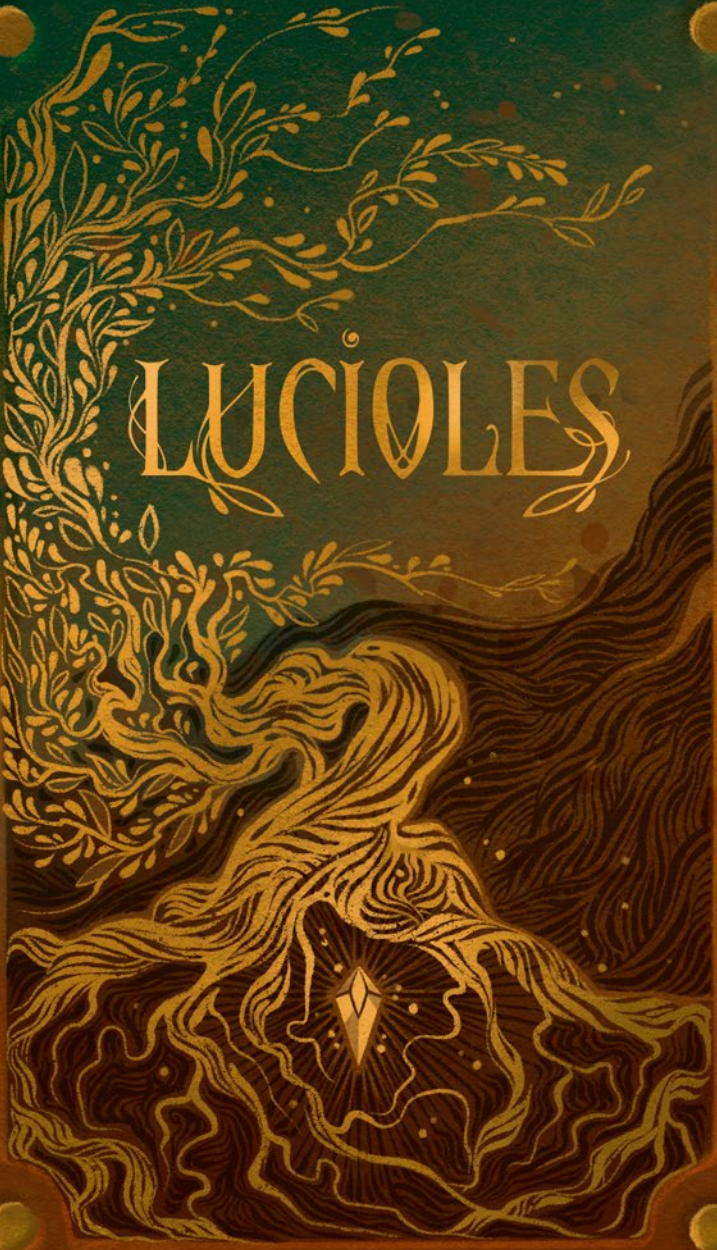
LUCIOLES



Un jeu de Johannes Goupy et Joachim Thôme,
illustré par Maud Chalmel.

Pénombre sur Millebois

Accroche-toi !

Taaaaaan !

Noriiiiiiiii !

Lorsqu'ils reprennent leurs esprits, Nori et Tan découvrent que la lumière du soleil a été masquée par une obscurité irréelle : la pénombre. Où ont-ils atterri ?

L'histoire que vous vous apprêtez à vivre se déroule à Millebois, un monde aux frontières incertaines. En son cœur s'élève un arbre gigantesque, dont les branches immenses se perdent dans les hauteurs du ciel. On le nomme l'Arbre-Cœur. Planté au milieu de la Clairière, il abrite en son sein le Cristal, source de toute vie.

Nori et Tan appartiennent au peuple des Sylvestres, qui vit à l'intérieur de l'Arbre-Cœur. Gardiens discrets, ils veillent sur l'arbre et le Cristal. Pour éclairer les innombrables galeries qui serpentent à travers le tronc, les Sylvestres ont apprivoisé des lucioles dont la lumière éclaire leurs pas. Les habitants de Millebois les surnomment ainsi : « les dresseurs de lucioles ».

Nori et Tan, que vous incarnez au début de cette aventure, sont encore apprentis. Sous la surveillance bienveillante de Nara, la Gardienne du Cristal, ils étudient les secrets des lucioles, révélés jadis par Lum, le premier dresseur.

