

Règles du Jeu

Un mystérieux message dans une bouteille, suivi d'un monstre marin fantastique vous ont amenés, vous, aventuriers intrépides, à fouler la terre d'un nouveau monde : Luma. Après avoir fouillé le repaire du Nukha, vous avez fait la rencontre de Nomades (cf. Oh Capitaine !, le premier jeu des Légendes de Luma) et exploré les ruelles de la ville de Kokota. Les quelques indices que vous y avez trouvés vous poussent vers le Sud. Les Nomades vous guident sur cette piste.



À la tombée du jour, ils installent le campement et allument un grand feu. L'heure est aux chants, aux récits et aux histoires. Le grand Chaman vous a invité à goûter une drôle de potion qui semble avoir dédoublé votre esprit. Vous plongez corps et âme dans ces histoires dont les bribes vous semblent décousues et incohérentes.

But du Jeu

À vous de collecter les bribes d'histoire pour tenter de reconstituer les légendes des Nomades. L'aventurier ayant écrit les plus grandes légendes gagnera la partie. Mais, attention, les bribes de conversation isolées n'ont aucune valeur au final. Elles peuvent même vous embrouiller et vous faire perdre de précieux points au lever du jour.

Matériel

- 1 plateau de jeu avec son feu de camp (7 morceaux à assembler).



- 28 cartes Légende (4 versions par légende).



- 4 cartes Chanson.



- 12 tuiles Lune d'Opale.



- 98 tuiles Histoire (14 x 7 Légendes). Les éléments des sept fabuleuses légendes.



- 2 tuiles Joker.

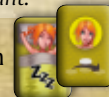


- 19 disques en bois :
 - 8 disques bleus. Les Nomades.
 - 2 disques à la couleur de chaque joueur (3 disques verts pour Nostromo et sa grenouille). Votre Aventurier et son double.



Avant votre première partie, prenez soin de positionner un autocollant Aventurier sur chaque disque de la couleur correspondante. Les disques bleus (les Nomades) ne nécessitent pas d'autocollant.

- 5 cartes Aventurier. (face Actif : en jeu ; face Sommeil : non-joué)



- 1 jeton Lys.

Lys, ayant refusé de boire la potion, décide de rester en dehors des tribulations des autres Aventuriers.



Mise en Place

- Assemblez les 5 morceaux du plateau de jeu et placez-le au centre de la table.

Assemblez le Feu de camp 3D et placez-le, sur le feu, au centre du plateau.



- Mélangez ensemble les 98 tuiles Histoire, les 12 tuiles Lune d'Opale et les 2 tuiles Joker (soit 112 tuiles en tout). Puis formez au hasard **8 piles de 14 tuiles chacune**. Placez enfin une pile sur chacun des 8 emplacements carrés autour du Feu. Les tuiles représentent les bribes d'histoire que vous allez entendre en vous promenant autour du feu. Elles arrivent toutes mélangées.



Les 8 compartiments de rangement de la boîte sont conçus pour accueillir exactement 8 piles de 14 tuiles afin de vous faire gagner du temps lors de la mise en place.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également constituer 8 piles de hauteurs à peu près égales, sans tenir compte du nombre exact de tuiles qu'elles contiennent.

- Triez les cartes Légende par série de 4 cartes de la même couleur. Répartissez-les autour du plateau de façon à ce qu'elles soient visibles de tous les joueurs, en laissant apparaître leur valeur.



- Placez les 4 cartes Chanson bien visibles à côté du plateau, en laissant apparaître là aussi la valeur des cartes.



- Placez un disque Nomade (bleu) sur chacun des 8 emplacements circulaires autour du Feu.



• Chaque joueur choisit un Aventurier, prend la carte correspondante et la pose face Actif devant lui. Elle indique l'Aventurier que vous allez incarner ainsi que sa compétence spéciale (voir p.8).
Chaque joueur prend également les 2 disques colorés à l'effigie de l'Aventurier qu'il a choisi.



