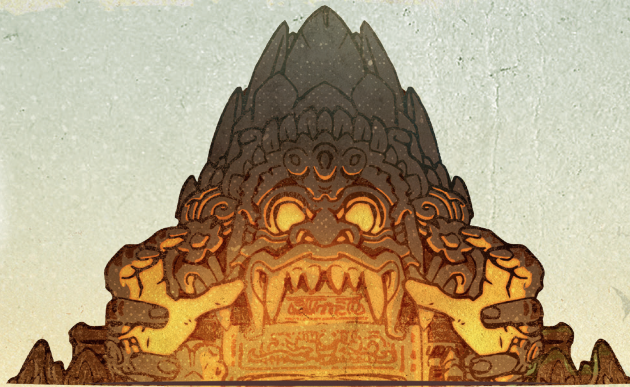


Naga Raja



BRUNO CATHALA & THEO RIVIERE

VINCENT DUTRAIT



En Inde, les temples de deux divinités oubliées, Ananta et Garuda viennent d'être découverts. Ces temples dissimulent des caches secrètes qui renfermeraient de puissantes reliques à l'origine de leurs légendaires pouvoirs. D'après la légende, Ananta était protégée par des Nagas, des serpents bienveillants dont les oeufs couverts d'écailles abritaient des trésors. Garuda aigle géant mythique est leur ennemi naturel.

Archéologue intrépide, vous n'avez qu'une idée en tête, ajouter ces reliques à votre collection. Vous partez sur le champ à la chasse aux trésors et pénétrez dans un temple, tandis qu'un confrère collectionneur émérite et rival de toujours, entre au même moment dans l'autre... Le duel s'engage.

Pour atteindre les caches secrètes et découvrir les reliques d'Ananta avant votre adversaire, vous devez passer par un dédale en perpétuel mouvement...

Le premier qui réussit pourra profiter de leurs fabuleux pouvoirs... Sauf si trois reliques maudites de Garuda sont mises à jour... Il sera alors damné pour l'éternité.

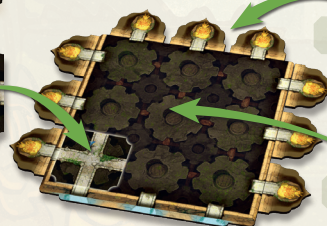


PRINCIPE DU JEU

Dans Nagaraja, chaque joueur parcourt son propre temple, qui possède en son centre des emplacements prévus pour des dalles, et en sa périphérie 9 caches secrètes renfermant les reliques sacrées ou maudites. Ces reliques rapportent des points de victoire et sont placées au hasard, faces cachées, autour des temples.



Dalle



Reliques

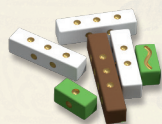
Temple



6 reliques sacrées (3 à 5 points de victoire chacune)



3 reliques maudites (6 points de victoire chacune)



Bâtonnets du destin

A chaque manche une nouvelle dalle est mise en jeu et les joueurs s'affrontent pour la remporter en lançant les bâtonnets du destin. Le joueur ayant le plus de points de destinée sur ses bâtonnets remporte la dalle et la place dans son temple.

Ce joueur tente de créer des chemins qui mènent à ses reliques, afin de les retourner faces visibles et d'obtenir des points de victoire. Le 1^{er} joueur qui atteint 25 points de victoire gagne la partie. En revanche, un joueur perd la partie s'il rend visible ses 3 reliques maudites.



Nagas



Cartes

Cependant, rien n'est acquis pour toujours ! En cours de manche, les joueurs peuvent utiliser les Nagas présents sur leurs bâtonnets pour jouer des cartes dont les effets leur permettront de prendre en main leur destin...



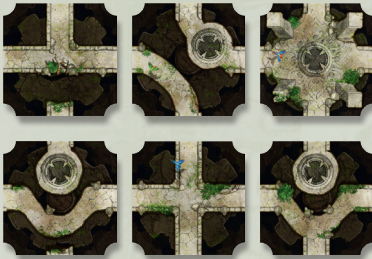
PRESENTATION ET MISE EN PLACE DU MATERIEL

- 1 Choisissez un **temple** (gris ou jaune) et placez-le devant vous ; les 3 entrées bleues face à vous.
- 2 Prenez les **9 reliques** de la même couleur que votre temple et placez-les aléatoirement faces cachées autour de votre temple (excepté au niveau des entrées).
- 3 Prenez une **aide de jeu**.
- 4 Mélangez les **17 dalles** pour former une pioche faces cachées.
- 5 Placez le **piège** à côté des dalles.
- 6 Mélangez les **12 amulettes** pour former une pioche faces cachées.
- 7 Disposez les **36 bâtonnets du destin** entre vous.
- 8 Mélangez les **48 cartes** pour former une pioche faces cachées.



