

LUMINUS



CONTENUTO



5 PLANCE



1 CLESSIDRA



5 DISCHETTI
(IN 5 COLORI)



5 TORCE
(IN 5 COLORI,
FRONTE-RETRO)



60 CARTE
RICERCA



5 PEDINE
GIOCATORE



1 DADO LUNA



7 SEGNALINI
SCATTO



1 PEDINA
LUNA

CONTENUTO VARIANTE



4 SEGNALINI
QUADRANTE



5 CARTE
QUADRANTE



1 SEGNALINO
SFIDA

COMPONENTE BONUS:



1 POSTER

puramente estetico, non necessario per giocare. Goditi l'intera illustrazione!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Oh oh, si sta facendo tardi!

È ora di uscire con i vostri amici e vedere chi c'è ancora in giro! Prendete la vostra fidata torcia e partite alla pazzia ricerca di tutti i personaggi bizzarri nascosti là fuori. Collaborate per trovarne quanti più possibile e correte a casa prima che arrivi l'ora di andare a dormire!

Luminus è un gioco cooperativo in cui i giocatori collaborano per scovare quanti più personaggi nascosti possibile. Affrontate 5 round, aiutatevi a vicenda e assicuratevi che nessuno torni a casa troppo tardi!

COOPERAZIONE O COMPETIZIONE?

Luminus è principalmente un gioco cooperativo, tuttavia, adattando leggermente qualche regola, può trasformarsi in un'esperienza di gioco competitiva.

Inizieremo descrivendo le regole per la modalità cooperativa, ma troverete le istruzioni su come passare a quella competitiva a pag. 6 di questo regolamento.

Preferite collaborare o competere? Scegliete la modalità di Luminus più adatta a voi!

PREPARAZIONE

Innanzitutto, scegliete il luogo giusto! Vi consigliamo di giocare in una stanza non troppo luminosa per aumentare l'effetto magico delle torce. Evitate di mettervi sotto una fonte di luce forte.

1 Distribuite casualmente 1 Plancia a ciascun giocatore.

2 Date 1 Torcia, 1 Dischetto e 1 Pedina dello stesso colore a ciascun giocatore. Tenete la Torcia rivolta dal lato "Carica".

3 Prendete un numero di segnalini Scatto pari al numero di giocatori +2 e posizionateli a faccia in su sul tavolo in modo che siano visibili a tutti i giocatori.

4 Posizionate la Clessidra e il dado Luna sul tavolo in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.



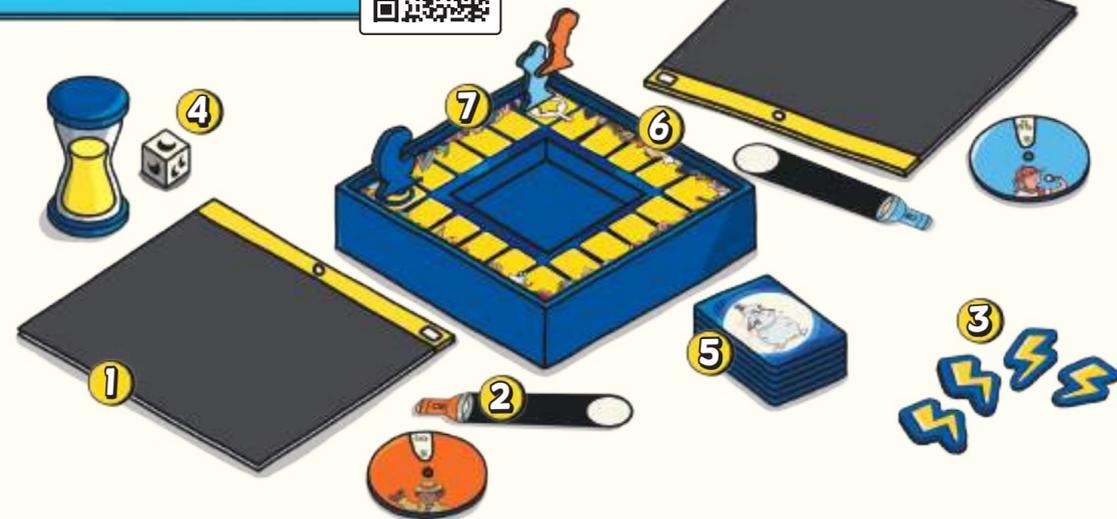
5 Mescolate le carte Ricerca e posizionate il mazzo sul tavolo rivolto dal lato dell'Immagine. Se giocate con dei bambini, vi consigliamo di usare soltanto le carte con il simbolo ♥.

