Lueur & Logique

2 Joueurs | 30 Min. | Age 14+

Regles de lueur d'etoile

Commencez par ici pour apprendre à jouer à Lueur & Logique, avec le mode d'initiation **Lueur d'étoile**.
Lorsque vous serez prêt à plonger plus profondément dans le cosmos, jetez un œil aux règles du mode avancé **Etoile brillante** !

Contenu de lueur d'etoile

Cartes étoiles
(9 lunes, 9 novas)



Cartes d'alignement
(9 par joueur)



Cartes d'aide
(2 par joueur)



Jetons de suivi (60)



Le matériel supplémentaire n'est utilisé que pour le mode avancé **Etoile brillante et les **extensions**.*

Introduction

Les constellations ne sont plus alignées et ont besoin d'aide pour retrouver leur configuration d'origine. Les souris et les dragons travaillent ensemble pour remettre les étoiles rebelles dans le droit chemin ; les dragons partent à la recherche d'informations, tandis que les souris suivent les indices pour déterminer l'ordre exact.

Chaque joueur s'efforcera d'être le premier à aligner ses étoiles. Mais dans ce jeu, il ne suffit pas d'être proche du but : si un joueur se précipite pour dévoiler son jeu, cela pourrait bien offrir la victoire à son adversaire. Il faudra faire preuve de logique pour mettre de l'ordre dans ce chaos !

MISE EN PLACE DE LUEUR D'ETOILE

1. Disposez les cartes d'alignement numérotées de 1 à 9 au centre de la table, face neutre (sans les questions dessus).
2. Donnez à chaque joueur un ensemble de 9 cartes étoiles. Mélangez chaque ensemble séparément et placez-les face cachée sans les regarder en face des cartes d'alignement.
3. Tournez les cartes d'aide sur la face **Lueur d'étoile**, et donnez un ensemble à chaque joueur.
4. Placez les jetons de suivi entre les joueurs. Vous êtes maintenant prêts à jouer !

Pour les enfants de moins de 10 ans, avant de mélanger leur set de cartes étoiles, trouvez celle correspondant à leur âge et placez-la face visible dans la ligne correspondante.



APERÇU

Le but de Lueur & Logique est de classer vos cartes étoiles de manière à ce qu'elles correspondent à la position des cartes d'alignement au centre de la table. Au début de la partie, vos cartes sont mélangées et placées face cachée. À chaque tour, vous montrerez deux cartes de manière à ce que seul l'autre joueur puisse les voir, puis vous poserez une série de questions. Utilisez les réponses pour déduire la position correcte de vos cartes étoiles. Les cartes correctement alignées seront verrouillées face visible. Le premier joueur à aligner toutes ses cartes étoiles gagne !

TOUR DE JEU



À votre tour, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre.
Certaines d'entre elles sont facultatives.

DEPLACER LES ETOILES (facultatif)

Vous pouvez échanger vos cartes face cachée entre elles, vers de nouvelles positions. Vous ne pouvez pas déplacer les cartes face visible car elles sont déjà alignées correctement.

ALIGNER LES ETOILES (facultatif)

Si vous pensez que toutes vos cartes face cachée sont correctement alignées, vous pouvez les retourner.

Si toutes vos cartes étoiles sont correctement alignées, vous gagnez !
Si au moins une carte étoile n'est pas correctement alignée, votre adversaire gagne !

CHOISIR LES ETOILES

Choisissez deux de vos cartes étoiles face cachée, pas nécessairement deux cartes voisines, et montrez-les à votre adversaire. **NE REGARDEZ SURTOUT PAS VOS CARTES.** Tenez-les au-dessus de leurs lignes respectives pour faciliter les réponses de votre adversaire à l'étape suivante.

Note : Si vous avez regardé accidentellement une de vos cartes, mélangez toutes vos cartes encore face cachée et remettez-les en face des cartes d'alignement. Puis recommencez votre tour.

CHERCHER DANS LE CIEL

Pendant que vous tenez vos deux cartes, posez les questions suivantes dans l'ordre à votre adversaire. Vous pouvez passer des questions si vous le souhaitez.

