

Luminis

Règles du jeu



VOTRE AMBITION

En 1163, l'évêque Maurice de Sully a l'ambition de construire une cathédrale à Paris. Il souhaite ériger un édifice tel que l'histoire n'en a jamais connu. Mais la nouvelle se répand en Europe, les villes concurrentes l'apprennent, et plusieurs veulent à leur tour créer un bâtiment plus beau encore pour devancer l'évêque...

C'est l'occasion de votre vie de jeune architecte, à la fois de vous distinguer auprès de vos concitoyens, mais aussi d'inscrire votre nom dans l'histoire.

Construisez la cathédrale de vos rêves et surpassez vos concurrents !

CONTENU DE LA BOÎTE

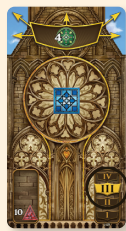
34 cartes Niveau I



40 cartes Niveau II



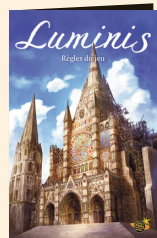
22 cartes Niveau III



6 cartes niveau IV



1 livret de règles



BUT DU JEU

Être le premier à **poser une carte de Niveau IV**, aussi appelée flèche, **en haut de sa cathédrale**.

MISE EN PLACE

Exemple de mise en place pour 2 joueurs :



1 Disposez au hasard 4 cartes Niveau IV (3 pour 2 joueurs), face visible au centre de la table. Laissez le reste dans la boîte.

2 Placez les autres cartes mélangées au centre de la table face visible, en pioches d'épaisseur approximativement égale.

2 joueurs : 3	
3 à 4 joueurs : 4	
5 joueurs : 5	

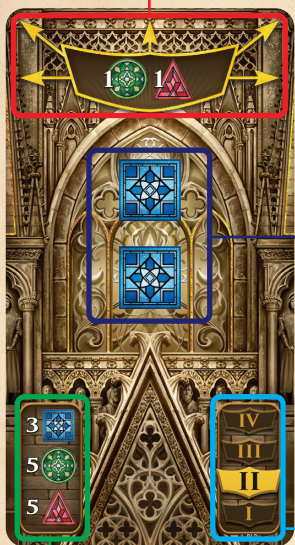
3 Chaque joueur choisit une pioche, prend les premières cartes de Niveau I qu'il trouve et mélange le tas avant de le reposer face visible. Le premier joueur aura 4 cartes de Niveau I, le deuxième joueur 5 cartes et les suivants 6 cartes.

Si votre pioche ne contient plus de cartes Niveau I, prenez une autre pioche disponible.

DESCRIPTION D'UNE CARTE

Ressources locales

Les ressources locales indiquées dans cette partie de la carte sont utilisables pour **payer le coût d'une carte** que vous souhaitez poser à côté de celle-ci dans le sens des flèches.



Ressources permanentes et temporaires

Si la carte est déjà posée sur la table, vous disposez des **ressources permanentes** qui y sont indiquées à **chaque tour** et pouvez les utiliser **librement**.

Si la carte est dans votre main, vous pouvez la **défausser** pour **recupérer le DOUBLE** des ressources qui y sont inscrites. Ces **ressources temporaires** ne sont disponibles que durant le tour où vous avez défaussé la carte.

Coût

Le coût en ressources pour poser la carte.

Niveau

Le niveau de la carte.

QUI COMMENCE ?

Le joueur le plus sage commence. Ce sera ensuite le tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite.

À VOTRE TOUR

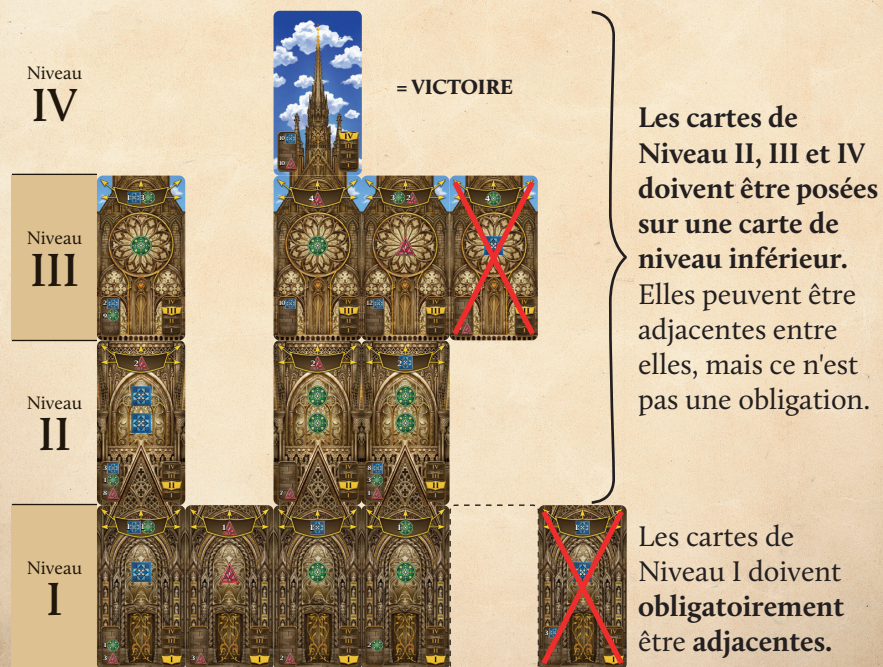
Prenez une carte sur le dessus d'une pioche.

ou

Placez une carte sur votre cathédrale. Pour cela vous devez en payer le coût en ressources (voir p.8).