Les règles en vidéo

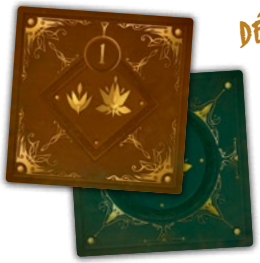
Lucioles est un jeu coopératif pour deux joueurs vous proposant de vivre une fantastique aventure : l'épopée de Nori et Tan pour sauver Millebois. Vous allez explorer des contrées hostiles, rencontrer de nombreux personnages et accomplir de grandes quêtes.
L'histoire de Lucioles se compose de 8 chapitres, répartis en 3 actes. Chaque chapitre représente une partie, chacune proposant un objectif. Le début de ce livret vous apprend les règles de base. De nouvelles s'ajouteront au fur et à mesure des parties.

Vous allez découvrir des secrets et révéler des mystères tout au long de votre aventure. Voilà quelques conseils pour que votre expérience soit la plus immersive possible :

- ne lisez pas un chapitre avant d'avoir terminé le précédent ;
- ne consultez pas les plans des chapitres sans y avoir été invités ;
- ne lisez pas les scènes de votre livret Personnage qui ne correspondent pas à celles indiquées par votre partenaire ;
- ne mélangez pas et ne regardez pas les cartes sans y avoir été invités.

MATÉRIEL

- 2 plateaux
- 2 livrets Personnage
- 1 sac
- 1 livret d'Aventure
- 1 socle en plastique
- 1 paquet Aventure de 99 cartes
- 5 cartes Pénombre
- 16 cartes Plan
- 14 jetons Drapeau / Indice
- 55 jetons Luciole *(15 blancs, 12 bleus, 8 jaunes, 8 rouges et 12 verts)*
- 90 jetons Obstacle *(14 blancs, 46 marron, 8 mauves et 22 verts)*
- 8 pions Araignée
- 2 pions Familier
- 2 jetons Personnage
- 6 jetons Région



DÉTAILS DE QUELQUES ÉLÉMENTS...

▷ Les plans

Ils indiquent ce que contient le plateau de votre partenaire lors de chaque chapitre. C'est grâce à lui que vous saurez où orienter votre partenaire.

▷ Les jetons Luciole

Ils représentent vos déplacements sur votre plateau. Chaque fois que vous posez une luciole sur une nouvelle case, votre partenaire vous indique ce qui s'y trouve, en se référant au plan. Vous commencez l'aventure avec des lucioles de 2 couleurs différentes : les blanches et les vertes. Au départ, rien ne les différencie.

▷ Les livrets Personnage

Ces livrets contiennent les scènes que vont vivre les personnages. Chaque numéro indiqué sur un plan correspond à une scène du livret de la même couleur. Vous disposez, avec votre partenaire, de votre propre livret, correspondant à votre personnage.

▷ Le paquet Aventure

Les cartes de ce paquet représentent des objets et des événements que vous rencontrerez au cours de votre aventure. Ne regardez jamais ces cartes sans y avoir été invités. Les dos différents indiquent des types d'éléments.

MISE EN PLACE D'UN CHAPITRE

La mise en place suivante est la même à chaque partie.
Quand de nouveaux mécanismes apparaîtront, ils seront précisés dans l'introduction de chaque chapitre.

Placez-vous face à face avec votre partenaire.
Choisissez qui incarne **Nori** et qui incarne **Tan**.

Nori place le **plateau vert** ❶ devant elle avec la flèche pointant en direction de son partenaire, prend le livret **Personnage vert** ❷ et le pose à côté de son plateau, sans l'ouvrir. **Tan** fait de même avec le **plateau orange** ❸ et le livret **Personnage orange** ❹. Vous pouvez conserver le même personnage durant toute l'aventure ou, au contraire, décider au début de chaque partie qui incarne quel personnage.

Placez les **obstacles** ❺ utilisés dans ce chapitre, le **paquet Aventure** ❻ et les **cartes Pénombre** ❼ restantes sur le côté de l'aire de jeu, ainsi que les **indices** ❽ à disposition.

Prenez le **plan** ❾ à la couleur de votre partenaire correspondant au chapitre que vous allez jouer.

Attention : vous devez bien prendre le plan à la couleur de votre partenaire, pas le votre.

Insérez les plans, dos à dos, dans le **socle** prévu à cet effet, en prenant bien soin à ce que personne ne voie le plan correspondant à son plateau.
Placez le **personnage** ❿ de votre partenaire sur son plateau, à l'endroit indiqué sur le plan à sa couleur.