LES RÉPONSES DOIVENT ÊTRE HONNÊTES ET CONFORMES À LA VÉRITÉ.

Question 1 : " Est-ce que les cartes sont correctement alignées ? "

Si l'une OU les deux cartes sont dans la ligne de leurs numéros respectifs, l'adversaire doit dire **" Oui "** et pointer vers chaque carte correctement alignée.
Retournez face visible les cartes bien alignées puis passez directement à l'étape de fin DEPLACER LES ETOILES.
Si la réponse est **" Non "**, passez à la question suivante.



Le 5 est correctement aligné !
Le 3 est incorrect.



Le 5 est retourné face visible et verrouillé jusqu'à la fin de la partie.

Le 3 est remis face cachée.

Question 2 : “ Est-ce que les cartes sont voisines ? ”

Si les cartes se suivent numériquement et sont voisines sur votre ligne d’étoiles, l’adversaire doit dire **“ Oui ”**.
Remettez les cartes face cachée, là où vous les avez prises, puis passez directement à l’étape de fin **DEPLACER LES ETOILES**.
Si la réponse est **“ Non ”**, passez à la question suivante.



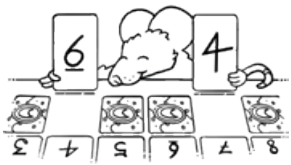
Le 4 et le 3 sont des chiffres qui se suivent.

Question 3 : “ Est-ce que les cartes sont symétriques ? ”

Si les cartes sont à égale distance de la ligne du centre (leur somme est égale à 10 et elles ont la même couleur), l’adversaire doit dire **“ Oui ”**.

Remettez les cartes face cachée, là où vous les avez prises, puis passez directement à l’étape de fin **DEPLACER LES ETOILES**.

Si la réponse est **“ Non ”**, passez à la question suivante.

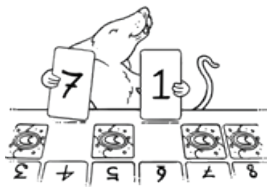


6 + 4 = 10, elles sont symétriques par rapport à la ligne du centre.

Question 4 : “ Quelle est la plus grande ? ”

L’adversaire doit pointer vers la carte qui a la plus grande valeur numérique.

Remettez les cartes face cachée, là où vous les avez prises, puis passez directement à l’étape de fin **DEPLACER LES ETOILES**.



7 est plus grand que 1.

DEPLACER LES ETOILES

(facultatif)

Vous pouvez de nouveau échanger vos cartes face cachée entre elles, grâce aux indices reçus.

Après avoir réalisé toutes ces étapes, votre tour est terminé. C’est à votre adversaire de jouer.



Jetons de suivi : utilisez la réserve commune de jetons pour vous aider à noter les informations concernant vos cartes. Placez-les librement comme vous le souhaitez. Il n’y a pas de règle concernant leur utilisation. Ce sont des aides de jeu. Évitez simplement de prendre ceux de votre adversaire.

Note : Vous pouvez utiliser du papier et un crayon si vous préférez.

FIN DE PARTIE

La première personne à avoir toutes ses cartes étoiles face visible, correctement alignées, remporte la partie !

Attention, si vous essayez d’**ALIGNER LES ETOILES** et que vous vous trompez, votre adversaire gagne !

ENCORE PLUS A DECOUVRIR !

Une fois que vous maîtriserez **Lueur d’étoile**, lisez la suite du livret de règles pour le mode de jeu avancé **Etoile brillante** et les différentes **extensions**.

Il y a plus de 350 manières de jouer à Lueur & Logique !

Lueur & Logique



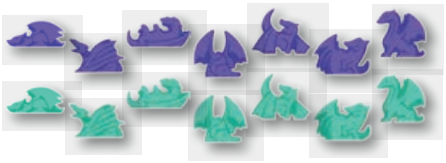
STOP !

Regles d'etoile brillante

Si ce n'est pas déjà fait, lisez d'abord les règles du mode d'initiation **Lueur d'étoile**. Ces règles vous apprennent à jouer au mode avancé **Etoile brillante** et comment inclure les différentes extensions à vos parties pour encore plus de défis !

