

LUZ RÈGLES DU JEU

Vous, les meilleurs maîtres-verriers du monde, rivalisez de talent et d'audace pour créer des vitraux d'une beauté inégalée. Composez avec les couleurs, les tailles et la lumière pour laisser vos concurrents dans l'ombre !

ÉLÉMENTS DE JEU



12 cartes dans chacune des 5 couleurs (numérotées de 1 à 12). Leur couleur est visible des deux côtés, mais leur valeur ne l'est qu'au recto.



5 cartes « + » (⊕)
Ces cartes servent à montrer où se situent les cartes les plus fortes dans votre main. Celle affichant ⊕ indique qui est le premier joueur.

1 carnet de scores

				✓✗	✓●	✗
1				10	5	-5/□
2				20	10	-5/□
3				30	15	-5/□
4				40	20	-5/□



15 billes Pari (jaunes)



5 billes Sécurité (bleues)

APERÇU ET BUT DU JEU

Luz est un jeu de plis dans lequel vous devrez miser sur le nombre de plis que vous pensez faire à chaque donne bien qu'ignorant la valeur exacte de vos cartes ! Seuls vos adversaires connaîtront le recto de vos cartes, et vice versa. Il vous faudra donc correctement déduire ce que vous avez en main pour espérer remporter le nombre de plis annoncé !

VOCABULAIRE

Les cartes distribuées aux joueurs constituent leur **main**. Un **pli** (📄) désigne les cartes qui sont jouées durant un tour puis ramassées par celui qui a joué la meilleure carte. La **couleur de l'atout** est la couleur de cartes qui l'emporte sur les autres. Dans *LUZ*, la couleur d'atout est le jaune (☀️). Une **donne** est la phase durant laquelle tous les plis sont joué par les joueurs. Chaque donne se joue en 10 plis.

MISE EN PLACE

1 Désignez un joueur au hasard pour être le premier joueur, puis distribuez-lui la carte (♣️). Ensuite, distribuez 1 carte (♣️) à chaque autre joueur.

2 En fonction du nombre de joueurs, formez le paquet de cartes qui servira pour la partie en ne gardant que les valeurs indiquées. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

3 joueurs

4 joueurs

5 joueurs

Valeurs de 1 à 8

Valeurs de 1 à 10

Valeurs de 1 à 12

3 Mélangez le paquet de cartes obtenu à l'étape précédente et disposez-le à portée de tous les joueurs.

4 Placez l'ensemble des billes au centre de la table, à portée de tous les joueurs.



DÉROULEMENT D'UNE DONNE

La partie se déroule en 4 donnes. À l'issue des 10 plis constituant chaque donne, gagnez ou perdez des points en fonction de votre pari.

Chaque donne est divisée en 4 phases :

1. DISTRIBUTION ET TRI DES CARTES

2. RÉVÉLATION DES MAINS ET PARIS

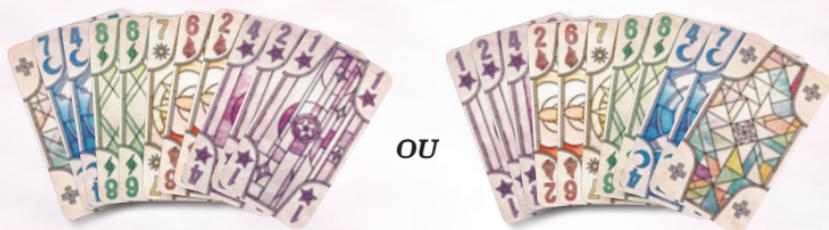
3. PHASE DE PLIS

4. CALCUL DES SCORES

1. DISTRIBUTION ET TRI DES CARTES

Le joueur ayant récupéré la carte  mélange le paquet de cartes puis **distribue 10 cartes face cachée à chaque joueur**. Il laisse les 10 cartes restantes de côté : elles ne serviront pas lors de cette donne. Chaque joueur regarde alors sa main et la trie, d'abord par couleur, puis au sein de chaque groupe de couleur dans l'ordre croissant. Les joueurs mettent ensuite leur carte  tout à droite ou tout à gauche de leur main, suivant qu'ils ont placé leurs cartes de plus grandes valeurs à droite ou à gauche de chaque groupe de couleur.

