LES ÉCLAIRTOUT



MATÉRIEL

- 5 PLATEAUX
- 1 SABLIER
- 5 COMPTEURS (EN 5 COULEURS)
- 5 LAMPES DE POCHE (EN 5 COULEURS, RECTO VERSO)
- 60 CARTES RECHERCHE
- 5 PIONS ÉCLAIRTOUT
- 1 DÉ LUNE
- 7 JETONS ÉCLAIR
- 1 PION LUNE

MATÉRIEL DE LA VARIANTE :

- 4 JETONS QUADRANT
- 5 CARTES QUADRANT
- 1 JETON DÉFI

MATÉRIEL ADDITIONNEL :

- **1 POSTER**
  Il n'est pas nécessaire pour jouer, mais il te permet d'explorer librement le monde des Éclairtout. Profites-en comme tu le souhaites !

BUT DU JEU

Oh là là, il se fait tard !

Il est temps pour les Éclairtout d'aller voir qui flâne encore dehors à cette heure !

Attrape ta lampe de poche et pars à la recherche de tous les personnages farfelus qui se cachent alentour. Ouvre l'œil et scrute bien les moindres recoins pour en débusquer le plus possible. Mais fais vite, car tu ne pourras pas rester longtemps dehors !

MODES DE JEU

Tu peux jouer aux Éclairtout de deux manières différentes :

EN MODE COOPÉRATIF : Fais équipe avec les autres, et assure-toi qu'aucun joueur ne se fasse rattraper par la Lune !

EN MODE COMPÉTITIF : Joue contre les autres, et défie-les dans une course aux points !

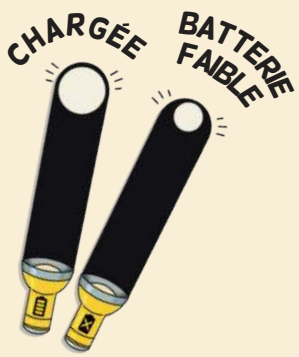
Ce livret te propose de découvrir, dans un premier temps, le mode coopératif (voir p. 2 à 5), et, dans un second temps, les ajustements à mettre en place pour le mode compétitif (voir p. 6).

MISE EN PLACE

Tout d'abord, choisis le bon endroit pour jouer. En évitant de te placer sous une forte source de lumière, tu augmenteras l'effet magique de ta lampe !

1. Distribue 1 **plateau** au hasard à chaque joueur.

2. Donne 1 **lampe de poche**, 1 **compteur** et 1 **pion Éclairtout** de la même couleur à chaque joueur. Garde ta **lampe face visible**.