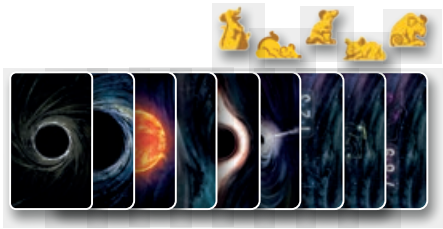
Contenu d'etoile brillante

Utilisez tout le matériel du mode **Lueur d'étoile** et ajoutez-y les 14 jetons dragons (7 violets, 7 turquoises).



Contenu des extensions

La description de chaque **extension**, ainsi que de son matériel, commence en page 9.



Introduction

Les constellations ne sont toujours pas alignées, et cette fois-ci, la situation semble un peu plus grave, mais les dragons ont trouvé de nouvelles questions pour aider leurs amies les souris à aligner les étoiles. Les dragons doivent toutefois faire preuve d'astuce : d'autres dragons sillonnent le ciel nocturne, et ils sont très, très protecteurs de leurs territoires.

Etoile naissante,
étoile brillante,
Première étoile
que je vois ce soir,
Je souhaite de tout cœur,
Avec ferveur,
Que mon vœu
se réalise pour ce soir,

MISE EN PLACE D'ETOILE BRILLANTE

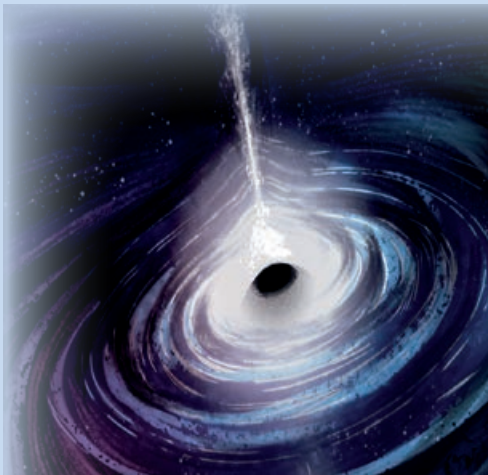
1. Suivez la mise en place de **Lueur d'étoile** avec les exceptions suivantes :
   • Retournez les cartes d'alignement sur la face question.
   • Retournez les cartes d'aide sur la face **Etoile brillante**.

2. Donnez à chaque joueur un ensemble de 7 jetons dragons de la même couleur.



APERÇU

Dans le mode **Etoile brillante**, vous utilisez vos dragons pour revendiquer des questions. Chaque question s'ajoute à la liste de celles que vous pouvez poser à votre tour. Les questions sont précieuses, vous ne pouvez pas poser celles déjà occupées par des dragons adverses. Lorsque vous alignez vos cartes étoiles, certains de vos dragons rentrent chez eux, libérant ainsi des questions. Un total de neuf questions sont disponibles dans le mode **Etoile brillante**. Utilisez-les à bon escient pour aligner vos étoiles en premier !



TOUR DE JEU

Etoile brillante ajoute une nouvelle étape à votre tour : SURVOL DE DRAGON. Les autres étapes restent les mêmes que dans le mode **Lueur d'étoile**, sauf que CHERCHER DANS LE CIEL a 9 questions au lieu de 4 désormais.

DEPLACER LES ETOILES (facultatif)

ALIGNER LES ETOILES (facultatif)

SURVOL DE DRAGON



Placez un jeton dragon sur une carte d'alignement vide (2 à 8). Ces cartes ne peuvent accueillir qu'un seul dragon à la fois, peu importe le propriétaire.

Note : si TOUTES les cartes d'alignement de 2 à 8 possèdent déjà un jeton dragon, uniquement à ce moment-là vous pouvez échanger un jeton dragon adverse avec un des vôtres.

Placer un jeton dragon vous assure l'exclusivité de la question.

