



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

LUMINA

Die Suche nach den Funkelwesen



Lumina • Luminos

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

LUMINA

Die Suche nach Den Funkelwesen

Ein spannendes Memo-Suchspiel
für 2 - 4 Abenteurer von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Udo Peise & Marco Teubner

Illustration: Kwanchai Moriya

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Tief im glitzernden Blau des weiten Ozeans liegt die fantastische Insel Lumina. Dort flattern die zauberhaften Funkelwesen durch den tiefen Wald und über die weiten Felder. Jedes Jahr im Sommer machen sich junge Abenteurer auf, um in einem spannenden Wettkampf als Erster fünf dieser seltenen Funkelwesen zu finden.

Aber das ist gar nicht so leicht, denn die scheuen Funkelwesen verstecken sich mal in alten Schiffswracks vor der Küste und mal in den verwunschenen Ruinen auf der Insel. Und die Wege zwischen den Plätzen, wo sich die Funkelwesen aufhalten, sind manchmal weit. Aber mit den richtigen Ortskärtchen kommt ihr schneller voran als eure Mitspieler.

Also passt gut auf und merkt euch, wie ihr am besten von einem Ort zum nächsten kommt. Denn wer von euch als Erster fünf Funkelwesen findet, kann sich diesen Sommer „Größter Funkelwesen-Späher von Lumina“ nennen.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Abenteurerfiguren
- 16 Ortskärtchen
- 16 Funkelwesen-Plättchen
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt einen Abenteurer aus und stellt ihn auf dem Spielplan auf ein beliebiges Ortsfeld ohne Funkelring (1).



(1)

Mischt die Ortskärtchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig um den Spielplan herum.

Die Funkelwesen-Plättchen werden mit den Funkelwesen nach oben gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt. Dreht vier Funkelwesen-Plättchen um und legt sie auf die entsprechenden Ortsfelder mit Funkelring (2) auf den Spielplan.



(2)



Spielablauf

Abenteurer ziehen

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal auf einer Insel war (oder der jüngste Spieler) beginnt und deckt ein beliebiges Ortskärtchen auf.

Welchen Ort zeigt das Ortskärtchen?

- Hast du einen Ort aufgedeckt, den dein Abenteurer auf direktem Weg erreichen kann und auf dem noch kein anderer Abenteurer steht, darfst du ihn dorthin ziehen. Du bist weiter am Zug und darfst so lange weitere Ortskärtchen aufdecken, bis du ein Ortsfeld mit einem Funkelwesen-Plättchen erreichst oder einen Ort aufdeckst, den du nicht auf direktem Weg erreichen kannst.

Achtung: Auf einem Ortsfeld darf immer nur ein Abenteurer stehen. Steht auf dem Ortsfeld schon ein anderer Abenteurer, ist dein Zug hiermit beendet.

- Hast du einen Ort aufgedeckt, den dein Abenteurer nicht auf direktem Weg erreichen kann, d.h. zwischen deinem Abenteurer und dem aufgedeckten Ortsfeld liegen andere Ortsfelder, muss dein Abenteurer leider stehen bleiben und dein Zug ist beendet.

Am Ende deines Spielzugs deckst du alle offen liegenden Ortskärtchen wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Funkelwesen finden

Ziehst du mit deinem Abenteuerer auf ein Ortsfeld, auf dem ein Funkelwesen-Plättchen liegt, darfst du es vor dir ablegen. Ziehe ein neues Funkelwesen-Plättchen, drehe es um und lege es auf den entsprechenden Ort mit einem Funkelring.
Dein Zug ist hiermit beendet.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 der seltenen Funkelwesen gefunden hat. Dieser Spieler hat die abenteuerliche Suche auf Lumina gewonnen und kann sich diesen Sommer „Größter Funkelwesen-Späher“ nennen. Wenn bei 4 Spielern jeder Spieler 4 Funkelwesen gefunden hat, haben alle gemeinsam gewonnen.