Vous ne pouvez poser qu'une seule carte par tour. Une fois une carte posée, elle fait partie de votre cathédrale et ne peut plus être déplacée.

Exemple :



En dehors de ces indications, votre cathédrale peut prendre la forme que vous souhaitez.

À VOTRE TOUR

Aide de jeu à disposer à la vue de tous sur la table de jeu.

PIOCHEZ UNE CARTE



ou

POSEZ UNE CARTE SUR VOTRE CATHÉDRALE

EN UTILISANT LES DIFFÉRENTES RESSOURCES

RESSOURCES PERMANENTES
ET LOCALES

RESSOURCES TEMPORAIRES
(VALABLES UNIQUEMENT DURANT VOTRE TOUR)

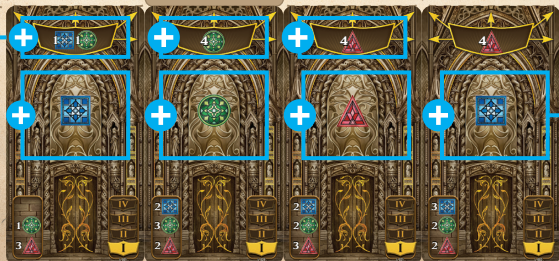
Utilisez les ressources
locales des cartes
adjacentes déjà posées.

+ I ■ 5 ● 4 ▲



Utilisez les ressources
permanentes de toutes les cartes
constituant votre cathédrale.

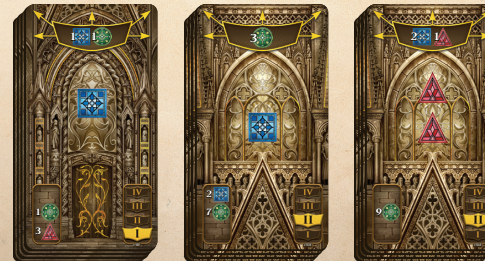
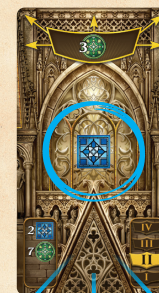
+ 2 ■ I ● I ▲



6

Défaussez une ou plusieurs
cartes de votre main et
déposez-les face visible sur
la ou les pioches de votre
choix. Récupérez le double
des ressources centrales de
ces cartes.

+ 2 ■



7

RESSOURCES

Comme de nombreuses églises dans l'histoire, votre cathédrale est financée par la consécration des vitraux aux différentes guildes de la ville. Les vitraux sont donc **les ressources** qui vous permettront de **construire votre cathédrale**.

Il existe 3 types de ressources :



Il existe 3 manières de vous procurer des ressources :

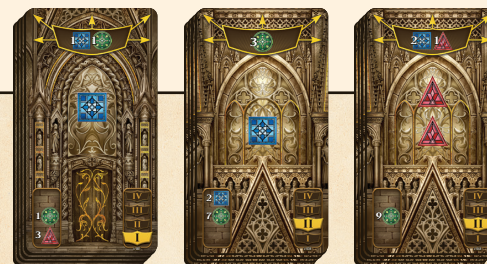
1

Les cartes que vous avez posées et qui forment votre cathédrale vous apporteront les ressources indiquées sur la partie centrale. Ces **ressources permanentes** sont **disponibles à chaque tour**.

Gagnez 3 + 2

2

Défaussez une ou plusieurs cartes de votre main et **récupérez le double** de la quantité de ressources indiquée au centre des cartes. Lorsque vous défaussez ces cartes, déposez-les **face visible** sur la ou les **pioches** de votre choix.

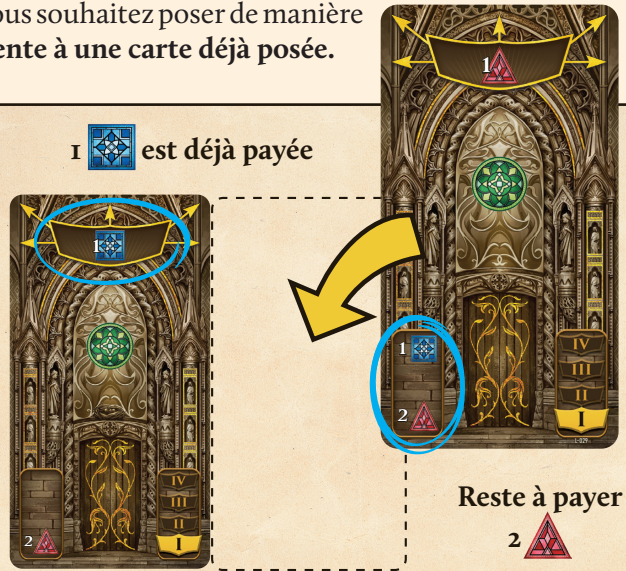


Gagnez 2

Ces ressources temporaires ne sont **utilisables que durant ce tour**.