6 Posizionate la scatola con il tracciato in vista al centro del tavolo, in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

7 Posizionate la pedina Luna sullo spazio del tracciato segnalato dall'icona ☾ e le pedine Giocatore sullo spazio segnalato dall'icona ☆.

NOTA

In alternativa alla Clessidra, potete scaricare l'app timer di Luminus.



FLUSSO DI GIOCO

1 INIZIATE LA RICERCA!



GUARDATE LA CARTA in cima al mazzo. Quella sarà l'Immagine Nascosta che dovrete cercare durante il round. Dovete cercare tutti la stessa Immagine.



GIRATE LA CLESSIDRA per dare inizio al round.

INSERITE LA VOSTRA TORCIA nella Plancia, tra lo strato trasparente e il cartoncino, e iniziate la vostra ricerca! Ogni Plancia presenta più riproduzioni dell'Immagine indicata, cercate di trovarle tutte!

Nota: ogni giocatore cerca per sé. Non potete consultarvi con gli altri riguardo le vostre scoperte. Non dite ad alta voce il numero di riproduzioni che trovate, e non dite nemmeno se secondo voi ce ne sono di più o di meno!

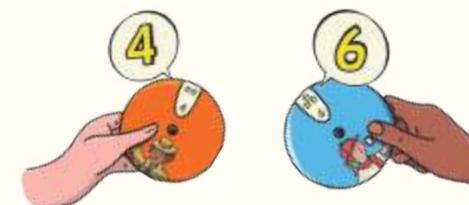
Quando la Clessidra termina, la ricerca si conclude. Se dimenticate di controllare la Clessidra, potete prendervi qualche secondo in più senza problemi, ma se volete giocare con le tempistiche precise vi consigliamo di usare l'app timer di Luminus.

Se state giocando con dei bambini piccoli, potete fare riferimento alle regole della Modalità Facile a pag. 5 per un'esperienza di gioco più tranquilla.

2 FATE LA VOSTRA IPOTESI!



Quando la ricerca è terminata, rimuovete la Torcia dalla Plancia. Indicate sul Dischetto il numero di Immagini Nascoste che avete trovato e posizionate coperto davanti a voi. Ricordate: è contro il regolamento svelare agli altri giocatori il numero di Immagini Nascoste trovate!



Quando tutti i giocatori sono pronti, svelate contemporaneamente i Dischetti. Ora saprete come è andata la ricerca di ciascuno.

ATTENZIONE!

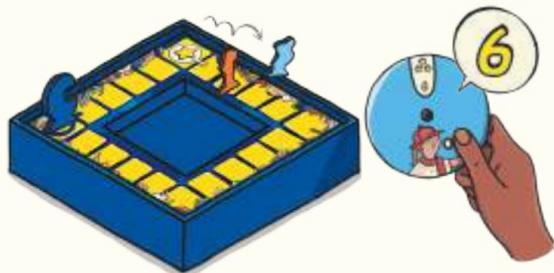
Ogni riproduzione dell'Immagine Nascosta sulla Plancia può trovarsi in una posa diversa rispetto a quella raffigurata sulla carta, ma sarà sempre chiaramente riconoscibile!

3 FATE AVANZARE I GIOCATORI!



Girate la carta dal lato delle Soluzioni. Il cerchio nell'angolo in alto a sinistra vi mostra il numero totale di Immagini Nascoste presenti su ciascuna Plancia.