Exemple :



Pour finir, chaque joueur passe sa main à son voisin de gauche, face cachée.

2. RÉVÉLATION DES MAINS ET PARIS



Chaque joueur prend en main les cartes données par son voisin de droite en veillant à ne voir **que le dos des cartes**. La valeur de chacune de ses cartes n'est donc visible que de ses adversaires.

Ensuite, en commençant par le premier joueur (♣), puis chacun votre tour dans le sens horaire, pariez sur le nombre de plis que vous pensez remporter pendant cette donne.

Notez que c'est le joueur à gauche de celui qui a distribué qui parie en premier, car la carte ♣ a changé de main.

Pour indiquer la valeur de votre pari, prenez autant de billes Pari (🟡) que le nombre de plis que vous pensez remporter. Additionnellement, vous pouvez prendre jusqu'à 1 bille Sécurité (🟢) pour indiquer que vous remporterez peut-être 1 pli supplémentaire. Il est possible de prendre 0 🟡, ou encore uniquement 1 🟢.

Conseil : La bille Sécurité peut aussi servir à prendre un pli qu'un adversaire pensait remporter ! N'hésitez pas à l'utiliser de manière agressive.

Lorsque tous les joueurs ont fait leur pari, passez à **3. PHASE DE PLIS**.

Exemple : Après avoir consulté sa main et celle de ses adversaires, Rémi décide de prendre 3 🟡 et 1 🟢. Il devra donc faire 3 ou 4 plis lors de cette donne.

3. PHASE DE PLIS

Lors de cette phase, **jouez 10 plis**. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, jouez chacun votre tour 1 carte de votre main, au centre de la table en respectant les points suivants :

- **Lorsque vous jouez une carte, ne vérifiez pas sa valeur au préalable.** Vous n'aurez connaissance de cette information qu'après l'avoir jouée.
- **Le joueur devant entamer le pli joue la carte de son choix :** la couleur de cette carte devient la couleur demandée pour ce pli.
- Si vous avez au moins une carte de la couleur demandée en main, vous devez la jouer.
- Si vous n'avez pas de cartes de la couleur demandée en main, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

Après que tous les joueurs ont joué 1 carte au centre de la table, celui ayant joué la carte la plus forte remporte le pli (voir « Quelle carte remporte le pli ? » ci-dessous). Ce joueur récupère alors les cartes jouées lors de ce pli et forme avec une pile face cachée devant lui. Tous les joueurs doivent pouvoir compter en tout temps le nombre de plis remportés par chaque joueur. Il est conseillé de mettre une de vos billes sur chacun de vos plis pour faciliter la lecture du jeu. En revanche, il est interdit de consulter les plis déjà remportés ou les cartes mises de côté lors de la distribution.

Le joueur ayant remporté le pli entame le pli suivant. Lorsque les joueurs n'ont plus que la carte  en main, la donne est terminée. Passez à **4. CALCUL DES SCORES**

À la fin de la donne, gardez devant vous la carte  que vous aviez en main. C'est ensuite au premier joueur de la donne précédente de distribuer la nouvelle donne.

Quelle carte remporte le pli ? La carte de plus forte valeur dans la couleur d'atout () l'emporte. Si aucun atout n'a été joué, alors la carte de la plus forte valeur dans la couleur demandée l'emporte.

Exemple :



Rémi a remporté le pli précédent, il doit donc entamer le pli suivant, avec n'importe quelle carte : il joue alors le 4 . Le rouge est donc la couleur demandée pour ce tour.



