



RÈGLES DU JEU / RULEBOOK

APÉRÇU

Bienvenue dans l'arène survoltée de Lucha Furia !
Votre équipe de Luchadores a perdu son entraîneur légendaire, disparu après un match chaotique. Pour reprendre le flambeau, vous devez prouver que votre équipe mérite de devenir la nouvelle légende du ring.

Affrontez les autres clans de Luchadores dans des manœuvres spectaculaires, piègez-les dans des prises fatales, et surtout... n'ayez aucun scrupule. Le public en raffole.

« DANS CE RING, IL N'Y A PAS DE PITIÉ, JUSTE DE LA SUEUR, DES BOTTES VOLANTES, ET DES COUPS DE COUDE ILLÉGAUX ! »

BUT DU JEU

Faites entrer vos luchadores sur le ring et poussez ceux qui se trouvent sur leur passage. Éjectez-les sur les cartes Événement pour déclencher leurs effets et préparer vos prochains coups.

Alignez trois luchadores d'une même équipe adverse pour l'éliminer, tout en évitant d'aligner les vôtres.

La dernière équipe encore en jeu remporte la partie !

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu avec un ring rotatif
- 20 pions de Luchadores (5 par couleur)
- 25 cartes Événement du ring
- 2 cartes Chaise
- 1 livret de règles

MISE EN PLACE

- Placez au centre de la table le plateau représentant le public, puis posez le ring rotatif dessus (1).
- Chaque joueur choisit une couleur et prend ses 5 Luchadores (2).
- Mélangez les cartes Événement du ring et formez une pioche face cachée (3).
- Placez les 2 cartes Chaise face visible à côté du plateau (4).
- Révélez 6 cartes Événement et disposez-les en 3 colonnes au-dessus du ring, les flèches orientées vers celui-ci (5).

VOILÀ LE DÉCOR PLANTÉ.
À VOUS DE JOUER, ET QUE
LA MEILLEURE ÉQUIPE GAGNE !

3.



2.



5.

