

NAJA - La danse des serpents

Un jeu pour 2 à 4 joueurs dès 8 ans

Public ciblé : familial à initié- Durée : 20 à 40 minutes

Principe

Chaque joueur dirige une équipe de fakirs qui essaient de rentrer à la cour du sultan ; pour cela, il faut être le meilleur charmeur de serpent à la fête du Naja et réussir à faire sortir entièrement de son panier votre cobra préféré. Jouez de la musique, prenez

des risques et entraînez vous au mieux à l'école des fakirs afin de devancer les concurrents mais attention, toute erreur provoque souvent des morsures de serpents préjudiciables qui vous affaiblissent....!

Matériel de jeu

- 1 plateau « Ecole des fakirs »
- 4 serpents marqueurs de score
- 18 cartes «Mélodie».
- 3 cubes "Fakir" par joueur
- 5 dés de couleur pour chaque joueur (numérotés de 1 à 6)
- 5 dés Blanc Bonus (numérotés de 2 à 7)

Préparation du jeu

4 cartes «Mélodie» sont placées face visible au centre de la table pour 4 joueurs, 3 pour 3 joueurs et 2 pour 2 joueurs; le plateau "Ecole de fakir" est placé sur le coté. Le reste des cartes forme la pioche. Chaque joueur reçoit ses dés et les 3 cubes fakir de sa couleur qu'il pose devant lui; les dés Bonus sont placés en dessous du plateau (3 pour 2 joueurs, 4 pour 3 joueurs, 5 pour 4 joueurs). Les serpents sont placés sous le plateau en faisant uniquement dépasser les têtes.

Déroulement du jeu

Le premier joueur est celui qui sait le mieux faire le serpent avec sa main ou le plus jeune si la mauvaise foi l'emporte... Le jeu se déroule en plusieurs tours où les joueurs lancent les dés les uns à la suite des autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur peut faire toutes les actions suivantes :

- Lancer les dés.
- Gagner une carte Mélodie.
- Utiliser un apprentissage acquis.

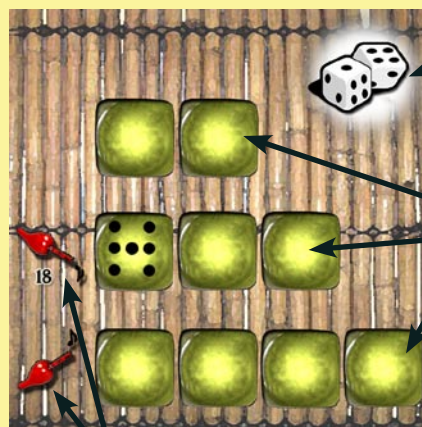
Lancer les dés

Le joueur dont c'est le tour prend les **dés disponibles** posés devant lui (un dé de moins par blessure non soignée); il **peut** utiliser un ou plusieurs dés Bonus s'il en a; il lance les dés sur la table et il en choisit ensuite **un ou plusieurs** afin de les poser sur une carte « Mélodie » ou sur « l'école de fakir ». **S'il ne souhaite ou ne peut placer aucun dé, le joueur met de côté un dé qu'il ne pourra plus utiliser ce tour ci. Il relance ensuite les dés restants.**

Carte « Mélodie » : Pour charmer un serpent, le joueur doit réussir à jouer l'une des 3 mélodies représentées; pour cela, le joueur prend **un ou plusieurs dés** qu'il vient de lancer et il les met **sur une ou plusieurs cartes « Mélodie »** sur un emplacement libre de dés.



Carte MELODIE



Symbole de l'apprentissage obtenu par le joueur qui gagne cette carte Mélodie. Utilisable quand il veut.

Ce sont les **3 mélodies** qui peuvent être jouées en posant des combinaisons de dés sur les cases. **La première rapporte un point, la deuxième deux points et la troisième, plus difficile, 3 points.**

Ce sont les symboles qui indiquent si la mélodie est sans contrainte, linéaire, crescendo ou decrescendo. Pour jouer la seconde mélodie, le joueur doit faire 7, 6 et 5 aux dés (pour un total de 18 comme indiqué) - Si personne n'a fait mieux quand son tour revient, il remporte la carte et marque des points.