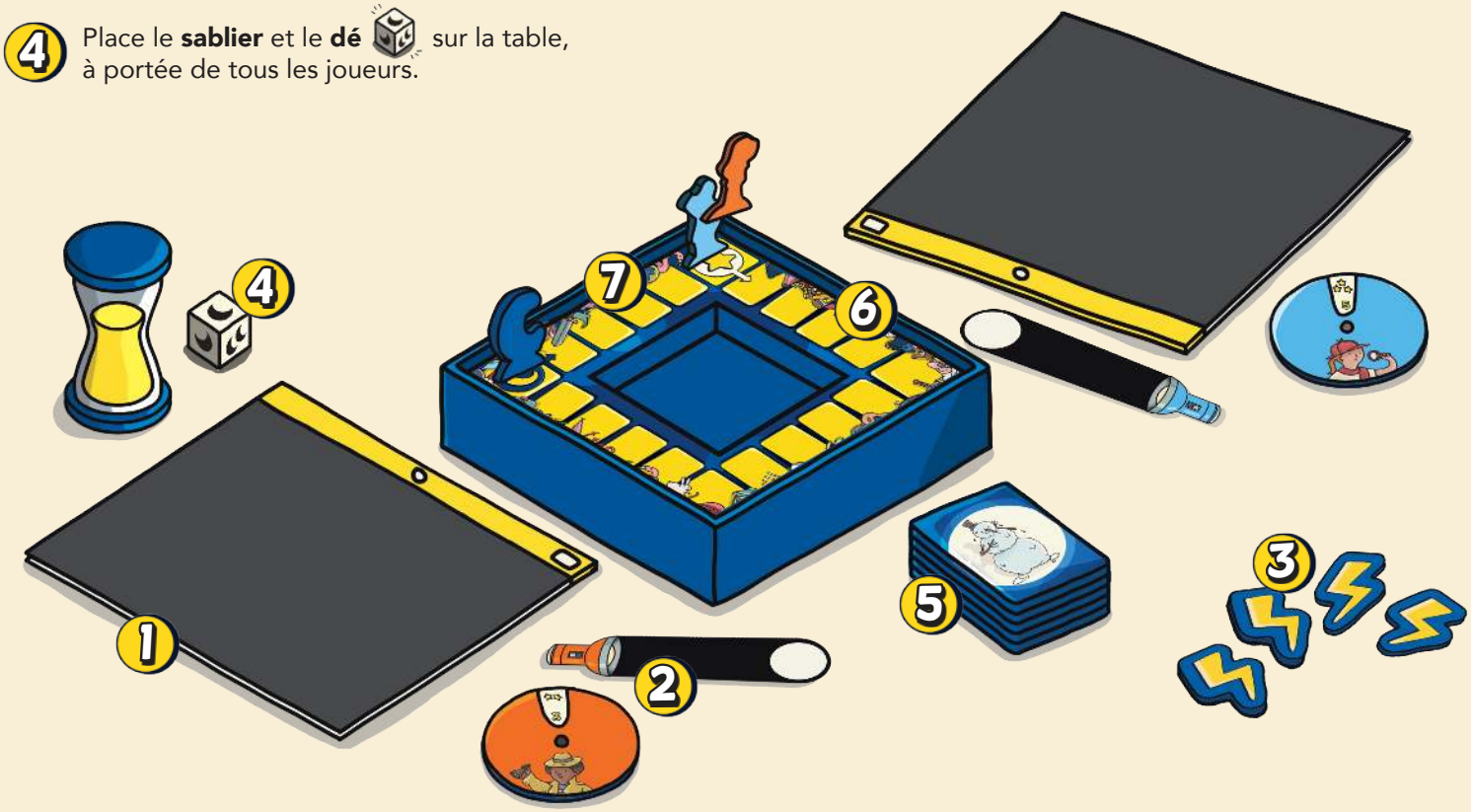
3. Prends 2 **jetons** de plus que le nombre de joueurs (par exemple, prends 5 jetons pour une partie à 3 joueurs) et place-les, face visible, au centre de la table pour que tout le monde les voie.

4. Place le **sablier** et le **dé** sur la table, à portée de tous les joueurs.

5. Mélange les **cartes Recherche** et place-les sur la table, **face Personnage visible**. Si tu joues avec de jeunes enfants, nous te conseillons de ne jouer qu'avec les cartes affichant un **symbole** .

6. Place **la boite** piste visible au centre de la table, à portée de tous les joueurs.

7. Place le **pion Lune** sur la case de la piste et les **pions Éclairtout** sur la case de la piste.



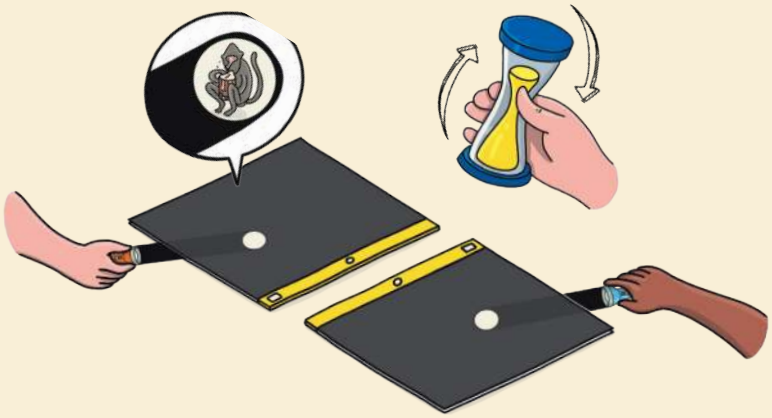
DÉROULEMENT

UNE PARTIE SE JOUE EN 5 TOURS. VOICI LES DIFFÉRENTES PHASES QUI COMPOSENT UN TOUR :

1 LANCE LA RECHERCHE !



Regarde la carte qui se trouve sur le dessus du paquet. Elle t'indique le personnage (ou l'objet) caché que tous les joueurs doivent trouver lors de ce tour.



Retourne le sablier pour lancer la recherche.