Les 3 entrées

6 types de dalle



4 types d'amulettes



6 reliques sacrées et 3 reliques maudites par joueur





- 9 Déterminez qui sera le **1^{er} joueur de la 1^{ère} manche**. Chaque joueur lance 2 bâtonnets du destin marrons. Le joueur avec le plus de points de destinée sur ses bâtonnets devient **le guide et prend le parchemin**. En cas d'égalité, relancez les bâtonnets jusqu'à avoir un vainqueur.
- 10 Distribuez **5 cartes** à chaque joueur.
- 11 Révélés la **1^{ère} dalle de la pioche** qui sera en jeu pour cette 1^{ère} manche. Si elle possède un **emplacement spécial**, placez-y une amulette face cachée.

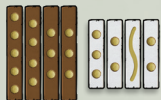
Vous voilà prêts à parcourir vos temples à la recherche d'antiques reliques !



Il y a **3 types de bâtonnets du destin**, possédant tous **4 faces**. L'**aide de jeu** rappelle la composition des faces de chaque type de bâtonnet. Deux symboles peuvent être présents sur les bâtonnets :

➤ Chaque  vaut un **point de destinée** qui compte dans le total des points de destinée pour remporter la dalle en jeu.

➤ Chaque  est un **Naga**, qui peut être utilisé pour activer l'effet d'une carte encore dans sa main.



Plus le bâtonnet est grand, plus il a des points de destinée et moins de Naga.

Inversement, plus le bâtonnet est petit, plus il a de Naga et moins de points de destinée.

Vous devrez choisir judicieusement les bâtonnets à lancer pour optimiser le résultat souhaité.

Si vous espérez remporter la dalle en jeu, vous choisirez davantage de bâtonnets marrons (avec plus de points de destinée).

Si vous espérez activer l'effet de certaines cartes, vous choisirez davantage de bâtonnets verts (avec plus de Nagas).

Les **48 cartes** peuvent toutes être utilisées de **deux façons différentes**. L'utilisation d'une carte dépend du moment où elle est jouée dans une manche :

➤ **En début de manche**, elle peut être **sélectionnée** (seule ou avec d'autres cartes du même symbole) pour lancer les bâtonnets du destin indiqués en haut de la carte.

➤ **En cours de manche**, elle peut être **activée** (de sa main) en utilisant un Naga, pour appliquer l'effet indiqué au bas de la carte. En activant des effets, les joueurs peuvent agir sur différents éléments du jeu : les dalles, les cartes, les bâtonnets ou les reliques.

Il est impossible de jouer une carte pour ses deux utilisations à la fois ! Avant de choisir l'utilisation d'une carte (sélection ou activation), il faut considérer 4 informations :




1 LE TYPE ET LE NOMBRE DE BATONNETS A LANCER

2 Les **symboles** qui représentent les :

-  Reliques 
-  Dalles 
-  Bâtonnets 
-  Cartes 



3 Les **flèches** colorées qui indiquent à **qui** s'applique l'effet de la carte :

-  **Rouges** : à l'adversaire.
-  **Clares** : à soi-même.
-  **Bicolores** : à soi-même OU à l'adversaire, au choix.

4 L'EFFET A APPLIQUER

Exemple : Le joueur peut utiliser au choix la carte ci-dessus pour :

- la **sélectionner** ; il pourra alors lancer 3 bâtonnets verts et 1 bâtonnet blanc.

- ou l'**activer** (en défaussant un Naga) ; il pourra alors échanger la position de 2 reliques autour du temple adverse.

Dans les deux cas, la carte est défaussée à la fin de la manche.

Note : Les symboles en haut de la carte indiquent à quels éléments de jeu s'applique son effet.





DEROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se joue en **plusieurs manches successives**. Elle se termine dès qu'une des conditions de fin de partie est remplie (voir page 5). **A chaque manche, une dalle est mise en jeu** et les joueurs s'affrontent pour la remporter en utilisant des cartes et des bâtonnets. Chaque manche comprend **4 étapes**.



ETAPE 1 : L'APPEL DU DESTIN

Les joueurs utilisent des cartes pour choisir les bâtonnets du destin à lancer.