Le joueur doit cependant respecter les règles suivantes :

- Toute mélodie commencée doit être terminée d'ici la fin de son tour pour éviter une morsure (toute morsure conduit à une blessure qu'il faudra soigner donc 2 mélodies loupées à son tour = 2 blessures).
- Toute mélodie doit être remplie de la gauche vers la droite en commençant par la première case et sans laisser de case vide.
- Les dés doivent être posés en respectant l'une des 3 types de mélodies imposées (voir type de mélodies).

Lorsque le joueur a affecté un ou plusieurs dés ou qu'il en a retiré un, il prend le ou les dés restants et il les relance. Dans le cas où le joueur n'a plus de dés à lancer, on vérifie si la ou les éventuelles mélodies jouées sont réussies.

Exemple de mélodies

Vérification des mélodies

-Mélodie incomplète

Pour toute carte « MELODIE » avec une **mélodie incomplète à la fin de son tour**, le joueur **reçoit une Blessure**: il place un de ses dés de couleur sur la planche à clou de l'école de fakir. Il ne pourra plus utiliser ce dé tant qu'il n'est pas soigné. Les dés placés sur la mélodie incomplète lui sont rendus (sauf les dés Bonus qui sont défaussés).

- Mélodie complète

Pour une **mélodie complète et s'il est seul sur la carte**, le charme est réussi. Les dés restent en place et le joueur **gagnera la carte lors son prochain tour** si personne ne joue une meilleure mélodie sur cette carte.

Pour une **mélodie complète et s'il y a une autre mélodie complète sur cette carte** (même de sa couleur), on vérifie quelle mélodie l'emporte. Pour cela, on additionne les valeurs des dés posés sur chaque mélodie.

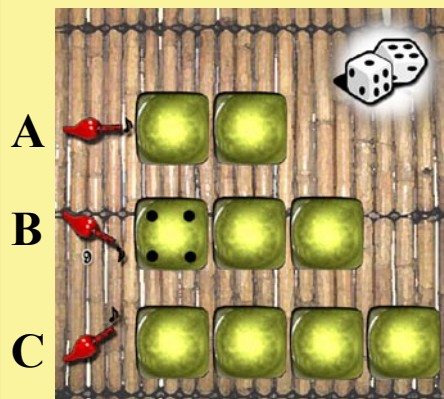
La mélodie avec la **plus forte valeur l'emporte**. Les dés colorés de la **mélodie perdante sont rendus au joueur concerné**. Les dés Bonus sont défaussés.

En cas d'égalité, c'est la mélodie la plus longue qui l'emporte (nombre de dés).



Exemple ci-dessus : Le joueur Rouge avait fait une mélodie de valeur 12; Bleu qui vient de jouer fait aussi une mélodie de valeur 12 mais il est le meilleur charmeur pour l'instant car il a la mélodie la plus longue; Les dés Rouge sont enlevés et Bleu sera vainqueur au tour suivant si personne ne réussit la 3eme mélodie.

Types de mélodies



A - Cette mélodie doit être constante en jouant des dés identiques. Ex : 4, 4 mais elle est libre : ce peut être 3, 3 ou 6, 6,

B - Cette mélodie doit être jouée **DECRESCENDO** en formant une suite de dés décroissante. Ex: 4, 3, 2. De plus, dans ce cas, elle doit commencer obligatoirement par un dé dont la valeur sera 4 (**on ne peut pas jouer 4,2,1**).

C - Cette mélodie doit être jouée **CRESCENDO** en formant une suite de dés croissante. Ex: 1, 2, 3, 4 ou 2, 3, 4, 5 ou 3, 4, 5, 6 ou 4, 5, 6, 7 avec un dé Bonus.

Certaines cartes comportent des valeurs de dés déjà indiquées qui doivent être respectées. **S'il n'y a pas d'indication devant une mélodie, elle est libre et sans contrainte; un joueur peut y placer n'importe quelle valeur de dés.**

Gagner une carte Mélodie - Marquer des points

Dès que son tour revient, un joueur qui a une ou plusieurs mélodies remplies remporte la ou les cartes Mélodie où il est placé; il reprend les dés de sa couleur sur la ou les cartes Mélodie concernées. Il se défausse de tous dés Bonus qu'il aurait pu jouer sur une mélodie. **Le joueur marque des points avec son serpent pour chaque mélodie où il est placé (1, 2, 3 points pour la 1ere, 2eme, 3eme mélodie réussie)**. Le joueur **prend la carte Mélodie et la pose devant lui face visible**; Il pioche une autre carte et remplace celle enlevée. S'il n'y a plus de cartes, on remélange les cartes défaussées..