Prenez, dans le **sac** ⓫, les **lucioles** de départ indiquées sur la page du chapitre que vous vous apprêtez à jouer. Placez ces lucioles au centre de la table, dans la réserve commune ⓬.

Ouvrez le **livret d'Aventure** ⓭ (celui que vous êtes en train de lire) à la page du chapitre que vous voulez jouer et laissez-le ouvert à la page du chapitre durant la partie. Les pages d'introduction de chaque chapitre sont indiquées sur la page de droite.

Choisissez avec votre partenaire qui démarre la partie et lancez-vous dans l'aventure. Si c'est votre première partie, lisez d'abord les règles dans les pages suivantes. Sinon, passez directement à la page du scénario que vous allez jouer.

DÉBUT DES CHAPITRES

CHAPITRE 1 : PAGE 24
CHAPITRE 2 : PAGE 26
CHAPITRE 3 : PAGE 28
CHAPITRE 4 : PAGE 34
CHAPITRE 5 : PAGE 36
CHAPITRE 6 : PAGE 38
CHAPITRE 7 : PAGE 42
CHAPITRE 8 : PAGE 44

CONCEPTS

▷ Exploration et lucioles

Lors de chaque chapitre, vous et votre partenaire allez chacun explorer la zone représentée sur votre plateau. En début de partie, vous ne savez pas ce qu'elle contient. Poser des lucioles sur votre plateau vous permet de l'explorer.
Votre partenaire vous indique alors ce qui se trouve sur la case où vous venez de jouer, en se référant au plan qu'il a sous les yeux.
Pour faciliter la lecture du plan de votre partenaire, des coordonnées sont indiquées sur les plateaux :

6 couleurs en abscisse

6 symboles en ordonnée

Ces coordonnées vous permettent de comparer rapidement le plan de votre partenaire avec son plateau, mais sont également parfois utilisés dans les livrets de Personnage au cours de l'aventure.

▷ Communication entre les joueurs

Dans *Lucioles*, la communication entre les deux joueurs est contrainte.
Vous n'avez pas le droit de discuter de positions, qu'elles soient vagues ou précises, ou de directions à suivre.
Vous ne pouvez utiliser que les moyens mis à votre disposition par le jeu pour guider votre partenaire.
Vous pouvez cependant discuter des icônes que vous voyez sur chaque plan (mais pas où) afin d'élaborer vos stratégies.
Il est également autorisé de débattre des lucioles à utiliser ou, au contraire, à laisser à la disposition de votre partenaire. Vous pouvez décrire les scènes de votre livret quand vous les voyez, et même les montrer à votre partenaire. Enfin, vous avez le droit de prendre des notes et de les partager avec votre partenaire si vous en ressentez le besoin.

▷ La réserve commune

À chaque fois que vous ou votre partenaire obtenez un élément durant un chapitre, placez-le dans la réserve commune. Il peut s'agir de jetons Luciole, de cartes, ou de n'importe quel autre composant. Tous les éléments présents dans cet espace peuvent être librement utilisés par vous ou votre partenaire en cours de partie.

À la fin d'un chapitre, rangez dans le casier correspondant tous les éléments qui sont encore dans la réserve commune (sauf les lucioles). Au début du chapitre suivant, sortez-les tous et remettez-les dans la réserve commune.

▷ La Pénombre

La Pénombre qui envahit Millebois est représentée par une pile de 5 cartes Pénombre. Vos actions et certains événements vous demanderont de déplacer des cartes de cette pile vers la réserve commune. Si, à un moment de la partie, les 5 cartes sont dans la réserve commune, la Pénombre submerge vos personnages. Vous devrez alors en subir les conséquences.
Heureusement, vous aurez parfois, au fil des chapitres, l'opportunité de soigner ce mal insidieux en remettant des cartes Pénombre dans leur pile depuis la réserve commune. Ceci est d'autant plus important qu'à la fin des actes 1 et 2, vous serez récompensés si aucune carte Pénombre ne se trouve dans la réserve commune.

▷ Retirer un élément du jeu

Au cours de votre aventure, vous serez régulièrement amenés à retirer des éléments du jeu : soit pour utiliser leur effet, soit parce que vous les avez perdus pour une raison ou pour une autre. Quand le jeu vous demande de retirer un élément, rangez-le dans le casier correspondant de la boîte. Vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à la fin de votre aventure.