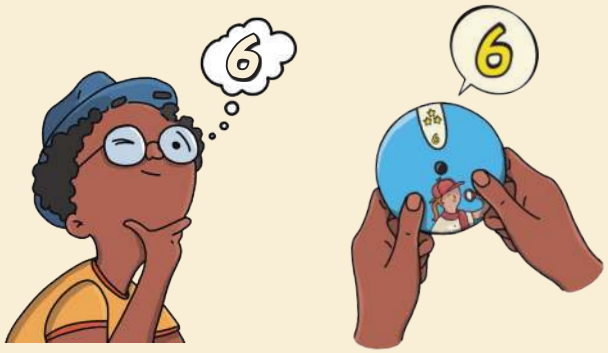
Glisse ta lampe de poche dans ton plateau (entre la feuille transparente et le fond en carton), et **commence à chercher** ! Chaque plateau abrite plusieurs exemplaires du personnage (ou de l'objet) représenté sur la carte : **essaye de tous les trouver !**

NOTE : Chaque joueur cherche et compte de son côté, en silence. Tu ne peux pas parler de tes découvertes aux autres. **Ne dis pas à haute voix** combien d'exemplaires tu as trouvés, ni si tu penses qu'il y en a beaucoup ou juste quelques-uns !

Lorsque le sablier est écoulé, la recherche est terminée.

REMARQUE : Si tu souhaites pouvoir disposer d'un peu plus de temps à chaque tour, tu peux jouer avec les règles du niveau facile (voir p. 5).

2 FAIS TA PROPOSITION !



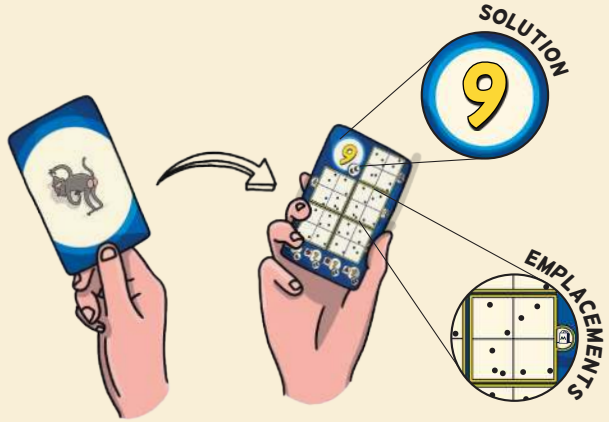
Une fois la recherche terminée, **retire ta lampe de poche** de ton plateau. Ensuite, **règle ton compteur** sur le nombre de personnages (ou d'objets) cachés que tu as trouvés et **place-le devant toi**, face cachée.
N'oublie pas : Il est interdit de révéler aux autres joueurs ta proposition !



Lorsque tous les joueurs sont prêts, révélez vos compteurs simultanément. Tu sauras alors ce que chacun a trouvé !



3 AVANCE TON PION !



Retourne la carte Recherche avec laquelle tu viens de jouer pour dévoiler la solution. Le cercle en haut à gauche indique le **nombre total** de personnages (ou d'objets) cachés que tu pouvais trouver.

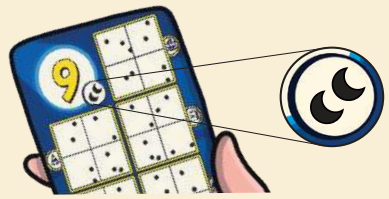
Et pour les plus curieux, les cases carrées indiquent leurs **emplacements précis** sur les différents plateaux. Ainsi, tu peux débusquer ceux qui t'avaient échappé !



Compare ta réponse à la solution. Si tu n'as pas trouvé tous les personnages (ou objets), **avance ton pion Éclairtout** sur la piste d'autant de cases qu'il y a d'étoiles présentes au-dessus du nombre que tu as indiqué sur ton compteur. **Avance de 1 case de plus** si tu as proposé le **nombre exact** : un œil de lynx comme le tien mérite un petit bonus ! En revanche, si tu as réglé ton compteur sur un **nombre supérieur** à la solution, **n'avance pas** du tout !

RESTEZ ENSEMBLE ! Les Éclairtout doivent tous rentrer chez eux avant l'heure du coucher, alors **entraidez-vous** pour y arriver ! Une fois les pions déplacés, le joueur le plus avancé sur la piste (ou l'un des joueurs les plus avancés) peut venir en aide à un autre joueur. Si tu es en tête, **recule ton pion de 1 case** pour faire avancer de 1 case celui du joueur de ton choix.

4 AVANCE LA LUNE !



C'est maintenant au tour de la Lune d'avancer !

Tout d'abord, vérifie à nouveau le dos de la carte avec laquelle tu viens de jouer. Certaines cartes indiquent **un ou plusieurs symboles** près de la solution. Si c'est le cas, la **Lune avance** immédiatement **d'autant de cases** sur la piste.