Un joueur qui vient de remporter une carte "Mélodie" joue son tour normalement et lance ses dés.

Ecole de Fakir

Pendant son tour, un joueur peut **affecter un ou plusieurs dés à l'école de fakir** afin de bénéficier d'un apprentissage.

L'école de fakir comprend 4 classes d'apprentissage (Soin, Solfège 1, Solfège 2, Hypnose). Pour bénéficier de ces apprentissages, il faut être le meilleur élève et être le premier à passer tous les niveaux de chaque classe.

Pour intégrer une classe ou passer au niveau suivant, un joueur doit obtenir et poser un dé de son lancer sur l'apprentissage correspondant - ex : faire 1 lors de son lancer permet d'entrer dans la classe de "Soin" ou la classe de "Solfège 2" (le joueur place alors l'un de ses cubes Fakir sur le premier cercle) ou de progresser d'un niveau s'il avait déjà un cube Fakir dessus.

Dès qu'à son tour, un cube Fakir arrive au dernier niveau d'apprentissage (niveau avec l'icône de l'apprentissage), tous cubes présents sur les niveaux inférieurs de cet apprentissage sont rendus à leurs propriétaires (mais pas ceux présents sur le dernier niveau).

Le joueur peut utiliser cet apprentissage immédiatement ou laisser son cube à cet endroit pour l'utiliser quand il veut lors d'un tour prochain. Lorsqu'un joueur utilise un apprentissage, il enlève le cube sur cet apprentissage et le repose devant lui (voir Utiliser un apprentissage). Un joueur peut aussi reprendre un cube sans utiliser le pouvoir.

Ex : Rouge a joué sur une carte Mélodie et il lui reste 2 dés. Il les lance et fait 1 et 6, il peut placer un de ses cubes sur l'apprentissage Soin ou faire avancer son cube Rouge du niveau 2 au niveau 3 sur l'apprentissage Hypnose. Il choisit de se mettre sur le premier niveau de Soin (action 1). Il lance ensuite son dernier dé et fait 4. Il termine donc son apprentissage Solfège 2 et déplace son cube sur le dernier niveau avec l'icône des dés (action 2); il rend le cube Bleu à son propriétaire mais pas celui de Vert. Il retire son cube afin d'utiliser immédiatement son apprentissage ce qui lui permet de prendre 2 dés Bonus s'il y en a encore de disponibles.



Utiliser un apprentissage acquis

A tout instant de son tour, un joueur peut utiliser l'un des apprentissages acquis à l'école de fakir ou sur une carte Mélodie qu'il possède. S'il utilise un apprentissage de l'école, il enlève alors son cube Fakir de la classe concernée et le pose devant lui; s'il utilise une carte Mélodie, il s'en défait. Dans les deux cas, il applique les effets de cet apprentissage :



Soin : le joueur soigne une blessure et récupère un dé sur la planche de fakir.



Solfège 1 : le joueur prend **un dé Bonus** s'il en reste. **Un dé Bonus n'est utilisé que pour un seul tour.**



Solfège 2 : le joueur prend **1 ou 2 dés Bonus** selon leur disponibilité.



Hypnose : Après un lancer de dés de lui-même ou d'un adversaire, le joueur décide de basculer un dé pour afficher une valeur supérieure ou inférieure à celle du dé choisi.

Ex: si le joueur a fait 5, il peut choisir 4 ou 6. Si le joueur fait 7 avec un dé bonus, il ne peut choisir que 6. S'il fait 1, il pourra choisir 2.



Le livre de connaissance permet au joueur d'avancer un pion Fakir déjà dans une classe jusqu'au **prochain niveau d'apprentissage libre (sans aucun cube)**. On peut ainsi "sauter" plusieurs autres pions fakirs et atteindre parfois le dernier niveau.