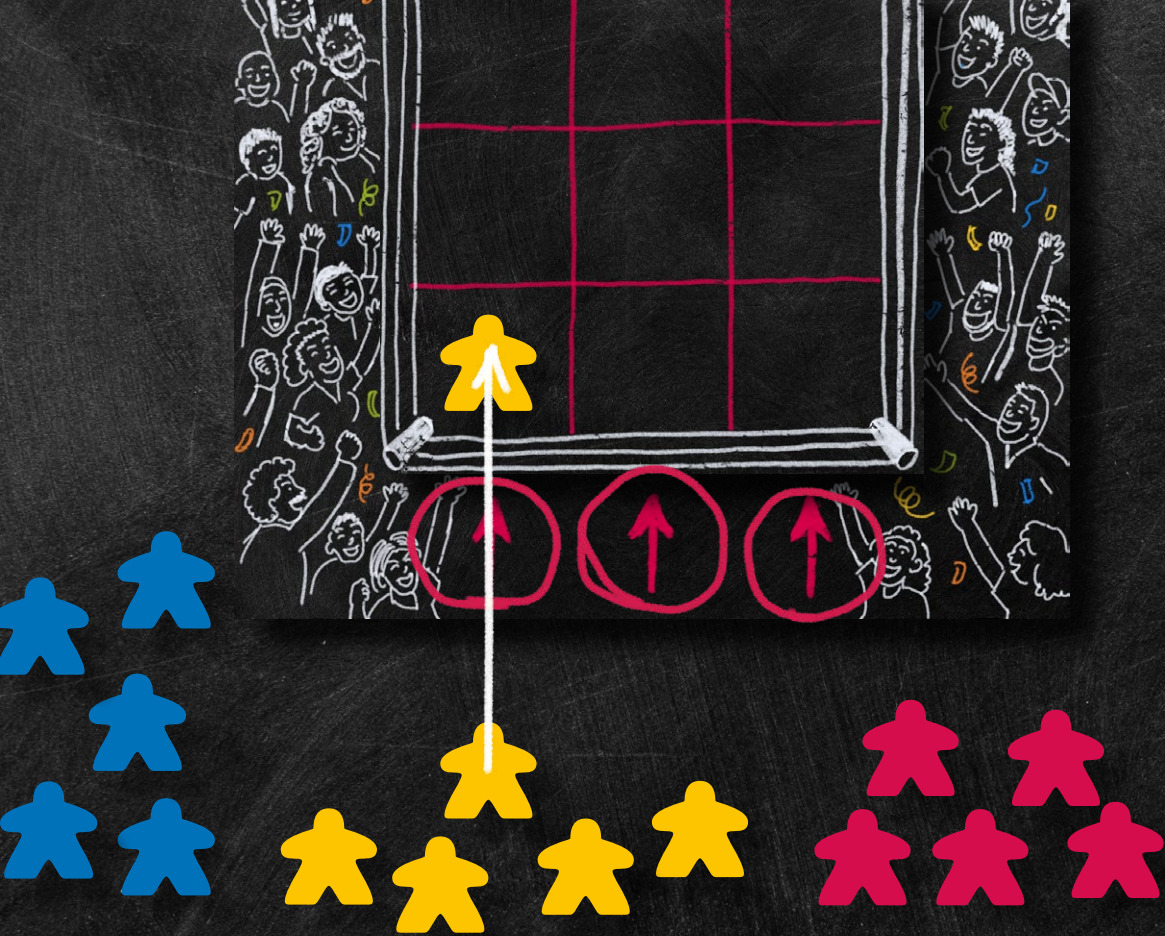


4.



READY?

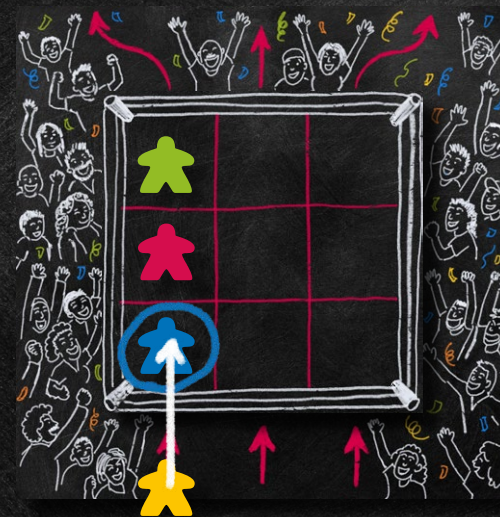




DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

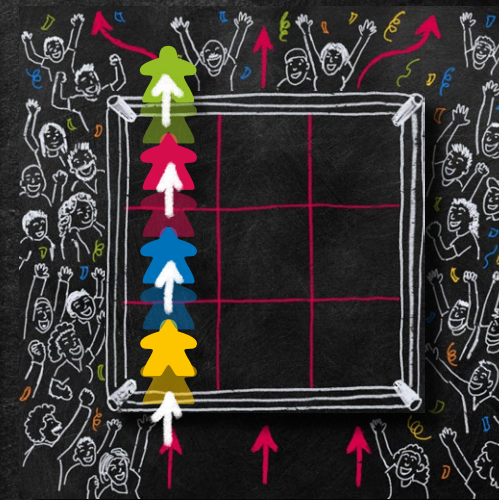
1. Faire entrer un luchador

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu. À votre tour, vous devez faire entrer l'un de vos Luchadores sur le ring depuis l'une des trois entrées.



2. Placer ou pousser

Si la case d'entrée est libre, placez-y votre Luchador. Si elle est déjà occupée, poussez tous les Luchadores de cette colonne d'une case vers le côté opposé du ring.



3. Pousser les autres luchadores

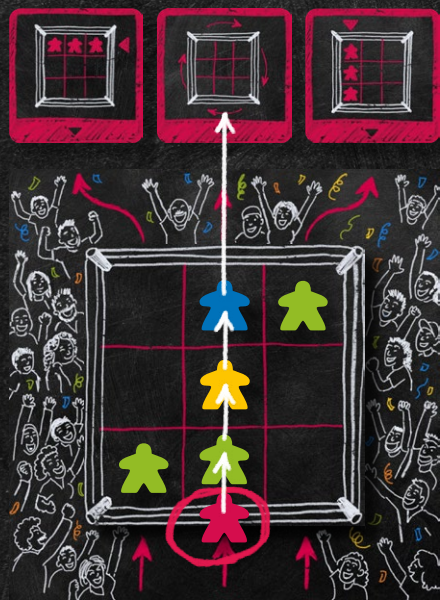
Tous les Luchadores présents dans la colonne avancent d'une case dans la direction de la poussée. Le dernier Luchador peut ainsi être éjecté du ring.