Variante für Profi-Abenteurer

Spielvorbereitung

Der Spelaufbau ist wie beim Grundspiel – mit einer Änderung:
Verteilt die verdeckt gemischten Ortskärtchen gleichmäßig an die Spieler. Bei 3 Spielern bekommt ein Spieler eine Karte mehr. Legt die Ortskärtchen verdeckt in einer Reihe vor euch aus.

Spielablauf

Der Spielablauf ist wie beim Grundspiel – mit folgenden Änderungen:
Du darfst **aus allen** Ortskärtchen, also die vor dir und deinen Mitspielern liegen, **eines wählen und aufdecken**. Zeigt das Ortskärtchen einen Ort, den du auf direktem Weg erreichen kannst, und bist du mit deiner Figur dorthin gezogen, legst du es offen vor dir ab. Du darfst ein weiteres Ortskärtchen umdrehen.
Zeigt das Ortskärtchen einen Ort, den du nicht auf direktem Weg erreichen kannst oder auf dem schon ein anderer Abenteuerer steht, lässt du es **an seinem Platz** liegen.
Am Ende deines Zugs drehst du alle offenen Ortskärtchen dort um, wo sie gerade liegen.
Gewinner ist, wer als Erster 5 Funkelwesen gefunden hat.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

LUMINA

the search for lightning bugs

ENGLISH

An exciting memory search game
for 2 to 4 adventurers between 5 and 99 years old.

Authors: Udo Peise & Marco Teubner

Illustration: Kwanchai Moriya

Length of game: approx. 15 minutes



Deep in the sparkling blue of the vast ocean lies the fantastic island of Lumina, where enchanting lightning bugs flutter through the deep forest and across the broad fields. Each summer young adventurers set out to be the first in an exciting competition to find five of these rare illuminating creatures.

But this is not so easy because the shy lightning bugs sometimes hide in old shipwrecks off the coast and sometimes in the enchanted ruins on the island. And the distances between the places where the lightning bugs reside are sometimes long. However, with the right location card, you will advance more quickly than the other players. So pay close attention and keep in mind how you can best move from one location to the next. The player who is the first to find five lightning bugs can be called the "Lumina's greatest lightning bugs scout."

Contents

- 1 game board
- 4 adventurer pieces
- 15 location cards
- 16 lightning bug tiles
- 1 set of game instructions

Preparation

Place the game board in the middle of the table. Each player selects an adventurer and places him on the game board on any location field with a illuminated ring (1).



(1)

Shuffle the location cards face down and distribute them equally around the board. The lightning bug tiles are shuffled with the lightning bugs face up and placed next to the game board. Turn over four lightning bug tiles and place them on the corresponding location fields with the illuminated ring (2) on the game board.



(2)



How to play

Moving the adventurer

Take turns in a clockwise direction. The player who has been on an island once (or the youngest player) begins and turns over any location card.

Which location is the card showing?

- If you have turned over a location that your adventurer can reach directly and on which there is no other adventurer, you may move him there. Your turn continues, and you turn over additional location cards until you reach a location field with a lightning bug tile or you turn over a location that you cannot reach directly.

Attention: Only one adventurer may be on a location field at a time. If another adventurer is already on a location field, then your turn is over.

- If you turn over a location that your adventurer cannot reach directly, i.e., there are other location fields between your adventurer and the uncovered location field, your adventurer unfortunately must remain in place, and your turn is over.

At the end of your turn, flip all the location cards over again, so that they are all face-down. It is now the next player's turn.



Finding the lightning bugs

If you move your adventurer onto a location field on which there is a lightning bug tile, you may take it and place it in front of you. Draw a new lightning bug tile, turn it over and place it on the corresponding location with the illuminated ring.

Your turn is now over.

End of the game

The game ends as soon as a player has found 5 of the rare lightning bugs. This player has won the adventuresome search on Lumina and this summer can be named the “greatest lightning bug scout.” If four players and each player has found 4 lightning bugs, everyone wins and it’s a tie game.