C'est alors à Chloé de jouer, et comme elle possède 2 cartes , elle est obligée d'en jouer une. Elle pense pouvoir remporter ce pli et joue donc la plus forte des deux. Malheureusement pour elle, c'est un 3. Elle sait donc maintenant que sa carte  restante est un 1 ou un 2. C'est pour l'instant toujours Rémi qui remporte le pli.



C'est ensuite à Joëlle de jouer. Comme elle n'a pas de cartes , elle peut jouer la carte de son choix. Elle pourrait jouer une carte d'atout pour essayer de remporter le pli, mais elle décide de jouer une carte , qui se révèle être le 3. C'est donc toujours Rémi qui remporte le pli.



Vincent possède quant à lui 3 cartes . Il pourrait tenter de l'emporter en jouant sa plus forte carte, mais il pense que Rémi ne souhaite pas remporter le pli, il joue donc sa plus faible afin de le lui faire remporter. Il révèle un 2 .



Comme aucun joueur n'a joué d'atout () , c'est la carte de plus forte valeur dans la couleur demandée qui l'emporte. Rémi est celui qui a joué la plus haute carte avec son 4  : il prend donc les 4 cartes jouées lors de ce pli et les pose face cachée devant lui.

4. CALCUL DES SCORES

Une fois le dernier pli de la donne joué, comparez le nombre de plis remportés par chaque joueur avec son pari.

- **Si vous n'avez pas pris de bille Sécurité**, votre pari est réussi si vous avez remporté exactement autant de plis que le nombre de billes Pari devant vous.
- **Si vous avez pris une bille Sécurité**, votre pari est réussi si vous avez remporté autant de plis que le nombre de billes Pari devant vous ou un pli supplémentaire.

Selon votre situation et l'avancement de la partie, gagnez les points indiqués dans le tableau ci-dessous :

	Donne n° 1	Donne n° 2	Donne n° 3	Donne n° 4
Pari réussi sans 	10 points	20 points	30 points	40 points
Pari réussi avec 	5 points	10 points	15 points	20 points

Si vous n'avez pas réussi votre pari, perdez 5 points par pli de différence avec le nombre de billes Pari devant vous, que vous ayez pris une bille Sécurité ou non.

Inscrivez le score de chaque joueur dans le carnet de scores (nous vous conseillons d'inscrire les points cumulés après chaque donne). Passez ensuite à la donne suivante.

Exemple : Lors de la 1^{re} donne, Rémi a pris 3 billes Pari et 1 bille Sécurité. Pendant la phase de plis, il a remporté 3 plis : son pari est donc réussi. Comme il avait pris une bille Sécurité, il gagne 5 points. S'il avait remporté 6 plis, il aurait perdu 15 points. S'il en avait remporté 2, il aurait perdu 5 points.

PARTIE À 3 JOUEURS

Lors de la 4^e donne **uniquement**, le joueur totalisant le plus de points parie en premier. Il entame aussi le premier pli lors de la phase de plis. En cas d'égalité, le joueur le plus proche du premier joueur dans l'ordre du tour ou le premier joueur lui-même s'il est concerné parie et entame en premier.

FIN DE LA PARTIE

A l'issue de la 4^e donne, le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie. S'il y a égalité parmi les joueurs en tête, celui d'entre eux qui a marqué le plus de points lors de la dernière donne l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur le plus proche du premier joueur qui l'emporte (ou le premier joueur s'il est concerné).

CRÉDITS

Auteur :

Taiki SHINZAWA

Illustrateur :

Crocotame Studio

Chef de projet :

Rémi MATHIEU

Graphiste :

Vincent MOUGENOT

Rédacteur :

Rémi MATHIEU

Relecteur :

Xavier TAVERNE



Luz est un jeu publié originellement au Japon par la maison Korokoro Dou et le cercle Kentaiki, dans une édition illustrée par Satoshi Takahata. Certaines modifications de règles ont été apportées par IELLO.