I riquadri indicano invece la posizione precisa di ciascuna Immagine Nascosta sulla Plancia con il simbolo corrispondente. Questa vi viene indicata solo come aiuto: non dovete essere in grado di dire dove si trova ciascuna Immagine Nascosta, vi serve solo se siete curiosi di sapere cosa vi siete persi.



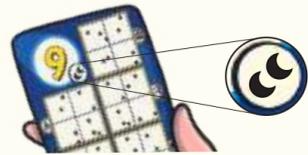
Fate avanzare la vostra pedina sul tracciato di un numero di spazi pari al numero di stelle indicato sopra al numero segnato sul vostro Dischetto +1 spazio bonus se avete segnato il numero esatto di Immagini Nascoste indicato dalla carta, come bonus per la vostra vista acuta.

Se invece avete segnato sul Dischetto un numero più alto di quello indicato sulla carta, non avanzate!

RIMANETE UNITI! Volete tornare a casa tutti in tempo! Dopo che ognuno ha mosso la propria pedina, qualsiasi giocatore in testa (ma solo uno per round) può aiutare un altro giocatore. Spostandosi indietro di 1 spazio può infatti far avanzare di 1 spazio un altro giocatore a scelta.

Questa opzione non è disponibile se c'è 1 solo giocatore!

4 FATE AVANZARE LA LUNA!



Innanzitutto, ricontrollate il retro della carta appena giocata. Alcune carte presentano 1 o più icone accanto alla Soluzione. Se è questo il caso, la Luna avanza immediatamente di quel numero di spazi sul tracciato.

Poi, tirate il dado Luna e guardate cosa esce:

☾ → fate avanzare la Luna di 1 spazio aggiuntivo.

☾ → fate avanzare la Luna di 2 spazi aggiuntivi.

☾ → tutti i giocatori girano le proprie Torce sul lato "Scarica". Dovrete giocare il prossimo round con una luce più fioca! Solo 1 round: ricordatevi di rigirare la Torcia sul lato "Carica" alla fine del round!



Se, alla fine del movimento della Luna, un giocatore viene raggiunto o superato dalla pedina Luna, significa che si sta facendo davvero tardi ed è ora di correre!

Se avete ancora segnalini Scatto a faccia in su, giratene 1 per ciascun giocatore raggiunto o superato dalla Luna. Così facendo, potete spostare la pedina del giocatore sullo spazio davanti alla Luna.



Se invece tutti i vostri segnalini Scatto sono già stati girati, la partita termina (vedi Fine della Partita).

Quando avete terminato tutti i passaggi, scartate la carta appena giocata. Ora sopra al mazzo c'è una nuova Immagine Nascosta. Torce in mano, inizia un nuovo round!

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo che avete giocato 5 carte, o se in qualsiasi momento la pedina di un giocatore viene raggiunta dalla Luna e non vi rimangono altri segnalini Scatto.

Se nessuno è rimasto indietro, avete vinto! Ora sommate:

- Il numero di segnalini Scatto a faccia in su rimasti;
- Il numero di spazi vuoti tra la pedina dell'ultimo giocatore e la pedina Luna.

Il risultato sarà il vostro Punteggio della Partita. Confrontatelo con la tabella qui sotto per vedere quanto siete stati bravi!

GIOCATORE RAGGIUNTO

0-2

3-5

6-9

10

RITENTATE! DOVETE TORNARE TUTTI A CASA!

APPENA IN TEMPO!

NON MALE!

CHE SQUADRA!

INCREDIBILE! SIETE PRONTI PER PROVARE UNA MODALITÀ PIÙ DIFFICILE!

ATTENZIONE!

Dopo aver giocato qualche partita, può capitare che qualcuno di voi ricordi la Soluzione di una carta a memoria. Se quando pescata una carta qualcuno è sicuro di ricordarne la Soluzione, scartatela e pescatene un'altra.

Se avete già giocato molte partite a Luminus e ciò vi capita con diverse carte, vi consigliamo di passare alla Variante a Quadranti (vedi pagina successiva).

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Potete giocare a Luminus con vari livelli di difficoltà per aumentare o diminuire la sfida a seconda dell'età dei giocatori o della vostra esperienza.