Version for advanced adventurers

Preparation

The game set-up is the same as with the basic game with one change:

Distribute the face-down shuffled location cards equally among the players. When there are 3 players, one player receives an extra card. Lay out the location cards face down in a row in front of you.

How to play

The game is played the same as with the basic game with the following changes:

From all the location cards, those that are in front of you as well as the other players, you may **select and turn over one card**. If the location card shows a location that you can reach directly, and if you move your piece there, lay it down, face-up, in **front of you**. You may now turn over another location card.

If the location card shows a place that you cannot reach directly or on which there is another adventurer, leave the card **in its place**.

At the end of your turn, you turn over all the face-up cards exactly where they are.

The winner is the player who is the first to find 5 lightning bugs.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

LUMINOS

Un jeu de recherche et de mémoire palpitant pour 2 à 4 aventuriers de 5 à 99 ans.

Auteurs : Udo Peise & Marco Teubner
Illustration : Kwanchai Moriya
Durée du jeu : env. 15 minutes



Au milieu d'un vaste océan d'un bleu azur se trouve l'île fantastique de Luminos où de drôles de créatures scintillantes et rares appelées Luminettes volent à travers l'épaisse forêt et les vastes plaines. Chaque été, de jeunes aventuriers se lancent un défi passionnant : trouver en premier cinq Luminettes.

Mais cette mission est loin d'être simple, car les Luminettes sont craintives et se cachent soit dans une vieille épave échouée sur la côte, soit dans les ruines enchantées de l'île. Et les chemins qui mènent d'une cachette à l'autre sont parfois longs et périlleux. Mais en choisissant les bonnes cartes de lieu, vous arriverez plus rapidement à destination que les autres joueurs. Alors, faites bien attention et étudiez le meilleur parcours pour aller d'une cachette à l'autre. Le premier d'entre vous à trouver cinq Luminettes se fera appeler tout l'été sur l'île de Luminos « le plus grand éclaireur de Luminettes de tous les temps ! ».

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 figurines d'aventuriers
- 16 cartes de lieu
- 16 tuiles Luminettes
- 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un aventurier et le place sur le plateau de jeu sur le lieu sans anneau scintillant (1) de son choix.



(1)

Mélangez les cartes de lieu faces cachées et répartissez-les uniformément autour du plateau de jeu. Les tuiles Luminettes sont mélangées faces Luminettes visibles, et posées à côté du plateau de jeu. Retournez quatre de ces tuiles et posez-les sur les cases de lieu avec anneau scintillant correspondantes (2) sur le plateau de jeu.



(2)



FRANÇAIS

Déroulement du jeu

Déplacement des aventuriers

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est déjà allé sur une île (ou le joueur le plus jeune) commence et retourne la carte de lieu de son choix.

Qu'indique la carte de lieu ?

- Une cachette que ton aventurier peut atteindre par un chemin direct et où aucun aventurier ne se trouve ? Tu avances ton aventurier jusqu'à cet endroit. C'est encore à ton tour et tu retournes d'autres cartes de lieu jusqu'à ce que tu atteignes une cachette avec une tuile Luminette ou jusqu'à ce que tu retournes la carte d'une cachette que tu ne peux pas atteindre directement.

Attention ! Il ne peut y avoir qu'un seul aventurier à la fois sur une carte de lieu. S'il y en a un autre, ton tour est terminé.

- Une cachette qui ne peut pas être directement atteinte par ton aventurier (= plusieurs cases de lieu séparent ton aventurier de la cachette indiquée par la carte) ? Ton aventurier doit malheureusement rester sur place et ton tour est terminé.

À la fin de ton tour, tu retournes toutes les cartes de lieu dont la face est visible. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Découverte des créatures scintillantes

Si ton aventurier avance sur une case de lieu où se trouve une tuile Luminette, tu as découvert sa cachette ! Tu prends la Luminette et la poses devant toi. Tire une nouvelle tuile Luminette, retourne-la et pose-la sur le lieu correspondant avec anneau scintillant. C'est la fin de ton tour.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a trouvé 5 Luminettes. Il remporte cette belle aventure sur l'île de Luminos et peut se faire appeler tout l'été « le plus grand éclaireur de Luminettes de tous les temps ! ». Lorsque vous jouez à 4, si chacun a trouvé 4 Luminettes, vous êtes tous ex aequo.



