

Jeu de base

Naga Raja



En Inde, les temples jumeaux de deux divinités oubliées renfermant d'antiques reliques viennent d'être découverts. Pour vous emparer de ces trésors, vous devrez traverser un dédale en perpétuel mouvement et affronter votre rival de toujours... Mais attention ; rassembler les trois reliques maudites du maléfique Garuda vous serait fatal !

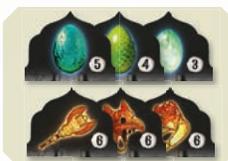
BRUNO CATHALA & THÉO RIVIÈRE VINCENT DUTRAIT



Jeu à 2

FAITES VITE... CHOISISSEZ JUDICIEUSEMENT!

Chaque joueur parcourt **son temple**, pourvu d'**emplacements** pour des **dalles** et de **caches** pour **9 reliques sacrées et maudites**. Ces reliques sont **placées au hasard, face cachée**, autour des temples et rapportent des **points de victoire** si elles sont retournées face visible. Le 1^{er} joueur qui atteint **25 points de victoire** **gagne** la partie, mais un joueur la **perd s'il révèle ses 3 reliques maudites** !



Chaque manche, les joueurs **s'affrontent pour remporter une nouvelle dalle** en utilisant des cartes pour **lancer les bâtonnets du destin**. Le joueur avec le plus de **points de destinée** sur ses bâtonnets **place la dalle dans son temple**.

Chaque joueur tente de **créer des chemins qui mènent à ses reliques**, afin de les **retourner et d'obtenir des points** de victoire.

Cependant, les **symboles Naga** des bâtonnets permettront **d'activer des cartes aux effets puissants**, si bien que rien n'est jamais acquis dans ce jeu...



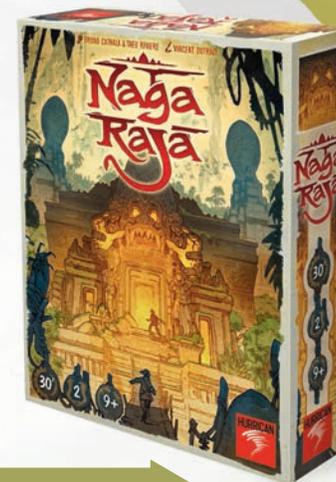
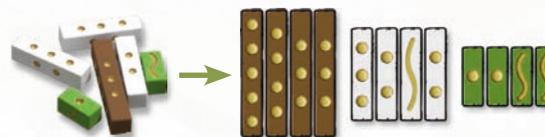
MÉCANIQUES DE JEU

- Gestion de main (cartes à double-usage)
- Construction de route (placement de tuiles)
- Lancement de dés (bâtonnets à double-usage)

- Course tactique avec plateaux modulaires
- Joueurs occasionnels et expérimentés

POINTS CLÉS

- Règles **simples**, parties **courtes** et **stratégiques**.
- **Captivant, interactif** et plein de **revirements**.
- **Adaptable** aux joueurs : **calme** ou plus **offensif**.
- **Addictif** : **revanche** immédiate garantie !
- **36 bâtonnets à 4 faces** originaux.



Focus sur les cartes et bâtonnets à double-usage

Chaque manche a lieu le **même dilemme** car toutes les cartes du jeu peuvent être utilisées de **deux façons différentes**, en fonction du **moment** où elles sont jouées. Mais il est **impossible de jouer une carte pour ses deux utilisations à la fois** !

- En **début de manche**, les joueurs **sélectionnent des cartes** (avec le même symbole) pour lancer les **bâtonnets du destin indiqués en haut** de la carte. Les **points de destinée** ● comptent pour remporter la dalle en jeu.
- En **cours de manche** (suivant le résultat des bâtonnets), un **Naga** 🐉 peut être **défaussé pour activer une carte** encore dans sa main, et **appliquer l'effet indiqué au bas** de la carte. Les joueurs agissent ainsi sur différents éléments du jeu : les dalles, les cartes, les bâtonnets ou les reliques.

TYPE/NOMBRE DE BATONNETS A LANCER

Des **symboles**, représentant les :

- Reliques
- Dalles
- Bâtonnets
- Cartes



EFFET

Des **flèches**, montrant la cible de l'effet :

- Votre adversaire
- Vous
- Votre adversaire OU vous

2 façons d'utiliser la carte ci-contre :

- la **SELECTIONNER** pour lancer 3 bâtonnets verts et 1 blanc.

OU

- l'**ACTIVER** pour échanger la position de 2 reliques autour du temple adverse.



Une course au trésor pleine de dilemmes et de rebondissements !

Langues :

Fabrication: Chine - Colisage: 7 - Dimensions/poids: 275*215*66 mm/0.847 kg