NOTES IMPORTANTES :

- Vous pouvez toujours regarder vos cartes condition, mais vous n'avez pas le droit de les montrer aux autres joueurs, ou de les lire à haute voix !
- Vous êtes autorisé à poser des questions comme « Peux tu échanger cette pierre avec celle ci ? » et de répondre par « oui » ou « non ».
- Vous pouvez discuter de votre stratégie et de vos futurs coups autant que vous voulez, du moment que vous ne donnez pas les conditions de vos cartes. Mais la décision finale de l'échange revient toujours au joueur actif.
- Les pierres sans numéro sont considérées comme des « 0 » (pour les conditions, mais pas pour l'ordre des pierres !). « 0 » est un nombre pair.
- La règle sur le fait de ne pas pouvoir échanger ses propres pierres prévaut sur les conditions des cartes.
- Selon la configuration, il est tout à fait possible que certaines conditions vous empêchent d'échanger certaines pierres.

RESTRICTIONS POUR LES JOUEURS AVANCÉS (OPTIONNELLES) :

Il est interdit de parler !

Si vous recevez une pierre, vous n'avez pas le droit de la renvoyer (dans sa position d'origine) tout de suite !

FIN DU JEU

Dès que vous arrivez à mettre toutes les pierres dans le bon ordre, la partie s'arrête. La carte score indique votre degré de réussite : moins vous utilisez de coups, meilleur est le résultat !

Si vous n'avez pas réussi à mettre toutes les pierres dans l'ordre au bout de 24 tours (le jeton score est sur la dernière case de la piste, mais doit être bougé), vous perdez la partie !



Jeu édité par
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2017 Tous droits reservés.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, hall III,
room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru,
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.FR

Distribution
exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des Pâles
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr

3-5 joueurs | 10+ age | 10-15 minutes

NARABI

DANIEL FEHR

RÈGLES

COMPOSANTS



- 15 cartes pierre
- 15 cartes condition
- 15 protège-cartes
- 1 carte de score
- 1 jeton de score
- 1 règle de jeu

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes condition et les cartes pierre séparément. Insérez les aléatoirement dans les protège-cartes pour que le texte des cartes condition soit visible d'un côté et que les pierres soient visibles d'un autre.

Ainsi, les cartes pierre et les cartes condition seront liées différemment pour chaque partie.

Important ! Ne regardez pas les cartes condition en assemblant les cartes !

La création de la pioche dépend du nombre de joueurs :

- 3 ou 4 joueurs : enlevez du jeu une pierre blanche sans numéro, une pierre noire sans numéro et la pierre noire avec le numéro 9.
- 5 joueurs : utilisez l'ensemble des 15 pierres.

Mélangez les cartes ainsi assemblées et distribuez-les, face pierre visible selon le nombre de joueurs : pour 3 joueurs, distribuez 4 pierres à chaque joueur, pour 4 ou 5 joueurs distribuez 3 pierres à chaque joueur.

Gardez vos cartes sur la table face à vous, les unes à côté des autres pour que les pierres soient visibles de tous les joueurs. Vous pouvez regarder les conditions de l'autre côté de vos cartes, sans les montrer aux autres joueurs.

Important ! Vous n'êtes pas autorisé à changer l'ordre de vos cartes en jeu !

Le joueur le plus responsable prend la carte de score et place le jeton score sur la case zéro.

BUT DU JEU

Il s'agit d'un jeu coopératif : vous allez devoir travailler ensemble pour mettre les chiffres dans le bon ordre (dans le sens horaire ou anti horaire), en utilisant le moins de coups possible.



ATTENTION :
LES PIERRES SANS NUMÉRO
N'INTERROMPENT PAS L'ORDRE

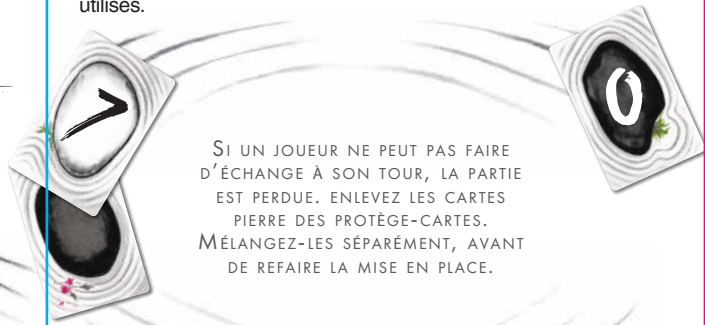
TOUR DE JEU

Le joueur avec le « 0 » sur une de ses pierres devient le premier joueur. Ensuite, jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant votre tour, vous devez faire un changement : cela veut dire que vous échangez toujours une de vos cartes avec celle d'un autre joueur.

Vous ne pouvez jamais échanger vos propres pierres !

Une fois l'échange fait, le joueur responsable de la carte de score déplace le jeton d'une case pour comptabiliser les coups utilisés.



SI UN JOUEUR NE PEUT PAS FAIRE D'ÉCHANGE À SON TOUR, LA PARTIE EST PERDUE. ENLEVEZ LES CARTES PIERRE DES PROTÈGE-CARTES. MÉLANGEZ-LES SÉPARÉMENT, AVANT DE REFAIRE LA MISE EN PLACE.