FRANÇAIS

Variante pour les aventuriers experts

Préparation du jeu

Installation du jeu identique à celle du jeu de base, avec une modification : distribuez les cartes de lieu mélangées faces cachées uniformément entre les joueurs. S'il y a 3 joueurs, l'un d'entre eux reçoit une carte de plus. Formez une rangée devant vous avec vos cartes de lieu faces cachées.

Déroulement du jeu

Déroulement du jeu identique à celui du jeu de base, avec les modifications suivantes : **parmi toutes** les cartes de lieu qui se trouvent devant toi et les autres joueurs, tu en **choisis une que tu retournes**. Si la carte de lieu indique une cachette que tu peux atteindre par un chemin direct, tu avances ta figurine jusque-là, puis tu poses la carte face visible devant toi. Tu retournes ensuite une autre carte de lieu.

Si la carte de lieu indique une cachette que tu ne peux pas atteindre par un chemin direct ou qui est déjà occupée par un autre aventurier, tu laisses la carte **à sa place**.

A la fin de ton tour, tu retournes toutes les cartes de lieu qui sont faces visibles à l'endroit où elles se trouvent. Le gagnant est le premier joueur à avoir trouvé 5 Luminettes.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

LUMINA

De zoektocht naar de glimdiertjes

Een spannend geheugen- en zoekspel
voor 2 - 4 avonturiers van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Udo Peise & Marco Teubner
Illustraties: Kwanchai Moriya
Duur van het spel: ca. 15 minuten



Diep in het schitterende blauw van de weidse oceaan ligt het fantastische eiland Lumina. Daar fladderen de betoverende glimdiertjes door het duistere bos en over de uitgestrekte velden. Elke zomer maken jonge avonturiers zich op voor een spannende wedstrijd om als eerste vijf van deze zeldzame glimdiertjes te vinden.

Dat verloopt echter niet van een leien dakje: de schichtige glimdiertjes verstoppen zich nu eens in een oud scheepswrak voor de kust, dan weer in de betoverde ruïnes op het eiland. De wegen tussen de plaatsen waar de glimdiertjes zich verbergen, zijn lang ... maar met de juiste plaatskaartjes ben je sneller dan je medespelers.

Let dus goed op en onthoud hoe je het best van de ene plaats naar de andere gaat. Wie als eerste vijf glimdiertjes vindt, mag zich deze zomer kronen tot de „grootste glimdiertjes-speurder van Lumina“.

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

- 1 spelbord
- 4 avonturiers
- 16 plaatskaartjes
- 16 glimdiertjeskaartjes
- 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een avonturier en zet die op het spelbord op een willekeurig veld zonder glimring (1).



(1)

Meng alle plaatskaartjes met de afbeelding naar beneden en leg deze gelijkmatig rond het spelbord.

Meng de glimdierkaartjes en leg ze met het glimdier naar boven naast het spelbord. Draai vier glimdierkaartjes om en leg ze op het spelbord op de bijbehorende velden met glimring (2).



(2)



Verloop van het spel

Avonturier verplaatsen

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie al eens op een eiland was (of de jongste speler), begint en draait een willekeurig plaatskaartje om.

Welke plaats staat erop?

- Als het een plaats is die je avonturier rechtstreeks kan bereiken en waarop nog geen andere avonturier staat, mag je je figuur daar zetten. Je blijft aan de beurt en mag plaatskaartjes omdraaien tot je een plaats met een glimdierkaartje bereikt, of een plaats die je niet rechtstreeks kunt bereiken.

Opgelet: op een veld mag altijd slechts één avonturier staan. Als op een veld al een andere avonturier staat, is je beurt afgelopen.