- Le **guide** sélectionne dans sa main autant de **cartes qu'il souhaite avec le même symbole** (peu importe la couleur des flèches autour du symbole) et les pose faces cachées sur la table. Ensuite, son adversaire fait de même. **Chaque joueur doit sélectionner au moins une carte.**
- Les cartes sont révélées **simultanément**. Chacun prend les **bâtonnets du destin** indiqués sur la ou les cartes qu'il vient de révéler, puis les deux joueurs lancent **simultanément** les bâtonnets. *Note : Lors d'un lancer, si un bâtonnet n'indique pas clairement un résultat, relancez-le.*

Exemple : Elodie – la guide – sélectionne en premier 1 carte de sa main. Puis, son adversaire Marion en sélectionne 2 du même type. Ils révèlent simultanément leurs cartes. La carte d'Elodie lui permet de lancer 3 bâtonnets blancs. Les cartes de Marion lui permettent de lancer 3 bâtonnets marrons, 1 blanc et 1 vert. Ils lancent simultanément leurs bâtonnets et obtiennent : 5 points de destinée et 1 Naga pour Elodie, 11 points de destinée et 1 Naga pour Marion.



Elodie



Marion



ETAPE 2 : L'AFFRONTEMENT

Les joueurs utilisent des Nagas pour activer les effets de leurs cartes encore en main. Puis, on détermine le joueur qui remporte la dalle en jeu.

- Certains bâtonnets lancés peuvent avoir des faces avec un **Naga** . En commençant par le guide, chacun peut, **alternativement**, utiliser un **Naga**. Dans ce cas, le bâtonnet avec le Naga est défaussé, permettant au joueur l'ayant défaussé **d'activer l'effet d'une carte encore dans sa main**. Ce joueur place la carte activée face visible devant lui et applique son effet. Le joueur adverse peut alors à son tour utiliser un Naga. On continue ainsi jusqu'à ce que les deux adversaires passent leur tour **consécutivement**, mettant fin à l'affrontement. *Attention : la défausse ne peut pas être librement consultée par les joueurs !*
- Le joueur avec le plus de **points de destinée** remporte la **dalle** en jeu. **En cas d'égalité, c'est le guide qui l'emporte**. Toutes les cartes jouées pendant les étapes 1 et 2 sont défaussées. *Note : Si un seul joueur a des Nagas, il peut les utiliser à la suite. Si aucun des joueurs n'a de Naga, on fait immédiatement le total des points de destinée.*

Exemple : Elodie – la guide – utilise en premier un Naga pour activer une carte de sa main. Elle fait défausser 2 bâtonnets marrons à Marion. Marion choisit de ne pas utiliser son Naga. À la fin de l'affrontement, le total des points de destinée est de 5 pour Elodie contre 4 pour Marion. Elodie remporte la dalle en jeu et les cartes jouées sont défaussées.



Elodie



Marion



ETAPE 3 : L'EXPLORATION

Le joueur qui place la dalle dans son temple tente d'obtenir des points de victoire, en créant des chemins qui mènent à ses reliques.

Le joueur ayant remporté la dalle doit la placer dans son **temple** (dans l'orientation de son choix) :

- SOIT au contact d'une des **trois entrées**.
- SOIT **orthogonalement** à n'importe quelle autre dalle déjà placée.

Dès que les **chemins disponibles** permettent au joueur de **relier une des entrées** de son temple à :

- Une **amulette** ; il la remporte, la regarde secrètement et la **place devant lui**. Il pourra la consulter à tout moment et **l'utiliser quand il le souhaitera**.
- Une **relique** ; il la **retourne immédiatement** (sans la déplacer) et la **rend visible**, ce qui lui **rapporte les points de victoire** qui y sont **indiqués**. Si en cours de partie, cette relique n'est plus reliée à une entrée, elle est retournée face cachée et ne rapporte plus aucun point de victoire.



Exemple : Emplacements possibles pour une nouvelle dalle.

Exemple : Elodie doit placer dans son temple la dalle remportée. Suivant son positionnement, les chemins disponibles ne mèneront pas aux mêmes endroits. Elle hésite entre deux possibilités :



1) Le chemin relie une entrée à la relique la plus à gauche, permettant de la rendre visible. Aucun chemin ne mène à l'amulette, qui reste cachée.



2) Le chemin relie une entrée à l'amulette, permettant à Elodie de la prendre. Aucun chemin ne mène à la relique, qui reste cachée.

Elle décide de récupérer l'amulette, la regarde secrètement, note qu'elle lui rapporte 2 points de victoire et la pose face cachée devant elle.

ETAPE 4 : LA NOUVELLE DONNE

Un nouveau guide est désigné et de nouvelles cartes sont distribuées.