NAJAKAWAK - la mélodie ultime

A son tour et avant de faire son premier lancer de dés, un joueur peut **prononcer "NAJAKAWAK"**, cela veut dire qu'il va essayer d'obtenir **quatre "6" au moins** sur ces lancers. Il utilise ses dés comme d'habitude en gardant les 6 à chaque lancer et en écartant un dé s'il ne fait pas de 6; (les dés Bonus peuvent être joués). Le joueur ne peut affecter aucun dés sur des mélodies ou sur l'école de fakir. Si après ses multiples lancers, il n'obtient pas quatre "6" au moins, son tour se termine. **S'il réussit, il prend n'importe quelle carte Mélodie en jeu même s'il y a les dés de quelqu'un sur cette carte (aucun point n'est marqué - Les dés sont rendus à leur propriétaire, sauf dés Bonus). S'il échoue, il aura perdu son tour.**

Fin de partie

Si, à un moment de la partie, un joueur **a un serpent entièrement sorti (cela équivaut à 10 points)**, la partie s'arrête et le joueur emporte le titre de meilleur charmeur de serpent et il se voit ouvrir les portes du palais du sultan avec toutes les merveilles auxquelles même un fakir ne saurait résister.

Questions fréquentes

Combien de fois puis-je lancer les dés ?

- Autant de fois que vous le voulez sachant que soit vous placez au moins un dé quelque part, soit vous vous en débarrassez d'un, ... avant de rejeter les dés restants. Avec 5 dés, ça fait 5 lancers maxi....

Quand récupérer les dés Bonus ?

- Dès que vous avez gagné un apprentissage et sous la condition qu'il y en ait de disponibles. Si vous venez de remporter une carte en ayant joué des dés bonus dessus et que vous avez l'apprentissage "Solfège", vous pouvez récupérer immédiatement un ou deux de ces dés

Suis-je obligé de jouer mes dés bonus?

Vous les gardez tant que vous voulez mais c'est **seulement au début de votre tour, lors du premier lancer**, que vous déciderez si vous en jouez ou non. Les dés Bonus peuvent être relancés plusieurs fois dans un tour comme les dés de votre couleur. Il ne servent que pour un tour et sont ensuite défaussés.

Attention: une mélodie doit toujours être composée d'au moins un dé de couleur mais pas seulement de dés Bonus.

Puis je jouer sur deux lignes d'une même carte Mélodie?

Peu d'intérêt, néanmoins si le joueur fait mieux avec les dés restants que son premier placement à ce tour, alors il peut décider de reprendre (sans les rejouer) les dés déjà placés pour libérer la mélodie la moins intéressante. Dans tous les cas, il ne peut y avoir un joueur placé sur deux mélodies de la même carte à la fin de son tour.

Quand jouer un Apprentissage ?

On le joue **nimporte quand** lors de son tour (à part Hypnose joué contre un adversaire). Si on veut récupérer des dés Bonus, il vaut mieux le faire au début de son tour, avant le lancer ou dès qu'on obtient l'apprentissage "solfège". On peut jouer autant d'apprentissage que l'on veut à son tour.

Comment jouer l'apprentissage Hypnose?

C'est un précieux atout pour empêcher quelqu'un de finir la partie ou réussir un bon coup. Lorsqu'on le joue contre un adversaire qui place un de ses dés sur l'école de fakir ou une Mélodie, on arrête le geste du joueur et on lui annonce qu'on transforme l'un de ses dés en augmentant ou diminuant sa valeur de un. Celui-ci reprend alors sa phase de placement de dé avec sa nouvelle valeur. Lorsqu'on le joue sur soi, on choisit pareillement quel dé qu'on vient de lancer sera modifié.

Nota : on peut jouer en même temps plusieurs apprentissages Hypnose pour faire du +2/-2 par exemple.

Comment exploiter au mieux le livre de connaissance ?

Il vaut mieux le jouer quand beaucoup d'adversaires sont placés sur une ligne d'apprentissage. Par exemple, supposons que VERT se trouve sur le premier niveau de l'apprentissage Solfège 1 et que Jaune se trouve sur la seconde case; BLEU qui joue la carte Livre pourra alors faire entrer et arriver directement l'un de ses fakirs sur la fin de l'apprentissage Solfège et éliminer ainsi ses concurrents.