- Als je een plaatskaartje hebt omgedraaid met een plaats die je avonturier niet rechtstreeks kan bereiken, d.w.z. dat er tussen jouw avonturier en het veld andere velden liggen, moet je avonturier helaas blijven staan en is je beurt voorbij.

Op het einde van je beurt draai je alle openliggende plaatskaartjes weer om. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Glimdiertje vinden

Als je met je avonturier terechtkomt op een plaats waarop een glimdierkaartje ligt, mag je dat voor jou leggen. Neem een nieuw glimdierkaartje, draai het om en leg het op de overeenkomstige plaats met een glimring. Je beurt is nu voorbij.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler vijf zeldzame glimdiertjes heeft gevonden. Deze speler heeft de avontuurlijke zoektocht op Lumina gewonnen en mag zich deze zomer de „grote glimdiertjesspeurder“ noemen. Als bij 4 spelers elke speler 4 glimdiertjes heeft gevonden, heeft iedereen gewonnen.

Variant voor professionele avonturiers

Vorbereiding van het spel

De opbouw is net als bij het basisspel, maar met één wijziging: meng de plaatskaartjes en verdeel ze met de afbeelding naar beneden over de spelers. Bij 3 spelers krijgt één speler een kaart meer. Leg de plaatskaartjes verborgen in een rij voor je.

Verloop van het spel

Het spel verloopt zoals bij het basisspel, maar met de volgende wijzigingen: je mag **uit alle** plaatskaartjes, dus ook die bij je medespelers, **een kaartje kiezen en omdraaien**. Als hierop een plaats staat die je rechtstreeks kunt bereiken en je je figuur daarheen hebt verplaatst, leg je het kaartje open **voor jou**. Je mag een volgend plaatskaartje omdraaien. Als op het plaatskaartje een plaats staat die je niet rechtstreeks kunt bereiken of waarop al een avonturier staat, laat je het **op zijn plaats** liggen. Op het einde van je beurt draai je alle open plaatskaartjes om waar ze liggen. Wie als eerste 5 glimdiertjes heeft gevonden, wint het spel.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

LUMINA

En Busca De las luciérnagas

Un emocionante juego de memoria
para 2 - 4 aventureros de entre 5 y 99 años.

Autores: Udo Peise & Marco Teubner
Ilustraciones: Kwanchai Moriya
Duración del juego: 15 minutos aprox.



Rodeada del brillante azul en medio del vasto océano se encuentra la fantástica isla Lumina. Allí revolotean los cautivadores seres centelleantes a través de profundos bosques y amplios campos. Todos los veranos, jóvenes aventureros de todo el mundo se disponen a participar en una emocionante competición para encontrar cinco de estos extraordinarios seres. Pero esto no es tarea fácil, puesto que los tímidos seres centelleantes se esconden a veces en los buques naufragados de la costa y otras veces en las ruinas encantadas de la isla. Los caminos que comunican los escondites son a menudo largos. No obstante, con los mapas adecuados avanzaréis más rápido que el resto de jugadores. Por tanto, prestad atención y recordad cuál es la mejor forma de pasar de un lugar a otro, puesto que el primero en hacerse con cinco seres centelleantes podrá proclamarse el «Gran explorador de Lumina» de este verano.

ESPAÑOL

Contenido del juego

- 1 tablero
- 4 aventureros
- 16 mapas
- 16 fichas de seres centelleantes
- 1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Situad el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige un aventurero y lo sitúa en el tablero sobre (1) una casilla sin anillo centelleante.



(1)

Mezclad los mapas boca abajo y repartidlos alrededor del tablero. Las fichas de los seres centelleantes se mezclarán boca arriba y se colocarán al lado del tablero (2). Dad la vuelta a cuatro de estas fichas y situadlas en las casillas con anillo centelleante correspondientes.



(2)



Desarrollo del juego

Mover el aventurero

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza aquél que ya haya estado en una isla (o el jugador más joven) y destapa el mapa que desee.