- Le joueur n'ayant pas remporté la dalle devient le **nouveau guide**. Il prend le **parchemin**, pioche 3 cartes, en choisit 2 qu'il ajoute à sa main et donne la dernière à son adversaire, qui l'ajoute aussi à sa main. *Note : S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche face cachée.*
- Puis, le nouveau guide retourne la **1^{ère} dalle de la pioche** et une **nouvelle manche** peut commencer.

Exemple : Marion – qui n'a pas remporté la dalle – devient le nouveau guide pour la prochaine manche et prend le parchemin. Il pioche 3 cartes, en garde 2 et donne la dernière à Elodie. Puis, une nouvelle dalle est retournée pour commencer une nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

Les **reliques visibles** et les **amulettes remportées** rapportent les **points de victoire** qui y sont **indiqués**. Leurs points s'ajoutent pour former le **total des points de victoire**. La partie prend fin **immédiatement** aussitôt que :

- L'un des joueurs **rend visible sa 3^{ème} relique maudite** (peu importe le total de ses points). C'est la **défaite immédiate** pour ce joueur qui perd la partie.
- L'un des joueurs **atteint un total d'au moins 25 points** (sans avoir rendu visible ses 3 reliques maudites). C'est la **victoire immédiate** pour ce joueur qui gagne la partie.
- L'un des joueurs **vient de placer une 9^{ème} dalle dans son temple** et ne remplit pas les conditions de victoire ou de défaite citées précédemment. C'est alors le joueur avec le **plus grand total de points** qui gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant placé sa 9^{ème} dalle gagne.





EFFETS DES AMULETTES ET DES CARTES



EFFETS DES AMULETTES



Elles vous rapportent les points de victoire indiqués. Gardez-les faces cachées jusqu'à la fin de la partie.



Révélez-la et défaussez-la pour piocher une carte.



EFFETS DES CARTES

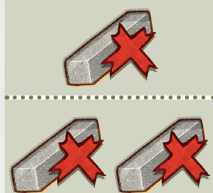
Rappel : Les flèches en haut de la carte indiquent à qui s'applique son effet (voir page 3).



Ajoutez au résultat de vos bâtonnets le nombre de points de destinée indiqué sur la carte.



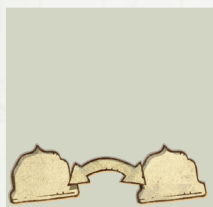
Désignez deux bâtonnets que votre adversaire vient de lancer. Il doit les relancer.



Défaussez un ou deux bâtonnets (*nombre indiqué sur la carte*) parmi ceux que votre adversaire vient de lancer. Vous choisissez les bâtonnets à défausser. Ils ne comptent plus dans le total de points de destinée de votre adversaire.



Choisissez une ou deux reliques cachées (*nombre indiqué sur la carte*) autour de votre temple ou autour du temple adverse (*en fonction de la couleur des flèches en haut de la carte*). Regardez-les secrètement et replacez-les ensuite face cachée à la même place. Les reliques peuvent appartenir à 2 temples différents.



Échangez la position de deux reliques (*visibles ou cachées*) autour de votre temple ou autour du temple adverse (*en fonction de la couleur des flèches en haut de la carte*). Les reliques échangées doivent appartenir au même temple. En fonction des chemins disponibles, une relique cachée peut devenir visible et inversement.



Révélez-la et défaussez-la pour annuler l'effet d'une carte que votre adversaire vient d'activer avec un Naga. Sa carte et son Naga sont défaussés. L'amulette d'annulation ne peut pas être utilisée pour annuler l'effet d'une autre amulette.

Chaque amulette est présente en 3 exemplaires dans le jeu.



Faites pivoter comme vous le souhaitez (*sans la déplacer*) une de vos dalles ou une des dalles du temple adverse (*en fonction de la couleur des flèches en haut de la carte*).



Déplacez (*sans la faire pivoter*) une de vos dalles sur une case vide de votre temple. Cette dalle n'a pas besoin de respecter les règles habituelles de placement.



Echangez la position de deux dalles de votre temple ou du temple adverse (*en fonction de la couleur des flèches en haut de la carte*). Les dalles échangées ainsi ne doivent pas être pivotées et doivent appartenir au même temple.



Placez le piège sur une case vide du temple adverse. S'il est déjà dans votre temple, déplacez-le dans le temple adverse. Il n'est pas possible de placer une dalle sur le piège.



Prenez la carte de votre choix dans la défausse et ajoutez-la à votre main. Vous ne devez pas montrer cette carte à votre adversaire.



Piochez deux cartes et ajoutez-les à votre main.



Défaussez au hasard une carte de la main de votre adversaire.