



NAGA RAJA (HURRICAN)

DEUX TEMPLES JUMEAUX VIENNENT D'ÊTRE DÉCOUVERTS EN INDE. FACE À UN ARCHÉOLOGUE RIVAL, VOUS PARTEZ À LA RECHERCHE DE PRÉCIEUSES RELIQUES. REMPORTEZ LES DALLES QUI VOUS INTÉRESSENT POUR VOUS FRAYER UN CHEMIN VERS LES TRÉSORS DU TEMPLE. UTILISEZ LES POUVOIRS DE VOS CARTES GRÂCE AUX SYMBOLES NAGA ET LAISSEZ VOUS TENTER PAR LES RELIQUES MAUDITES... À VOS RISQUES ET PÉRILS.



1 / MISE EN PLACE



- Chaque joueur prend un temple, entrées bleues devant lui.
- Prenez les 9 reliques de votre couleur et placez les aléatoirement (face cachée) sur les 9 emplacements autour du temple (pas sur les entrées).
- Disposez les 36 Bâtonnets du Destin entre les 2 joueurs.
- Formez 3 pioches distinctes avec :
 - Les 17 tuiles Dalle mélangées faces cachées. La tuile Piège est déposée à côté.
 - Les 12 jetons Amulette faces cachées.
 - Les 48 cartes mélangées faces cachées.
- Déterminez le 1er joueur à incarner le guide, il reçoit le jeton parchemin.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Retournez la 1er tuile Dalle de la pioche pour la mettre en jeu. Placez-y un jeton Amulette face cachée si elle possède un emplacement spécial.

2 / TOUR DE JEU



CHAQUE TOUR COMPREND 4 ÉTAPES :

1) L'APPEL DU DESTIN

- Chaque joueur place devant lui autant de cartes avec le même symbole (coin supérieur de la carte) qu'il le désire. 1 carte minimum.
- Chaque joueur révèle simultanément ses cartes et prend autant de Bâtonnets du Destin qu'illustrés en haut des cartes.
- Les 2 joueurs lancent simultanément leurs Bâtonnets du Destin.

2) L'AFFRONTEMENT

- Naga : Les joueurs qui ont obtenu des symboles Naga (serpents) sur leurs Bâtonnets du Destin, peuvent les utiliser.
 - En commençant par le guide, défaussez 1 bâtonnet avec le symbole Naga pour appliquer l'effet (en bas) d'une carte qu'il vous reste en main.
 - Les 2 joueurs utilisent leurs bâtonnets Naga alternativement jusqu'à ce qu'ils décident de passer.
 - Les flèches colorées indiquent à qui s'applique l'effet de la carte. Rouge (à l'adversaire), Blanc (à soi-même), bicolore (à soi-même ou à l'adversaire).
- Points de destinée :
 - Le joueur avec le plus de Points de Destinée remporte la tuile Dalle en jeu.
 - En cas d'égalité, le guide remporte la tuile Dalle.

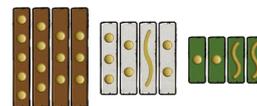


3) L'EXPLORATION

- Le joueur ayant remporté la tuile Dalle, doit la placer dans son temple :
 - Soit au contact d'une des 3 entrées.
 - Soit à côté d'une tuile préalablement placée en tentant de former un chemin.
- Si le joueur relie son entrée à un chemin contenant une Amulette, il la récupère et la place face cachée devant lui. Il pourra utiliser son effet en la défaussant. Si l'amulette rapporte des points de victoire, il la conserve.
- Si le joueur relie son entrée à une relique avec un chemin, il la retourne et récupère les points de victoire indiqués sur celle-ci. Si en cours de partie, cette relique n'est plus reliée à aucune entrée, elle est retournée et ne rapporte plus de points de victoire.

4) LA NOUVELLE DONNE

- Le joueur n'ayant pas remporté la tuile Dalle en jeu, devient le nouveau guide.
- Il pioche 3 cartes en choisit 2 et passe la dernière à son adversaire.
- Le nouveau guide retourne la tuile Dalle suivante et une nouvelle manche débute.



QUELQUES EXEMPLES D'EFFETS DES CARTES ET AMULETTES (à APPLIQUER SELON LA COULEUR DE LA FLÈCHE)

Pivotez une tuile de votre temple ou de l'adversaire.

Annule l'effet d'une carte de l'adversaire.

Echangez la position de 2 reliques dans un même temple.

Désignez le(s) bâtonnet(s) que l'adversaire doit relancer.

Piochez une carte.

Prenez la carte de votre choix dans la défausse.

Regardez secrètement une relique.

Placez le piège sur une case vide du temple de l'adversaire. Il ne pourra pas poser de tuile Dalle dessus.

Déplacez (sans la pivoter) une tuile Dalle de votre temple sur une case vide.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin lorsque :

- L'un des joueurs dévoile sa troisième relique maudite. Il perd immédiatement la partie.
- L'un des joueurs atteint 25 points. Il remporte immédiatement la partie.
- L'un des joueurs pose sa neuvième tuile Dalle sur son temple. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant posé sa neuvième tuile est déclaré vainqueur.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr