten Kartenwert hat. Die zugedeckte Karte wird gezeigt und dann wieder verdeckt. Bei Gleichstand gilt für die beteiligten Spieler diese Farbreihen- folge: Grün vor Violett vor Blau!	La carte recouverte avec la valeur la plus faible!	Gagne le joueur qui possède la carte recouverte avec la valeur la plus faible. Chaque carte face cachée est révélée puis remise face cachée. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo sont départagés par la séquence suivante : Vert puis Violet puis Bleu.
Hole wenigsten Kürbisköpfe! Salabasidan Alabasidan Ala	Die beste Auslage besitzt, wer auf seinen vor sich liegenden Karten die wenigsten Kürbisköpfe hat. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer weniger Karten mit Kürbisköpfen vor sich liegen hat.	Le moins de têtes de citrouilles !	Gagne le joueur qui possède le moins de têtes de citrouilles dans les cartes devant lui. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo ayant devant lui le moins de cartes avec des têtes de citrouilles gagne.
tinen Kartenwert Heinen Karten	Die beste Auslage besitzt, wer zwei oder drei Karten mit gleichem Wert vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gilt für die beteiligten Spieler diese Reihenfolge: Drilling vor zwei Zwillingen vor einem Zwilling.	Plusieurs fois une valeur de cartes !	Gagne le joueur qui possède deux ou trois cartes de valeurs identiques dans les cartes devant lui. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo sont départagés par la séquence suivante : Un brelan puis deux paires puis une paire.