3

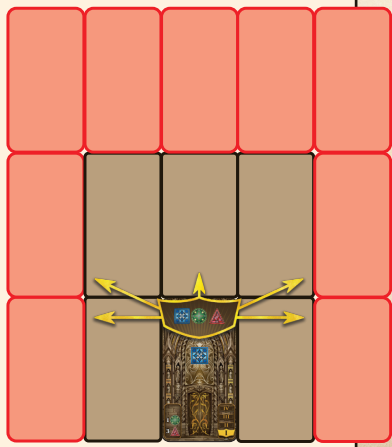
Vous pouvez utiliser les **ressources indiquées dans la partie supérieure** des cartes composant votre cathédrale.
Ces ressources locales servent à **payer le coût d'une carte** que vous souhaitez poser de manière **adjacente à une carte déjà posée**.



1 est déjà payée

Reste à payer
2

Cela ne fonctionne que si vous **placez votre nouvelle carte à côté d'une carte déjà posée, orthogonalement ou diagonalement**, si et seulement si les **flèches correspondantes** en indiquent la direction.
Remarquez que ces flèches ne vont pas vers le bas : les **ressources locales d'une carte n'agissent pas sur les lignes du dessous**.



Il est bien sûr possible de combiner ces trois manières de vous procurer des ressources. En revanche, les ressources qui ne sont pas utilisées durant votre tour ne sont pas conservées pour le tour suivant.

À la fin de votre tour, si vous avez plus de 7 cartes en main, défaussez-vous d'un nombre de cartes nécessaire pour retomber à 7 cartes.



Lorsque vous placez une carte qui comporte ce pictogramme, désignez un autre joueur qui tire immédiatement 1 carte dans la main de l'adversaire de son choix.

À 2 joueurs, poser une carte avec ce pictogramme permettra à votre adversaire de tirer une carte dans votre main.



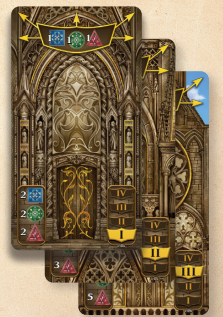
GAGNER LA PARTIE

Pour gagner la partie, vous devez **poser une flèche en haut de votre cathédrale** durant votre tour. Prenez la carte Niveau IV que vous avez choisie, posez-la au-dessus de vos cartes de Niveau III et payez-la immédiatement en utilisant vos **ressources locales et permanentes**.

IMPORTANT : Vous ne pouvez pas défausser de carte pour utiliser des ressources temporaires afin de payer le coût d'une carte Niveau IV.

MODE AVANCÉ

Si chaque participant a joué au moins une partie, mettez de côté les 3 cartes qui n'ont pas de ressources au centre, qui deviennent les **cartes bonus**.
Placez à gauche du paquet Niveau IV un paquet composé des 3 cartes bonus, en mettant la **carte Niveau III en dessous** et la **carte Niveau I sur le dessus**.



POSER UNE CARTE BONUS

Durant votre tour, vous pouvez jouer la **carte bonus** du dessus de la pioche bonus au lieu de jouer une carte de votre main. Il y a 3 **cartes bonus** et elles ne peuvent être posées que grâce aux **ressources permanentes** visibles au centre des cartes composant votre cathédrale.

REMERCIEMENTS

Merci à Cedric pour sa confiance, Roman pour son implication et toute l'équipe de Don't Panic Games.

Merci à mon fils Melchior et à son cousin Marceau, collégiens et grands joueurs sous le soleil, sans qui les règles ne seraient pas ce qu'elles sont aujourd'hui.

Merci à tous ceux qui ont osé apporter des critiques sans pitié qui ont amélioré le jeu, et en particulier à la LEAF.

Merci à tous les testeurs : ma famille, mes enfants qui ont dû jouer et rejouer 300 parties jusqu'à ce que les réglages soient parfaits, aux habitués des soirées-jeu de DPG et aux dizaines d'autres aventuriers qui ont bien voulu tester un jeu en cours d'évolution.

Merci à tous ceux qui m'ont aidé sur les graphismes des 19 prototypes et qui ont passé des heures à découper les cartes à la main, en particulier à Jean Vianney, Eric, Nicolas, Erwann et Ilya.

CRÉDITS

Luminis un jeu de Guillaume Besançon illustré par Bastien Jez



DON'T PANIC GAMES

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France


Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Roman Cizeron

Conception graphique : Cindy Bourgeot

Correction : Christine Chevalier

Fabrication : Nicolas Aubry ( SYNERGY GAMES)

www.dontpanicgames.com