• Le Premier Joueur est le dernier à avoir raconté une histoire (ou un joueur au hasard).

• Les cartes des Aventuriers non-joués sont placées à côté du plateau, face Sommeil visible.



Si vous jouez à moins de 5 joueurs, le joueur assis à la droite du Premier Joueur prend **les 2 disques colorés des Aventuriers non-joués** et les place comme il le souhaite sur les emplacements circulaires autour du Feu.

• Le Premier Joueur pose ensuite un disque à sa couleur sur l'emplacement de son choix (sur un disque déjà placé).

Le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs 2 disques sur le plateau.

Lors de la mise en place, chaque disque peut être placé sur le disque d'un Aventurier (même le vôtre) ou sur le disque d'un Nomade (disque bleu). Mais attention **aucun emplacement ne peut accueillir plus de 4 disques à l'issue de la mise en place**.

Cette limitation ne s'applique que lors de la mise en place. Au cours de la partie, il n'y a pas de limite au nombre de disques pouvant se trouver sur un même emplacement.



• Enfin le dernier joueur (celui assis à la droite du Premier Joueur) place le jeton Lys, sur le plateau, pointant la pile de tuiles de son choix.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

Déroulement du Jeu

Chaque joueur joue à son tour dans le sens horaire jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, vous devez choisir **une seule** des deux options suivantes :

A – Vous disperser puis écouter les Histoires.

OU

B – Écrire une Légende ou une Chanson.

A – Se disperser puis écouter les Histoires

Se disperser

Choisissez une pile **dans laquelle se trouve l'un de vos disques**.

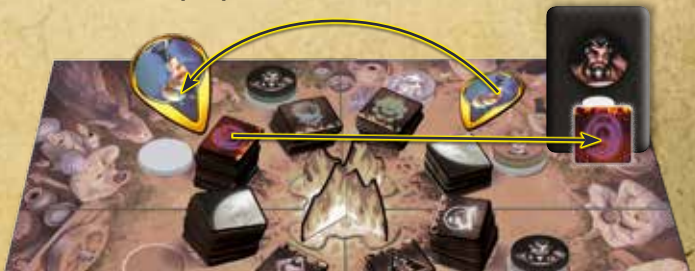
Prenez la pile entière **sans changer l'ordre des disques** et choisissez une direction (vers la gauche ou vers la droite).

En commençant par le premier emplacement et dans la direction choisie, égrainez les disques un par un, c'est-à-dire que vous déposez le disque du dessous de la pile choisie au sommet de la pile du premier emplacement. Continuez avec l'emplacement suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus aucun disque en main. *Les esprits des aventuriers divaguent autour du feu, passant de groupe en groupe. Ça tourne !*

Dans cet exemple, c'est le tour d'Ulrich (joueur noir).



Si le jeton **Lys** pointe sur l'emplacement où vous déposez le dernier disque de la pile choisie (quelle que soit la couleur de ce disque), vous bénéficiez d'un bonus : déplacez immédiatement Lys près de n'importe quel autre emplacement, puis prenez la tuile au sommet de la pile correspondante. Vous pouvez choisir un emplacement dont la pile de tuiles est vide ou montre une Lune d'Opale, si vous ne souhaitez pas prendre de tuile Histoire.



Écouter les Histoires

Tous les Aventuriers sont impliqués lors de cette étape.

En commençant par le joueur dont c'est le tour, et dans le sens horaire autour de la table, chaque joueur, pour chacun de ses disques visibles (au sommet d'une pile), **doit** prendre la tuile du dessus de la pile correspondante.

- Si c'est une Histoire ou un Joker, il la garde devant lui.



- Si c'est une Lune d'Opale, il la place sur le côté du plateau, sur le Cadran Lunaire.



- S'il n'y a plus de tuile dans la pile, l'Aventurier ne reçoit rien.

Un Aventurier qui n'a aucun disque sur le dessus d'une pile ne reçoit aucune tuile Histoire.