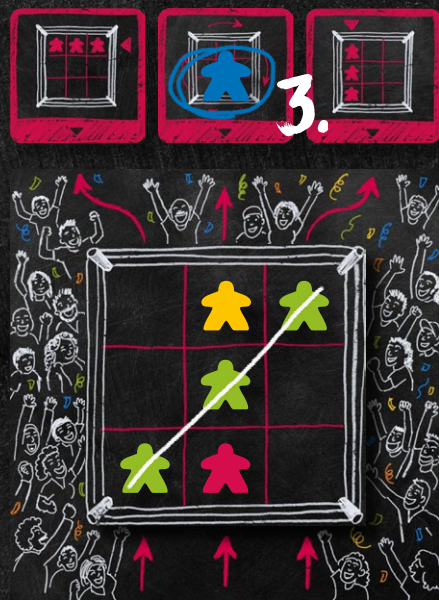
4. Vérifier les alignements

Dès que 3 Luchadores d'une même équipe sont alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, cette équipe est éliminée et tous ses Luchadores sont retirés du ring. **Les alignements sont toujours vérifiés et résolus avant l'activation d'une éventuelle carte Événement.**

Le joueur ayant provoqué l'élimination gagne une **carte Chaise par joueur adverse éliminé**, dans la limite des cartes encore disponibles. Si la même poussée a également éjecté un Luchador sur une carte Événement, résolvez d'abord l'élimination, puis activez cette carte.



1.



2.

TROIS SUR UNE LIGNE ? C'EST LE SIGNAL POUR LES VESTIAIRES.

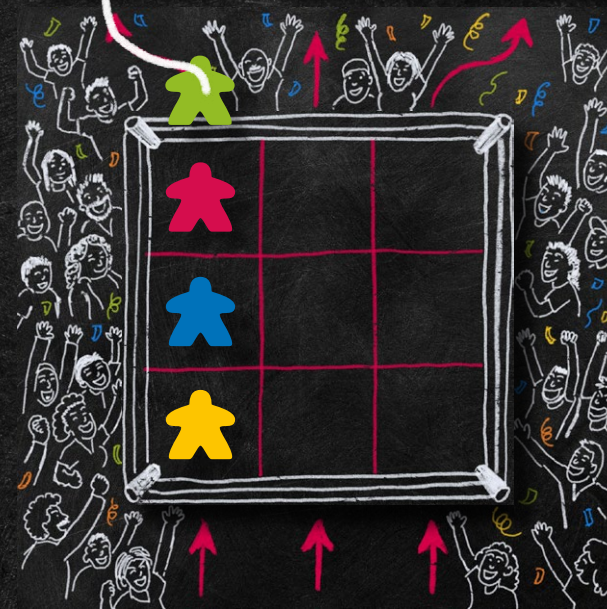
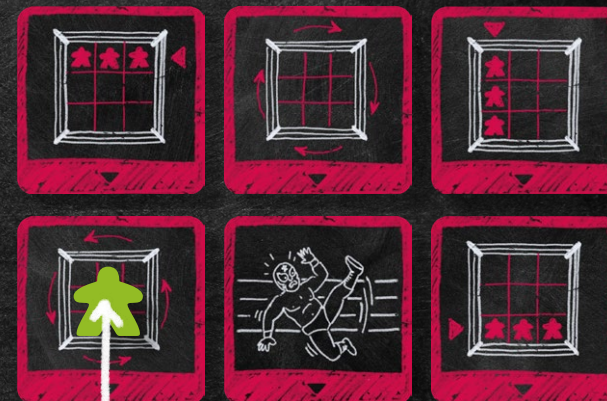
Exemple : Le joueur rouge fait entrer son Luchador au centre du ring (1). Trois Luchadores verts sont alignés (2) → ils sont éliminés et quittent le ring. Le Luchador également éjecté du ring lors de cette poussée déclenche ensuite l'Événement (3).