¿Qué lugar muestra el mapa?

- Si has levantado un lugar al cual tu aventurero puede llegar directamente y en el que aún no hay ningún otro aventurero, puedes ir hacia allí. Te toca de nuevo y puedes continuar destapando mapas hasta que llegues a una casilla con ficha de ser centelleante o destapes un lugar al que no puedes llegar directamente.

Atención: en una casilla debe haber sólo un aventurero. Si ya hay un aventurero, tu turno habrá terminado.

- Si has levantado un lugar al cual tu aventurero no puede llegar directamente, esto es, hay otras casillas entre tu aventurero y el lugar que has levantado, tendrás que quedarte donde estás y tu turno habrá terminado.

Al final de tu turno, das de nuevo la vuelta a todos los mapas que se encuentren boca arriba. A continuación es el turno del siguiente jugador.



Buscar seres centelleantes

Si llegas a una casilla en la que se encuentra una ficha con ser centelleante, podrás cogerla y situarla delante de ti. Coge una nueva ficha, dale la vuelta y sitúala en el lugar con anillo centelleante que corresponda.

Tu turno ha terminado.

Finalización del juego

El juego termina cuando un jugador se haya hecho con 5 de los extraordinarios seres centelleantes. Este jugador ha ganado la apasionante búsqueda en la isla y puede proclamarse «Gran explorador de Lumina». Si, en caso de 4 jugadores, cada uno ha encontrado 4 seres centelleantes, todos habrán ganado.

Variante para aventureros profesionales

Preparación del juego

La preparación del juego se realiza con una modificación:

Repartid los mapas mezclados y boca abajo a todos los jugadores a partes iguales. En caso de que seáis 3 jugadores, uno de vosotros recibe una carta más. Disponed vuestros mapas en una fila boca abajo delante de vosotros.

Desarrollo del juego

El desarrollo del juego se realiza con una modificación:

De entre todos los mapas, esto es, los tuyos y los del resto de jugadores, puedes **elegir uno y destaparlo**. Si el mapa muestra un lugar al cual puedes llegar directamente y colocas allí tu figura, pones el mapa boca arriba **delante de ti**. Ahora puedes levantar otro mapa.

Si el mapa muestra un lugar al que no puedes llegar directamente o en el que ya hay otro aventurero, dejas el mapa **en su lugar**. Cuando termine tu turno, das la vuelta a todos los mapas boca arriba en el mismo lugar en el que se encuentran.

Ganará aquél que consiga primero 5 seres centelleantes.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En

www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

LUMINA

Alla ricerca delle creature luccicanti

Un avvincente gioco di memoria e di ricerca,
per 2 - 4 avventurieri da 5 a 99 anni.

Autori: Udo Peise & Marco Teubner
Illustrazioni: Kwanchai Moriya
Durata del gioco: 15 minuti circa



Nel profondo blu scintillante del vasto oceano giace la fantastica isola di Lumina, dove magiche creature luccicanti svolazzano per i fitti boschi e le ampie distese. Ogni anno in estate alcuni giovani avventurieri si cimentano in un'avvincente gara per vedere chi riesce a trovare per primo cinque esemplari di queste rare creature.

Ma trovarle non è semplice, perché le timide creature luccicanti si nascondono nei vecchi relitti davanti alla costa e nelle rovine stregate dell'isola. E spesso i luoghi dove dimorano sono separati da lunghe distanze. Ma con i cartoncini luogo adatti riuscirete ad avanzare più velocemente dei vostri compagni di gioco.

Fate dunque attenzione e ricordate qual è il percorso migliore per spostarsi da un luogo all'altro. Infatti, il primo che riesce a trovare cinque creature luccicanti quest'estate può fregiarsi del titolo di "Miglior cercatore di creature luccicanti di Lumina".

Dotazione del gioco

- 1 tabellone di gioco
- 4 avventurieri
- 16 cartoncini luogo
- 16 dischetti delle creature luccicanti
- 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie un avventuriero e lo piazza sul tabellone di gioco, su una qualsiasi casella luogo che non abbia il cerchio luminoso (1).