Cette icône indique que vous devez retirer un élément du jeu, généralement afin d'utiliser son effet.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous et votre partenaire alternez les tours jusqu'à ce que vous réalisiez l'objectif du chapitre ou que vous échouiez dans votre aventure, submergés par la Pénombre. À la fin d'un chapitre, vous pouvez passer directement au suivant ou faire une pause avant de revenir, plus tard, découvrir la suite de l'aventure.

À votre tour, choisissez l'une de ces trois options :

1. Placer une luciole
2. Rejouer une scène
3. Donner la priorité

1. Placer une luciole

Prenez un jeton Luciole de votre choix dans la réserve commune et placez-le sur une case libre de votre plateau. La case doit être adjacente orthogonalement à votre personnage ou à une luciole déjà en jeu. De plus, vous n'avez pas le droit de poser une luciole de l'autre côté d'un obstacle.
Votre partenaire place ensuite les éventuels obstacles situés autour de la case que vous venez d'explorer.

À son tour, Joachim décide de jouer une luciole verte. Il peut la placer sur l'une des 8 cases marquées par une ✓, afin de continuer son exploration.

La case sur laquelle vous placez votre luciole peut contenir deux types d'événement, <u>les nids de lucioles</u> et <u>les scènes</u>, que votre partenaire vous indique alors.

Nids de lucioles

Les nids de lucioles vous rapportent de nouvelles lucioles. Piochez aléatoirement dans le sac autant de lucioles qu'indiqué et placez-les dans la réserve commune.

Les scènes

Les scènes sont reconnaissables au fait qu'elles associent toujours une icône à un numéro. Votre partenaire vous indique ce numéro, puis vous lisez la scène correspondante dans votre livret Personnage. Soyez attentifs aux informations révélées dans les scènes car elles sont souvent déterminantes pour la suite de l'histoire. Vous pouvez librement montrer une scène que vous lisez à votre partenaire, afin de partager les informations qu'elle contient.

À la fin d'une scène, vous devrez prendre des décisions ou résoudre les conséquences de vos actions. En plus de consignes spécifiques, voici les indications que vous pourrez trouver :

Ce symbole indique de placer un jeton **Drapeau** sur la luciole qui vous a mené jusqu'à cette scène. Cela vous permettra d'y revenir plus tard dans la partie (voir, plus loin, **Rejouer une scène**).

Ce symbole indique que vous avez été touché par la **Pénombre**. Pour chaque icône représentée, prenez 1 carte Pénombre de la pile et placez-la dans la réserve commune.

À l'inverse, ce symbole vous permet de **soigner** une partie de votre Pénombre. Pour chaque icône, retirez une carte Pénombre de la réserve commune et placez-la dans sa pile d'origine.

Ce symbole indique de prendre la **carte** correspondante de la pioche (ici, la 24). Placez-la, face visible, dans la réserve commune : elle est immédiatement disponible pour vous et votre partenaire. Ces cartes sont aussi bien des objets que vous trouvez que des personnages ou événements marquants de l'aventure.

Effets des lucioles

Après avoir résolu l'éventuel événement qui se trouvait sur la case où vous avez joué, vous pouvez appliquer la capacité de la luciole utilisée, si elle en possède une.
Ce n'est jamais obligatoire.
Au début de l'aventure, vous ne connaissez pas encore les caractéristiques de vos lucioles. Mais vous êtes des apprentis-dresseurs et vous les découvrirez rapidement.

À court de lucioles ?

Si, à n'importe quel moment de la partie, vous devez utiliser un jeton Luciole alors que vous n'en avez plus à disposition, ajoutez une carte Pénombre à la réserve commune. En contrepartie, prenez 4 lucioles **de votre choix** dans le sac et placez-les dans la réserve commune. Elles sont immédiatement disponibles.

Note : vous ne pouvez pas choisir de prendre 1 carte Pénombre pour piocher des jetons Lucioles s'il reste des lucioles dans la réserve commune.

2. Rejouer une scène

Retournez voir une scène que vous avez déjà vue, identifiée par un jeton sur votre plateau. Demandez à votre partenaire de vous indiquer le numéro indiqué sur son plan et relisez la scène correspondante. Vous pouvez la jouer comme si vous la découvriez pour la première fois.
Cela vous permet de prendre une décision que vous aviez laissée en suspens jusqu'alors, parce que vous n'aviez pas souhaité ou pas pu la prendre en découvrant la scène.