CHOISIR LES ETOILES

CHERCHER DANS LE CIEL

Vous pouvez poser uniquement les questions 1 et 9, ainsi que celles où vous avez un jeton dragon dessus. Vous pouvez passer des questions si vous le souhaitez mais vous devez toujours les poser dans l'ordre croissant.

Les cartes d'alignement 1 et 9 sont toujours disponibles. Vous ne pouvez pas placer de jetons dragons dessus.



Le dragon turquoise contrôle la question 6. À son tour, le joueur pourra poser uniquement les questions 1, 6 et 9.

DEPLACER LES ETOILES (facultatif)

Fin de tour : après avoir réalisé toutes ces étapes, votre tour est terminé. C'est à votre adversaire de jouer.

CHERCHER DANS LE CIEL

Question 1 : “ Est-ce que les cartes sont correctement alignées ? ” *(identique à **Lueur d’étoile**)*



Après avoir aligné 1 ou 2 cartes étoiles, retournez 2 de vos jetons dragons des cartes d’alignement dans votre réserve.





Le 5 est aligné, 2 dragons sont donc renvoyés dans la réserve.

Question 2 : “ Est-ce que les cartes sont voisines ? ” *(identique à **Lueur d’étoile**)*

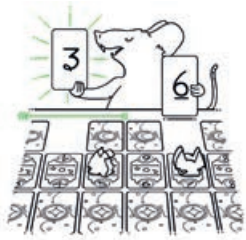
Question 3 : “ Est-ce que les cartes sont symétriques ? ” *(identique à **Lueur d’étoile**)*

Question 4 : “ Est-ce que la somme des cartes est impaire ? ”
Si une carte est paire et l’autre impaire, alors le résultat est forcément impair, l’adversaire doit dire **“ Oui ”**.

Question 5 : “ Est-ce que la somme des cartes est supérieure à 10 ? ”
Si en additionnant vos deux cartes, le résultat est supérieur à 10, l’adversaire doit dire **“ Oui ”**.

Question 6 : “ Est-ce que les cartes sont à une case d’être correctement alignées ? ”
Si l’une OU les deux cartes sont à une case d’être correctement alignées, l’adversaire doit dire **“ Oui ”**.

Question 7 : “ Est-ce que cette carte est positionnée dans la bonne moitié ? ”
Mettez en évidence la carte sur laquelle porte cette question. Si la carte est située dans la bonne moitié de sa ligne, l’adversaire doit dire **“ Oui ”**.



Le 3 est dans la bonne moitié.

Note : la carte étoile 5 est au centre et donc toujours dans la bonne moitié de sa ligne. Et une carte placée dans la ligne 5 de la carte d’alignement est considérée comme étant toujours positionnée dans la bonne moitié.

Question 8 : “ Est-ce qu’en les inversant, au moins une carte serait correctement alignée ? ”
Si l’une OU les deux cartes sont correctement alignées en étant inversées, l’adversaire doit dire **“ Oui ”**.

Question 9 : “ Quelle est la plus grande ? ”
*(identique à **Lueur d’étoile**)*

*Note : comme dans le mode **Lueur d’étoile**, arrêtez de poser des questions si votre adversaire répond **“ Oui ”** puis passez directement à l’étape de fin **Déplacer les étoiles.***

FIN DE PARTIE

La première personne à avoir toutes ses cartes étoiles face visible, correctement alignées, remporte la partie !

Attention, si vous essayez d’**ALIGNER LES ETOILES** et que vous vous trompez, votre adversaire gagne !

EXTENSIONS

Le cosmos est profond et attend d'être exploré. Jouez à Lueur & Logique dans sa version ultime avec ces différentes extensions. Elles peuvent être combinées, mélangez-les et trouvez votre manière préférée d'aligner les étoiles.