FACILE: Più tempo per cercare! Consigliato per giovani giocatori. Dopo che la Clessidra è terminata, potete girarla e giocare 1 minuto in più. In alternativa, impostate la modalità Facile sull'app di Luminus.

NORMALE: Questo è il livello di difficoltà standard, che segue le regole descritte nelle pagine precedenti.

DIFFICILE: La Luna si muove più velocemente! Durante la fase "Fate avanzare la Luna!", spostate la Luna di 1 spazio aggiuntivo. Come promemoria, posizionate sul tavolo il segnalino Sfida dal lato ☾.

IMPOSSIBILE: La Luna si muove ancora più velocemente! Durante la fase "Fate avanzare la Luna!" spostate la Luna di 2 spazi aggiuntivi. Come promemoria, posizionate sul tavolo il segnalino Sfida dal lato ☾. In questa modalità non avrete molte possibilità di farvi sfuggire qualche personaggio.

SFIDA A TEMPO: Una volta che vi siete abituati ai personaggi di Luminus, potete provare ad aumentare ulteriormente la difficoltà riducendo il tempo a disposizione per la ricerca. Usate l'app di Luminus e impostate il limite di tempo a VELOCE (45 secondi) o SUPER VELOCE (30 secondi). Con dei limiti di tempo più stretti, siete obbligati a individuare i personaggi a colpo d'occhio, dato che non avrete tempo di controllare la stessa area una seconda volta. I vostri occhi saranno abbastanza veloci?

VARIANTE A QUADRANTI

DOPO UN PO' DI PARTITE, POTRETE INIZIARE A RICORDARE LE SOLUZIONI DI ALCUNE CARTE. SE SIETE DIVENTATI COSÌ ESPERTI, QUESTA MODALITÀ È PERFETTA PER VOI!

Ogni Plancia è divisa in 4 Quadranti, ciascuno contrassegnato da uno di questi simboli: ■ quadrato, ● cerchio, ◆ rombo e ▲ triangolo.

Potete controllare la posizione di ciascun Quadrante sulla vostra Plancia guardando il piccolo schema riassuntivo a destra della riga gialla in cima alla Plancia. Notate che i simboli sui Quadranti variano di Plancia in Plancia.

Quando giocate la Variante a Quadranti, applicate le seguenti modifiche:

- Prima di iniziare, scegliete o prendete casualmente un segnalino Quadrante. Ciascun segnalino presenta uno dei quattro simboli sbarrato.
- Ogni giocatore posiziona una carta Quadrante sul Quadrante corrispondente della propria Plancia.

Iniziate a giocare con le solite regole, con la seguente eccezione: non potete cercare le Immagini Nascoste nel Quadrante coperto dalla carta Quadrante.

Inoltre, quando controllate la Soluzione, ignorate il numero indicato nell'angolo in alto a sinistra; la soluzione corretta è il numero indicato accanto al simbolo del Quadrante ignorato nella parte bassa della carta. Lo stesso vale per l'avanzamento della Luna.

NOTA: Il confine tra i Quadranti è segnalato su ogni estremità della Plancia da piccoli triangoli neri e al centro da un PALLONCINO BIANCO.



CREDITI

Autori: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach
Illustrazioni: Giulia Ghigini
Illustrazioni aggiuntive: Annachiara Rossi, Fábio Frencl
Capo Progetto: Carola Corti
Direzione artistica: Lorenzo Silva
Grafica: Fábio Frencl, Annachiara Rossi
Produzione: Ylenia D'Abundo
Regolamento: Alessandro Pra', Carola Corti
Redazione testo: William Niebling, Alessandro Pra'

Distributore esclusivo per l'Italia: Cranio Creations
Via E. Romagnoli 1, 20146 Milano IT
www.craniocreations.it
Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto
Traduttore Italiano: Giulia Rasente
Adattamento Grafico: Mirko Treccani
Revisione: Simona Greco, Marco Rava

Per qualsiasi problema con il gioco, contattateci alla seguente mail:

customerservice@craniocreations.com