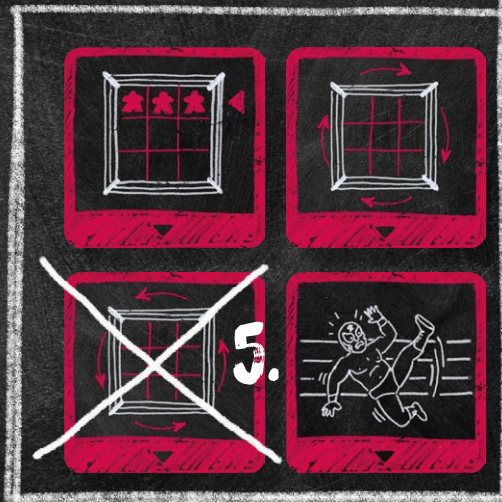
OUT!



5. Activer une carte Événement

Si un Luchador est éjecté du ring, il tombe sur la carte Événement placée face à la colonne dont il vient de sortir. Cette carte est activée après la résolution des éventuels alignements. (voir Événements p.10-11).



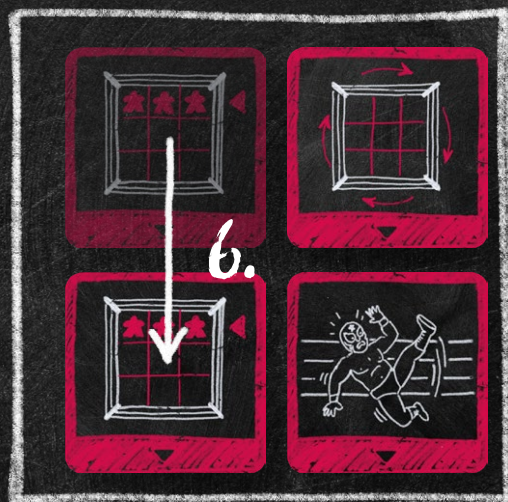


Lorsqu'une carte Événement est activée, résolvez son effet, puis défaussez-la. Faites glisser à sa place la carte face visible située juste au-dessus (6) et piochez une nouvelle carte pour compléter la colonne (7).

Le Luchador ayant activé l'Événement retourne sur le ring ou dans la réserve de son joueur, selon l'effet de la carte (voir p. 10-11).

Si la pioche de cartes Événement du ring est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

LE RING EST UNE MACHINE À CHAOS... ET VOUS VENEZ D'APPUYER SUR LE BOUTON ROUGE.



CAS D'ÉGALITÉ

Si plusieurs équipes sont alignées en même temps, éliminez d'abord l'équipe du dernier joueur à avoir joué.

Après cette élimination :

- s'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu, elle remporte immédiatement la partie.
- sinon, éliminez également les autres équipes toujours alignées, en commençant par celle dont le joueur a joué le plus récemment.

Exemple : le joueur rouge joue et aligne les Luchadores rouges et bleus. Comme Rouge vient de jouer, son équipe est éliminée en premier. S'il ne reste alors que l'équipe bleue, celle-ci remporte la partie, même si ses Luchadores sont alignés.

PAS ASSEZ DE LUCHADORES ?

À votre tour, vous devez obligatoirement faire entrer l'un de vos Luchadores. Si vous n'en avez plus dans votre réserve parce que vos 5 Luchadores sont déjà sur le plateau, **vous êtes immédiatement éliminé**. Retirez alors tous vos Luchadores du ring.

« ABANDONNER LE COMBAT ? MAUVAIS POUR VOTRE RÉPUTATION ! VOTRE ÉQUIPE EST COPIEUSEMENT HUÉE. »

CARTE CHAISE



Lorsqu'un joueur provoque l'élimination d'un ou plusieurs adversaires, il gagne une carte Chaise par joueur éliminé, dans la limite des cartes Chaise encore disponibles.

Les cartes Chaise sont à usage unique. À votre tour, avant de faire entrer l'un de vos Luchadores, vous pouvez jouer au maximum une carte Chaise.

Effet : choisissez une colonne et poussez d'une case le Luchador le plus proche de l'entrée. Si d'autres Luchadores se trouvent dans cette colonne, appliquez les règles normales de poussée.

Après avoir résolu son effet, défaussez la carte Chaise utilisée.

ASSOMMER À COUPS DE CHAISE... TOUT EST PERMIS QUAND L'ARBITRE NE REGARDE PAS.