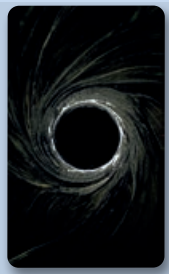
Jouable avec **Lueur d'étoile**

Jouable avec **Etoile brillante**

Quand vous rajoutez des extensions, les règles de base s'appliquent, sauf mention contraire. Les joueurs peuvent jouer à différentes versions du jeu simultanément. L'un peut jouer en mode **Lueur d'étoile**, *tandis que l'autre joue en mode* **Etoile brillante**. *De même, l'un peut jouer avec les trous noirs tandis que l'autre non.*



TROUS NOIRS



" Plus petit "



" Plus grand "

MISE EN PLACE : mélangez un ou deux trous noirs avec vos cartes étoiles. Placez ensuite vos cartes étoiles comme d'habitude, face cachée en face des cartes d'alignement. La ou les cartes en trop sont mises de côté, sans les regarder.

EN JEU : les trous noirs sont traités comme « rien » durant l'étape **CHERCHER DANS LE CIEL**. La réponse dépend de l'autre carte choisie (voir *note*). Ils sont toujours plus petits que l'autre carte, et valent 0 dans l'addition des deux cartes étoiles.

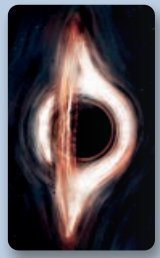
VICTOIRE : alignez correctement vos cartes étoiles.

Note : en mode ***Etoile brillante****, les questions 1, 4, 6, 7 et 8 peuvent avoir pour réponse* ***" Oui "*** *si l'autre carte choisie remplit les critères.*

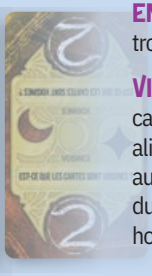
Si les deux trous noirs sont révélés, le plus grand trou noir est considéré comme plus grand.

HORIZON DES EVENEMENTS

MISE EN PLACE : mélangez un trou noir avec vos cartes étoiles. Mettez la carte horizon des évènements à côté de la carte d'alignement 1. Il y a donc désormais 10 lignes et non plus 9.







EN JEU : jouez avec les mêmes règles que l'extension trou noir.

VICTOIRE : lors de l'étape **ALIGNER LES ETOILES**, SEULE la carte du trou noir est prise en compte et doit être bien alignée en face de la carte horizon des évènements, les autres cartes étoiles peuvent être incorrectes. Si la carte du trou noir n'est pas correctement alignée avec la carte horizon des évènements, votre adversaire gagne !

GEANTE ROUGE



MISE EN PLACE : mélangez la carte géante rouge avec vos cartes étoiles. Placez ensuite vos cartes étoiles comme d'habitude, face cachée en face des cartes d'alignement. La carte en trop est mise de côté, sans la regarder.

EN JEU : lorsqu'une question, qui ne concerne pas les alignements, implique une géante rouge, la réponse est toujours **" Oui "**. La géante rouge est toujours plus grande que les autres cartes étoiles.

VICTOIRE : alignez correctement vos cartes étoiles.

TROU DE VER



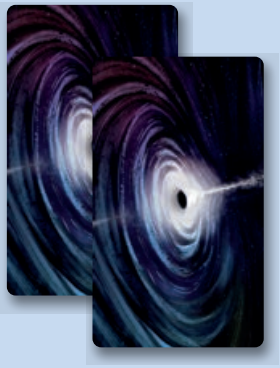
MISE EN PLACE : mélangez deux trous noirs avec vos cartes étoiles. Placez ensuite vos cartes étoiles comme d'habitude, face cachée en face des cartes d'alignement. Les cartes en trop sont mises de côté, sans les regarder.

EN JEU : les règles des trous noirs ne s'appliquent pas. Pendant l'étape CHERCHER DANS LE CIEL, si un trou noir est révélé, l'adversaire doit dire " **Trou de ver !** ". Mélangez les deux cartes que vous venez de montrer et remettez-les face cachée. Passez directement à l'étape de fin DEPLACER LES ETOILES.

Si les deux trous noirs sont révélés en même temps, l'adversaire doit dire " **Trous noirs !** ". Défaussez les deux trous noirs de votre ligne d'étoiles et continuez de jouer avec uniquement 7 cartes étoiles.

VICTOIRE : alignez correctement vos cartes étoiles.