(1)

Mescolate i cartoncini luogo coperti e disponeteli in modo omogeneo attorno al tabellone di gioco.

Mescolate i dischetti delle creature luccicanti con il lato della creatura luccicante rivolto verso l'alto e sistemateli accanto al tabellone di gioco. Girate quattro dischetti delle creature luccicanti e disponeteli sulle corrispondenti caselle luogo del tabellone che hanno il cerchio luminoso (2).



(2)



Svolgimento del gioco

Muovere gli avventurieri

Giocate a turno in senso orario. Chi è già stato su un'isola (o il giocatore più piccolo di età) inizia e scopre un cartoncino luogo a piacere.

Quale luogo è raffigurato sul cartoncino?

- Se hai scoperto un luogo che puoi raggiungere per via diretta con il tuo avventuriero e che non è occupato da nessun altro avventuriero, puoi arrivarci con il tuo avventuriero. Ora tocca di nuovo a te; puoi continuare a scoprire cartoncini luogo fino a quando non raggiungi una casella luogo con un dischetto delle creature luccicanti o non scopri un luogo che non puoi raggiungere per via diretta.

Attenzione: sulle caselle luogo non può stazionare più di un avventuriero alla volta. Se la casella luogo è già occupata da un altro avventuriero, il tuo turno finisce.

- Se hai scoperto un luogo non raggiungibile con il tuo avventuriero per via diretta, separato cioè da quest'ultimo da altre caselle luogo, il tuo avventuriero rimane al suo posto e il tuo turno finisce.

Alla fine del tuo turno gira di nuovo tutti i cartoncini luogo scoperti. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Trovare le creature luccicanti

Se con il tuo avventuriero raggiungi una casella luogo sulla quale si trova un dischetto delle creature luccicanti, puoi mettere il dischetto davanti a te. Prendi un altro dischetto delle creature luccicanti, giralo e mettilo sulla corrispondente casella luogo che ha il cerchio luminoso. Così finisce il tuo turno.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena qualcuno ha trovato 5 esemplari delle rare creature luccicanti. Questo giocatore vince la caccia avventurosa dell'isola di Lumina e quest'estate potrà fregiarsi del titolo di "Miglior cercatore di creature luccicanti". Se giocate in 4 e ognuno di voi ha trovato 4 creature luccicanti, siete tutti vincitori.

Variente per avventurieri esperti

Preparazione del gioco

La preparazione del gioco di base rimane la stessa, con un'eccezione: distribuite i cartoncini luogo coperti in egual numero ai giocatori. Se giocate in 3, un giocatore riceve un cartoncino in più. Disponete i cartoncini luogo coperti in fila davanti a voi.

Svolgimento del gioco

Lo svolgimento del gioco di base rimane invariato, tranne che per le seguenti eccezioni:

Puoi **scegliere e scoprire un** cartoncino luogo a piacere **tra tutti** quelli presenti, davanti a te o davanti agli altri giocatori. Se il luogo raffigurato sul cartoncino può venire raggiunto per via diretta, prima spostaci il tuo avventuriero e poi metti il cartoncino scoperto **davanti a te**. Ora puoi scoprire un altro cartoncino luogo.

Se il luogo raffigurato sul cartoncino non può venire raggiunto per via diretta dal tuo avventuriero, o è già occupato da un altro, lascialo **al suo posto**.

Alla fine del tuo turno rigira tutti i cartoncini luogo scoperti, lasciandoli nel punto in cui si trovano. Vince il gioco il primo che riesce a trovare 5 creature luccicanti.

Cari bambini e cari genitori,

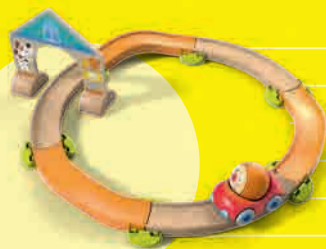
dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de