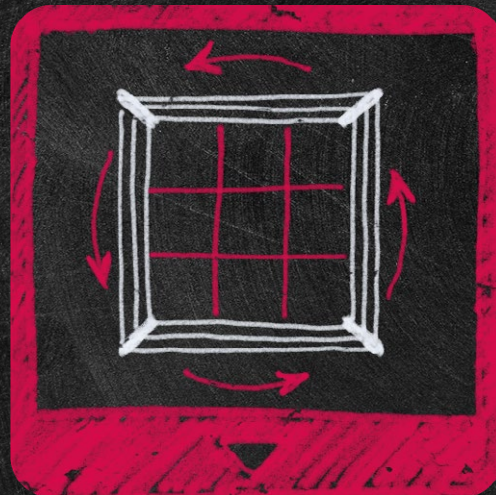
LES CARTES ÉVÉNEMENT DU RING



6 CARTES GLISSADE

Le Luchador tente un coup spécial, mais glisse hors du ring. Il retourne dans la réserve de son joueur.

Oops!



6 CARTES TORNADO DU RING

Faites pivoter le ring de 90° dans le sens indiqué. Le Luchador ayant activé la carte retourne dans la réserve de son joueur.



1 CARTE ENTRÉE DIVINE

Le Luchador revient directement sur la case centrale du ring. Si cette case est occupée, le Luchador qui s'y trouve est éjecté et retourne dans la réserve de son joueur.

**ET C'EST LA DÉGRINGOLADE !
UNE VRAIE AVALANCHE DE PRISES
ET DE COUPS EN SÉRIE !**

Outch!



12 CARTES PROJECTION DANS LES CORDES

Le Luchador revient sur le ring dans la direction indiquée, en poussant les autres Luchadores si nécessaire. Si cette entrée éjecte un autre Luchador du ring, vérifiez d'abord s'il tombe sur une carte Événement. Si c'est le cas, résolvez les éventuels alignements, puis activez cette nouvelle carte. Dans le cas contraire, le Luchador retourne dans la réserve de son joueur. Poursuivez ainsi jusqu'à ce qu'aucun nouvel événement ne soit déclenché.

VICTOIRE

Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu, celle-ci remporte immédiatement la partie et soulève **La Máscara de Oro** !

« LES FLASHS CRÉPITENT TANDIS QUE LA NOUVELLE LÉGENDE DU RING CÉLÈBRE SA VICTOIRE ! »



MODE 2 JOUEURS EL FANTASMA ENTRE EN JEU !

Pour une partie à deux joueurs, ajoutez une troisième équipe : El Fantasma, les légendes oubliées du ring revenues hanter celles et ceux qui souhaitent prendre leur place.

Vous jouez selon les règles habituelles, avec quatre différences importantes :

- El Fantasma joue comme une troisième équipe.
- L'ordre de jeu est toujours le suivant : premier joueur, second joueur, puis El Fantasma.
- Pour remporter la partie, votre propre équipe doit être la seule encore en jeu. Éliminer votre adversaire ne suffit pas si El Fantasma est toujours présent.
- Si El Fantasma reste la dernière équipe en jeu, aucun joueur ne remporte la partie.

Mise en place

Prenez une carte Chaise et placez-la devant le premier joueur, côté Masque visible. Elle sert uniquement à indiquer qui contrôle El Fantasma et ne peut jamais être jouée ni remportée comme une carte Chaise.



Tour d'El Fantasma

Après que les deux joueurs ont effectué leur tour, El Fantasma joue en troisième et dernier.

Le joueur possédant la carte Masque contrôle El Fantasma comme s'il s'agissait de sa propre équipe et applique toutes les règles habituelles.

Une fois le tour d'El Fantasma terminé, passez la carte Masque à l'autre joueur. Cet ordre de jeu se répète jusqu'à la fin de la partie.

Si un Luchador d'El Fantasma est éjecté sur une carte Événement, celle-ci est activée normalement.

Si El Fantasma est éliminé, retirez la carte Masque de la partie. Les deux joueurs poursuivent alors la partie normalement.

Joueur éliminé

Si un joueur est éliminé, il ne peut plus remporter la partie. Il prend immédiatement la carte Masque et contrôle El Fantasma jusqu'à la fin du jeu. La carte Masque n'est alors plus transmise à l'autre joueur.

Si El Fantasma élimine un joueur, il gagne également une carte Chaise. Le joueur qui le contrôle peut utiliser cette carte pendant un prochain tour d'El Fantasma.

Si El Fantasma est la dernière équipe encore en jeu, aucun joueur ne remporte la partie. Le joueur qui le contrôle aura toutefois la satisfaction d'avoir empêché son adversaire de gagner.