Ensuite, **lance le dé** et vérifie le résultat :

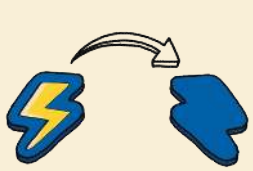
- → Avance la Lune de **1 case** supplémentaire.
- → Avance la Lune de **2 cases** supplémentaires.
- → Tous les joueurs **retournent leur lampe de poche** face visible. Toi et les autres jouerez tous le prochain tour avec une lampe qui éclaire moins ! Une fois le tour terminé, n'oublie pas de remettre ta lampe sur sa face !





Si, en se déplaçant, la Lune a **rejoint** ou **dépassé** ton pion, cela signifie qu'il se fait vraaaaiment tard, et qu'**il faut te presser de rentrer** !

Retourne alors **1 jeton** pour chaque joueur que la Lune a rejoint ou dépassé. **Déplace** ensuite le pion de chacun de ces joueurs sur la case située **juste devant le pion Lune**.





Par contre, si tous les jetons sont **déjà retournés** face cachée, la partie **se termine immédiatement** (voir Fin de partie, page suivante) !

Une fois tous les pions en place, **défausse la carte** avec laquelle tu viens de jouer : un nouveau personnage (ou objet) caché apparaît sur le dessus du paquet. Prépare ta lampe de poche : un nouveau tour commence !

FIN DE PARTIE

La partie se termine après que **5 cartes** ont été jouées **ou** qu'un **pion Éclairtout** a été rejoint ou dépassé par le pion Lune et qu'il ne reste plus de **jetons** face visible.

Si, après 5 tours, personne n'est à la traîne derrière la Lune, c'est une victoire !

Pour connaître ton score, **compte** et **additionne** :

1. Le nombre de **jetons** restés **face visible** ;
2. Le nombre de **cases vides** entre le pion du dernier joueur sur la piste et le pion Lune.

La **somme** obtenue est le **score de ton équipe** ! Compare-le au tableau ci-dessous pour évaluer votre efficacité.

L'UN DE VOUS A ÉTÉ RATTRAPÉ	RÉESSAYE POUR TENTER DE RAMENER TOUT LE MONDE AVANT L'HEURE DU COUCHER !
0-2	JUSTE À TEMPS !
3-5	PAS MAL DU TOUT !
6-9	QUELLE GRANDE ÉQUIPE !
10	INCROYABLE ! IL EST TEMPS D'ESSAYER UN NIVEAU PLUS DIFFICILE !



ATTENTION !

Après quelques parties, il est possible que certains joueurs connaissent par cœur la solution d'une carte.
Si un joueur se souvient de la solution lorsque tu révèles une carte, il doit le dire pour que tu la défausses et en révèles une nouvelle.
Et si, après plusieurs parties, cela arrive avec de nombreuses cartes, nous te recommandons de jouer avec la ***variante des Quadrants*** (voir page suivante).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Pour s'adapter à l'âge des joueurs et à leur niveau d'expérience, le jeu te propose plusieurs niveaux de difficulté.

FACILE : Bénéficie d'un peu plus de temps avec ce niveau recommandé pour les jeunes joueurs ! Une fois le sablier écoulé, tu peux le retourner et jouer 1 minute supplémentaire.

NORMAL : C'est le niveau de difficulté standard. Il suit les règles décrites dans les pages précédentes.

DIFFICILE : La Lune va plus vite ! À chaque fois qu'elle avance, déplace-la de 1 case supplémentaire. Pour t'en souvenir, place le jeton Défi sur la table, face visible.

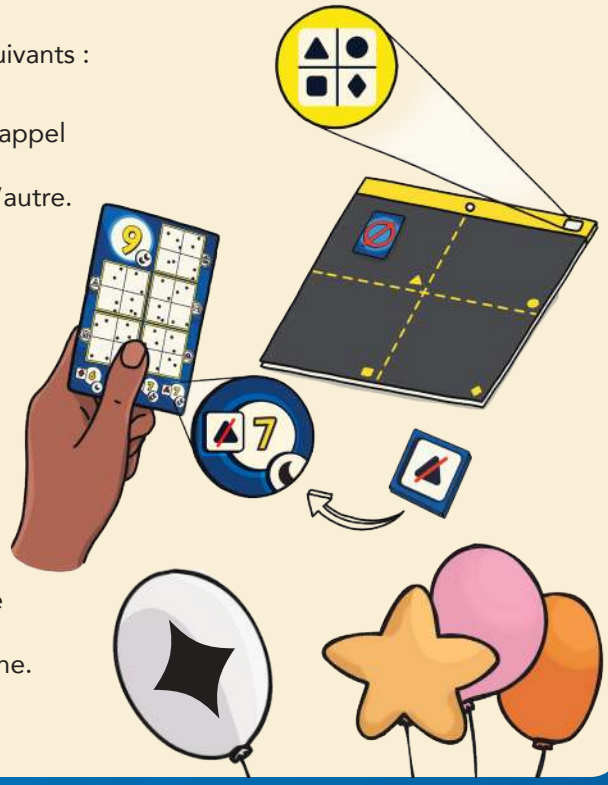
TRÈS DIFFICILE : La Lune se déplace encore plus vite ! À chaque fois qu'elle avance, déplace-la de 2 cases supplémentaires. Pour t'en souvenir, place le jeton Défi sur la table, face visible.

