

Die Legende der IRRLICHTER

Ein kooperatives Memo-Sammelabenteuer für 2 - 4
unerschrockene Helden von 6 - 99 Jahren.

Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Stephanie Böhm
Redaktion: Annemarie Wolke
Spieldauer: ca. 20 - 30 Minuten

Eine gefährliche Nacht im Königreich Luxantis!

Eine Horde Schattenwesen macht sich auf den Weg, um das Schloss von König „Nachtula“ zu erobern. Eine alte Legende besagt, dass die Wesen nur mit den verzauberten Objekten aus dem magischen Lichterwald-Labyrinth aufgehalten werden können. Macht euch also auf den Weg dorthin, um diese zu sammeln! Behilflich sind euch dabei die blauen Glühwürmchen, die den sicheren Weg weisen. Doch aufgepasst: Wer zu viel wagt,

kann von den roten Irrlichtern auf Abwege geführt werden. Behaltet den Überblick und helft euch gegenseitig, den sicheren Weg im Gedächtnis zu behalten ... Denn gewinnen könnt ihr nur gemeinsam!

Ziel des Spiels

Versucht gemeinsam, alle Schattenwesen zu bekämpfen, bevor eines davon das oberste Feld bei Schloss Luxantis erreicht. Dafür müsst ihr im Lichterwald-Labyrinth die magischen Objekte aufsuchen.



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 1 plateau de jeu « labyrinthe de la forêt des lumières » avec technologie à LED
 - 2 4 pions transparents
 - 3 1 plateau de jeu « chemin vers le château de Luxantis »
 - 4 36 cartes « créature de l'ombre »
 - 5 24 tuiles « bûche »
 - 6 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.

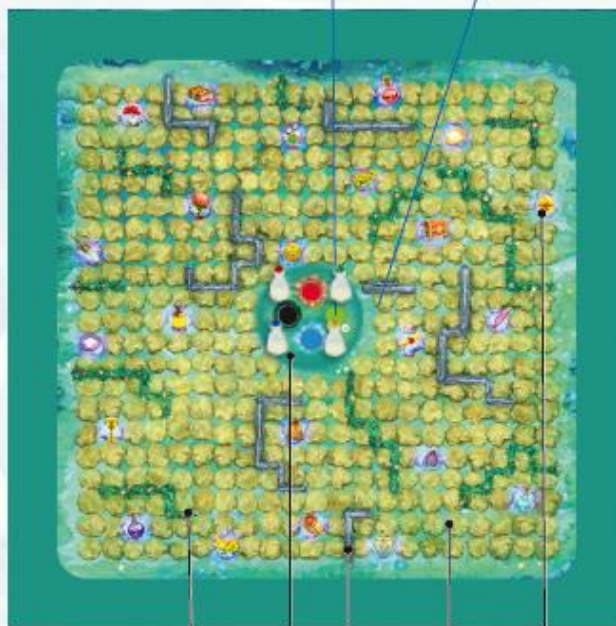
Préparatifs

- 1 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.

- 2 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.

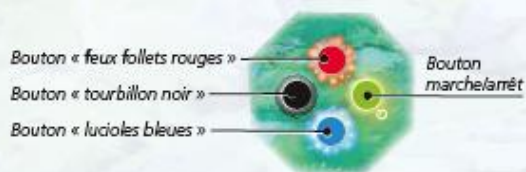
- 3 Placez le petit plateau de jeu (= chemin vers le château de Luxantis) à côté du fond de la boîte.



Haie Clairière Mur case chemin Case chemin avec objet



Château de Luxantis
Cartes « créature de l'ombre » avec 1 à 4 objets magiques



Bouton « feux follets rouges »
Bouton « tourbillon noir »
Bouton « lucioles bleues »
Bouton marche/arrêt

- 4 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.

- 5 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 gamissez 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 gamissez 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 d'une 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.