Si le disque du dessus d'une pile appartient à un Aventurier non-joué, le premier joueur à s'être servi a pour tâche de défausser la tuile du dessus. S'il s'agit d'une Histoire ou d'un Joker, vous pouvez la remettre dans la boîte. S'il s'agit d'une Lune d'Opale, placez-la sur le cadran lunaire.



Si le disque du dessus d'une pile est bleu, personne ne reçoit la tuile correspondante. Elle reste en place pour un prochain tour de jeu. *Les nomades connaissent déjà par cœur toutes ces légendes.*



Les tuiles sont attribuées aux Aventuriers dont les disques colorés sont visibles au sommet de chaque pile. Ulrich (joueur noir) et Siana (joueuse jaune) reçoivent chacun les tuiles Histoire correspondant à l'emplacement de leurs disques. Red (joueur rouge) prend également la tuile Lune d'Opale face à son disque mais la place dans le Cadran Lunaire. Moon (Aventurier non joué) reçoit une tuile, qui est écartée de la partie. Nostromo, lui, n'a aucun disque visible : il ne prend donc rien.

B – Écrire une Légende ou une Chanson

En défaussant les tuiles Histoire que vous avez collectées, vous pouvez :

1. Prendre **une des cartes Chanson** disponibles en défaussant des **tuiles différentes**.

OU

2. Prendre **une des cartes Légende** disponibles en défaussant des **tuiles identiques**.

Vous ne pouvez prendre qu'une seule carte durant un même tour de jeu. Chansons et Légendes vous rapporteront des points en fin de partie et lors des décomptes intermédiaires.

1. Les Chansons

Pour obtenir une Chanson, défaussez le nombre requis de tuiles **toutes différentes**. Prenez la Chanson et placez-la devant vous.



Attention ! Vous ne pouvez écrire qu'une seule Chanson par partie. Réfléchissez bien avant de la prendre, vous ne pourrez pas la rendre pour en écrire une plus mémorable (et lucrative) plus tard (contrairement aux Légendes). *C'est bien connu : un air entêtant, on ne s'en débarrasse pas facilement...*

2. Les Légendes

Pour écrire une Légende et prendre la carte correspondante, vous devez défausser autant de tuiles du type indiqué que la valeur inscrite sur la carte.



Vous ne pouvez avoir qu'**une carte de chaque Légende**. Mais vous pouvez améliorer une carte Légende que vous possédez en une carte de la même Légende mais de valeur supérieure. Pour cela, défaussez le nombre de tuiles du type indiqué égal à la différence entre les valeurs des deux cartes. Prenez alors la nouvelle carte et remplacez la carte de valeur inférieure sur le côté du plateau. Celle-ci redevient donc accessible aux autres joueurs.



La valeur inscrite sur chaque carte représente le nombre de points de victoire qu'elle vous rapporte en fin de partie.

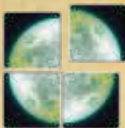


Remarque : Un Joker peut être utilisé à la place de n'importe quelle tuile Histoire.

Décomptes Intermédiaires

Deux ou trois fois au cours de la partie, les joueurs auront l'opportunité de gagner des points supplémentaires (matérialisés par les Lunes d'Opale).

Si **4 Lunes d'Opale** sont présentes sur le Cadran Lunaire à la fin du tour du joueur actif, un décompte intermédiaire a lieu.



S'il y a 5, 6 ou plus de Lunes d'opale sur le Cadran Lunaire, placez les quartiers excédentaires (au-delà des 4 premiers) de côté et remettez-les sur le Cadran Lunaire après le décompte intermédiaire.

Chaque joueur fait le décompte de ses points de victoire comme suit :

- il fait la somme des points inscrits sur les éventuelles Légendes et Chanson en sa possession,
- puis il déduit un point par tuile **Histoire ou Joker** qu'il possède.

Remarque : Le score d'un joueur peut être négatif. Cela arrive même souvent lors du premier ou du deuxième décompte.