QUASAR



MISE EN PLACE : mélangez la carte quasar avec vos cartes étoiles. Placez ensuite vos cartes étoiles comme d'habitude, face cachée en face des cartes d'alignement. La carte en trop est mise de côté, sans la regarder.

EN JEU : lorsqu'une question est posée à propos d'un quasar, les règles sont les mêmes que pour les trous noirs. Toutefois, **une fois par partie seulement**, lorsque votre adversaire vous montre un quasar, vous avez le droit de mentir si la question ne concerne pas un alignement.

VICTOIRE : alignez correctement vos cartes étoiles.

ETOILE FILANTE

MISE EN PLACE : placez la carte étoile filante à côté des cartes d'alignement. Elle sera ajoutée plus tard dans la partie.



L'étoile filante empêche les deux joueurs de demander si les cartes étoiles 6 & 7 sont correctement alignées (question 1).

*Note : durant la phase **Aligner les étoiles**, vous pouvez toujours révéler des cartes dans les lignes couvertes par **Etoile filante**.*

EN JEU : quand un joueur aligne n'importe quelles cartes, l'étoile filante est placée par l'adversaire par-dessus deux cartes d'alignements voisines. Les joueurs ne peuvent pas demander si les cartes situées dans les lignes couvertes par l'étoile filante sont alignées. Les autres questions dans l'étape **CHERCHER DANS LE CIEL** peuvent être posées.

VICTOIRE : alignez correctement vos cartes étoiles.

FAIRE UN VOEU

MISE EN PLACE : mélangez les cartes souris, face chiffres cachés. Distribuez une carte à chaque joueur et remettez la carte restante dans la boîte sans la regarder. Regardez discrètement votre carte et vos chiffres secrets.

Mettez les cinq jetons souris près de la zone de jeu.

EN JEU : pendant l'étape **CHERCHER DANS LE CIEL**, si votre adversaire vous montre au moins une carte étoile correspondant à vos chiffres secrets, vous POUVEZ prendre un jeton souris.

Note : pour ne pas donner d'informations à votre adversaire, vous pouvez donc choisir de ne pas prendre de jeton souris.

Si à la fin de votre tour, vous avez trois jetons souris, défaussez-les et rejouez immédiatement un autre tour.

VICTOIRE : alignez correctement vos cartes étoiles.





GUIDE DES JETONS DE SUIVI



VOISINE
Ces cartes sont l'une à côté de l'autre sur votre ligne d'étoiles.



BONNE MOITIÉ
La carte est dans la bonne moitié de votre ligne d'étoiles.



SYMÉTRIQUE
Ces cartes sont à l'opposé sur votre ligne d'étoiles et leur total fait 10.



MASSIVE
Le total des deux cartes étoiles est supérieur à 10



PLUS GRANDE / PLUS PETITE
Marquez une paire pour se souvenir de laquelle est la plus grande ou la plus petite.



TROU NOIR
Marquez une carte qui n'est pas une carte étoile : trou noir, géante rouge ou quasar.



FLÈCHE
Marquez la direction dans laquelle la carte devrait être dans votre ligne d'étoiles.



ÉTOILE
Marquez une carte que vous pensez avoir placé correctement.

REMERCIEMENTS

Auteurs : Darren Reckner et Jason Hager de Durdle Games

Illustrateur et graphisme : Jason Hager

Développement : Carla Kopp, Durdle Games

Règles : Darren Reckner

Playtesteurs : Nick Nolan, Bella Nolan, Brandon Nolan, Clark Hager, Colin Hager, Jan Hager, Chad Johnson, Jim Tullett, Amber Reckner, Dustin Depenning, Sarah Hager, Phoebe Haught, Damaris Haught, Noah Haught, Hudson Hager, Glenn Hager, Denise Pittenger, Jennifer Bucker, Sam Broze, Brian B., Brian Neff, Epic Loot: Game Designers Group (Centerville Ohio), Cincinnati Tabletop Game Designers

Traduction : IGIARI

Adaptation française : Yolaine Glenisson

© 2026 IGIARI, tous droits réservés
www.igiari.com