VARIANTE DES QUADRANTS

APRÈS QUELQUES PARTIES, TES AMIS ET TOI VOUS SOUVENEZ PEUT-ÊTRE DE LA SOLUTION DE CERTAINES CARTES. SI TU ES DEVENU UN EXPERT, CETTE VARIANTE EST FAITE POUR TOI ! ELLE PEUT SE JOUER AUSSI BIEN EN MODE COOPÉRATIF QU'EN MODE COMPÉTITIF.

Chaque plateau est divisé en 4 quadrants, représenté chacun par l'un des symboles suivants : ■ carré, ● cercle, ◆ losange et ▲ triangle.

Tu peux vérifier la position de chaque quadrant sur ton plateau en regardant le petit rappel situé à droite de la bande jaune, en haut de ce même plateau.
Fais attention : les symboles ne sont pas placés de la même manière d'un plateau à l'autre.



Lorsque que tu joues avec cette variante, applique les changements suivants :

1. Avant de commencer, **choisis** (ou pioche au hasard) **1 jeton Quadrant**. Chaque jeton montre l'un des 4 symboles, barré.

2. Chaque joueur **place 1 carte Quadrant** piochée au hasard sur le quadrant correspondant de son plateau.

Commence à jouer selon les règles habituelles, mais en appliquant ces changements :

- Lorsque tu cherches un personnage (ou un objet), tu ne peux pas explorer le quadrant **couvert** par la carte Quadrant.

- Lorsque tu regardes la solution de la carte, ignore le nombre indiqué en jaune en haut à gauche : à la place, **regarde** celui indiqué **à côté du symbole du quadrant masqué**, en bas de la carte. C'est pareil pour faire avancer la Lune.

REMARQUE : : Sur ton plateau, la limite entre les quadrants est marquée sur chaque bord par de petits triangles noirs et, au centre, par un BALLON BLANC.

MODE COMPÉTITIF

Pour jouer en **mode compétitif**, applique les modifications suivantes :

MISE EN PLACE : Laisse dans la boîte le jeton, le dé et les jetons, car ils ne seront pas nécessaires.

DÉROULEMENT : Lors de la phase ***Avance ton pion !***, ignore la règle ***Restez ensemble !***. Ne joue pas non plus la phase ***Avance la Lune !***.

À la place, à la fin du tour, le ou les joueurs en tête sur la piste **retournent leur lampe de poche** face visible : au prochain tour, ils joueront avec une lampe qui **éclaire moins**. En revanche, tous les autres joueurs conservent leur lampe de poche face visible.

FIN DE PARTIE : Après **5 cartes Recherche**, la partie est terminée. Le **joueur en tête** sur la piste **remporte la partie** ! En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo ayant utilisé une lampe de poche lors du dernier tour se partagent la victoire.

CRÉDITS

Auteurs : Lorenzo Silva, Hjalmar Hach
Illustrateurs : Giulia Ghigini, Annachiara Rossi, Fábio Frencl
Cheffe de projet : Carola Corti
Direction artistique : Lorenzo Silva
Graphistes : Fábio Frencl, Annachiara Rossi
Responsable de production : Ylenia D'Abundo
Livret de règles : Alessandro Pra', Carola Corti
Édition : William Niebling, Alessandro Pra'

VERSION FRANÇAISE :
Cheffe de projet : Philippine Ballié
Graphiste : Cécile Deppenweiler
Responsable de gamme : Marion Stromboni
Traduction : MeepleRules.fr (mai 2024), Philippine Ballié
Relecture : Maëva Debieu Rosas

© IELLO SAS 2024
LOKI-KIDS.COM