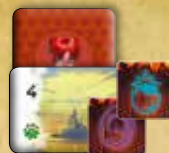
Le joueur ayant le score le plus élevé prend 3 des 4 quartiers de Lune d'Opale. Le deuxième joueur avec le score le plus élevé reçoit le quartier de Lune d'Opale restant.

Les Lunes d'Opale sont mises de côté par les joueurs qui les reçoivent. Elles serviront à la fin de la partie, lors du décompte final. Elles ne comptent pas pour les décomptes intermédiaires ultérieurs.

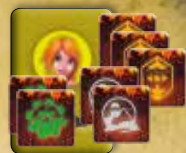
En cas d'égalité, les quartiers de Lune d'Opale sont partagés équitablement entre les joueurs à égalité. Les quartiers qui ne peuvent pas être partagés sont remis dans la boîte de jeu.



Ulrich a
 $3 + 4 - 2 = 5$ points.



Red a
 $4 - 2 = 2$ points.



Siana a
-7 points.

Donc Ulrich reçoit 3 quartiers de Lune d'Opale et Red en reçoit un.

Fin de Partie

La partie prend fin si, au début du tour d'un joueur, il ne reste plus que zéro, une ou deux piles d'Histoires autour du Feu.

Alors, dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif, chaque joueur peut encore écrire une Légende ou une Chanson en défaussant des tuiles qu'il possède.

Décompte Final

Chaque Aventurier décompte ses points de victoire de la manière suivante :

- Il fait la somme de la valeur des cartes Légende qu'il a écrites et de la carte Chanson qu'il a acquise.
- Il y ajoute un point par tuile Lune d'Opale qu'il a éventuellement gagnée lors des décomptes intermédiaires.
- Il y soustrait un point par tuile Histoire ou Joker encore en sa possession.

Le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de cartes Légende parmi les joueurs à égalité.

Capacités Spéciales des Aventuriers

Les Aventuriers peuvent utiliser leur capacité spéciale tout au long de la partie.

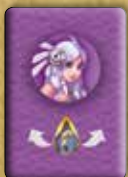
Ulrich



À votre tour, une seule fois, lors d'un déplacement, vous pouvez déposer deux disques à la fois (au lieu d'un) sur un même emplacement.

Circulez, il n'y a rien à voir !

Moon



Au début de votre tour, vous pouvez déplacer le jeton Lys vers un emplacement adjacent à celui où elle se trouve.

Lys ferait tout pour aider sa fille adoptive.

Red



À votre tour, après avoir effectué un déplacement, vous pouvez « remonter » n'importe lequel de vos disques sur le dessus de sa pile, quelle que soit sa position initiale dans cette pile.

Red sait se faufiler pour se placer aux premières loges.

Siana



À votre tour, lors d'un déplacement, vous pouvez ignorer un et un seul des emplacements par lesquels vous passez pour égrainer les disques, c'est-à-dire que vous ne déposez pas de disque sur cet emplacement.

Légère, elle se sent légère...

Nostromo



Vous jouez avec 3 disques au lieu de 2. La Grenouille est considérée comme l'un de vos disques. Lors de la mise en place, placez le disque de la Grenouille sur l'emplacement de votre choix **avant le placement des disques Nomades**.

Personne ne sait où se cache cette fameuse grenouille mais elle fait partie intégrante de ce drôle de personnage.

LUMARATHON – Si vous venez de terminer une partie de Oh Capitaine ! , le premier jeu des Légendes de Luma, le dernier Capitaine est désigné premier joueur, le vainqueur bénéficie d'une pièce du jeu Oh Capitaine ! qui fera office de tuile Joker, et le perdant de la partie de Oh Capitaine ! est chargé de gérer les tuiles des personnages non joués. Retrouvez les règles complètes de ce mode de jeu particulier sur le site internet :

www.LegendsOfLuma.com

Legends Of
LUMA

Un jeu de
Gary Kim

Artistes
Andrey Tatarchenko
Clément Masson
Swann Tolazzi
Radja S.
Patrick Biesse
Ian Parovel
Cédric Lefebvre

Une production
originale de
Ludonaute