Il n'est pas possible de rejouer une scène si la case correspondante ne contient pas un . Cependant, vous pouvez toujours relire une scène déjà jouée pour revoir des informations qui vous auraient échappées. Relire une scène ne compte pas comme un tour.

3. Donner la priorité

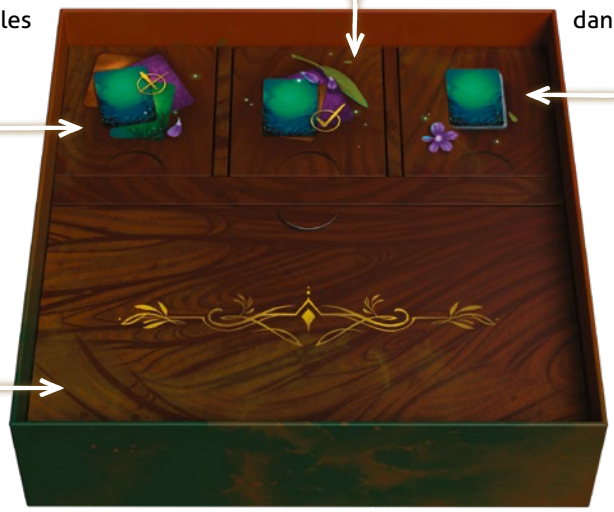
Renoncez à votre tour pour laisser votre partenaire effectuer immédiatement un nouveau tour. Quand il termine ce tour supplémentaire, le déroulement de la partie reprend normalement son cours et c'est alors à vous de jouer.
Il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez donner la priorité lors d'une partie. Quoi qu'il en soit, c'est toujours votre décision : votre partenaire ne peut jamais choisir de jouer deux fois d'affilée sans votre accord.
Quand vous donnez la priorité, votre partenaire peut, en réponse, vous la redonner : vous ne pouvez alors plus lui la donner à nouveau à ce tour.

FIN D'UN CHAPITRE

La partie prend fin lorsque vous ou votre partenaire réalisez l'objectif fixé en début de chapitre. Après avoir suivi les instructions de la section « Fin de partie » en bas de la page du chapitre que vous venez de jouer, rangez le matériel dans la boîte, comme indiqué ci-dessous.

- Remettez toutes les lucioles dans le sac : celles que vous aviez au début du chapitre, comme celles que vous avez obtenues durant la partie.

- Si vous avez dû retirer des éléments du jeu en cours de partie, mettez les dans ce casier.
- Placez toutes les cartes de la réserve commune dans ce casier.
- Rangez la pioche de carte Aventure, face cachée, dans ce casier.



- Enfin, rangez le reste du matériel dans ce grand casier : le sac avec les lucioles, les obstacles, la pile de cartes Pénombre, les différents pions et jetons, ainsi que les plans des chapitres.

• Règles additionnelles •

Vous connaissez à présent les règles de base de Lucioles. D'autres s'ajouteront au cours de votre aventure. L'index en page de droite les recense toutes, dans le cas où vous auriez besoin de les consulter à nouveau. Si, à un moment du jeu, vous voyez une icône qui n'a pas encore été expliquée, c'est que vous n'en avez pas encore besoin. Vous apprendrez son utilité en temps voulu.

Pour l'heure, il est temps de commencer votre aventure !

Rendez-vous en page 24 et

aidez Nori et Tan à sauver l'Arbre-Cœur.

INDEX

La liste suivante contient toutes les règles additionnelles que vous pourrez découvrir pendant votre aventure, classées par ordre alphabétique.
Vous retrouverez ces règles dans ce livret, hormis celles des Lucioles bleues, jaunes et rouges, à retrouver dans le livret Personnage de Tan et Kuro (comme indiqué ci-dessous).

Pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, ne consultez pas ces règles tout de suite. Attendez que le jeu vous les propose.

Araignées ..... page 23
Clés & Cadenas ..... page 19
Essences ..... page 22
Familiers ..... page 21
Loupes ..... page 19
Lucioles bleues ..... scène 40
Lucioles jaunes ..... scène 75
Lucioles rouges ..... scène 7
Lucioles vertes (danse) ..... page 18
Mésanges ..... page 18
Nids améliorés ..... page 20
Toiles d'araignée ..... page 20

Cette version du livret Aventure étant uniquement destinée à prendre connaissance des règles de base, les pages suivantes (règles additionnalles et détail des chapitres) ne sont pas incluses.