

RÈGLES DU JEU / RULEBOOK

APERÇU

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, piégez-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

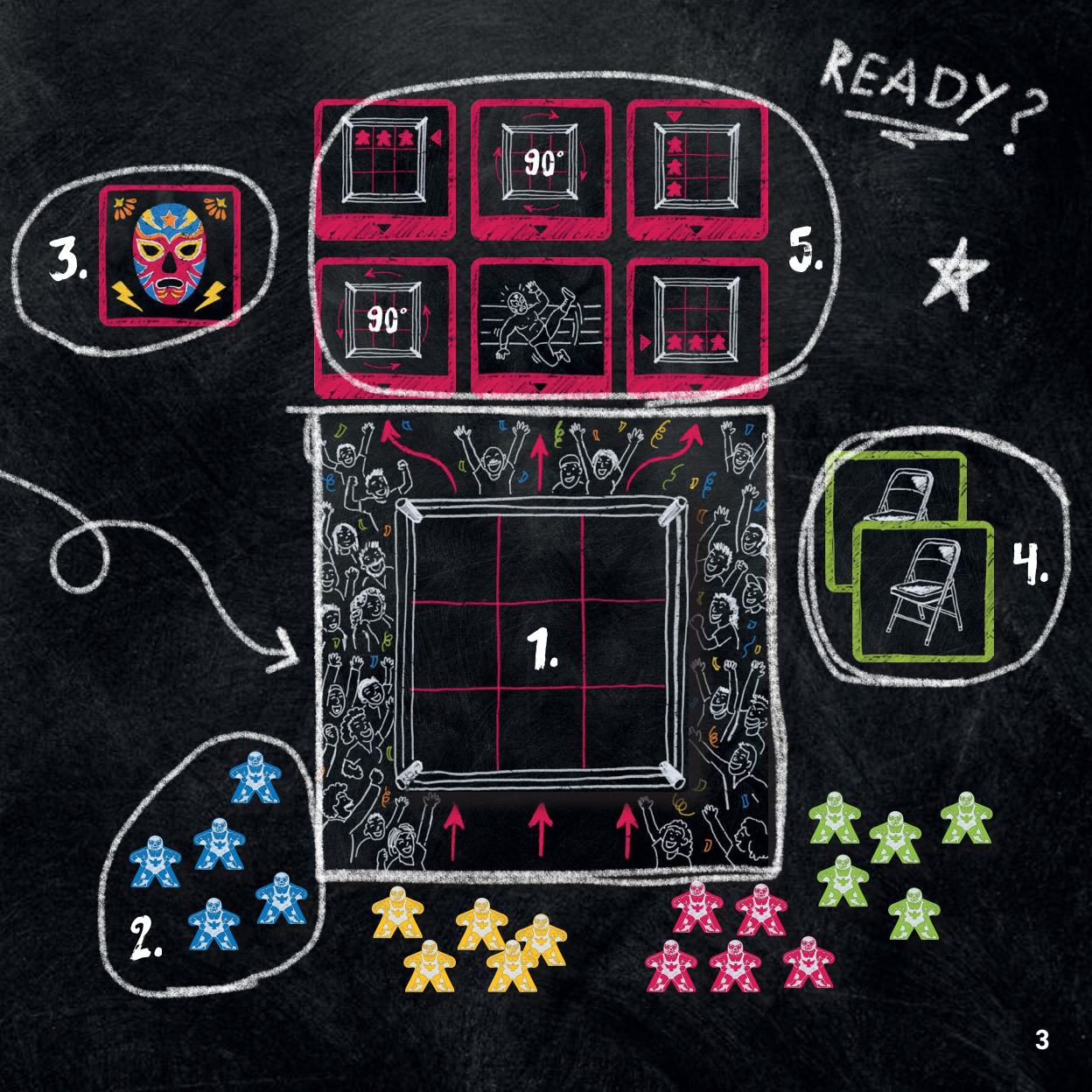
2 cartes Chaise

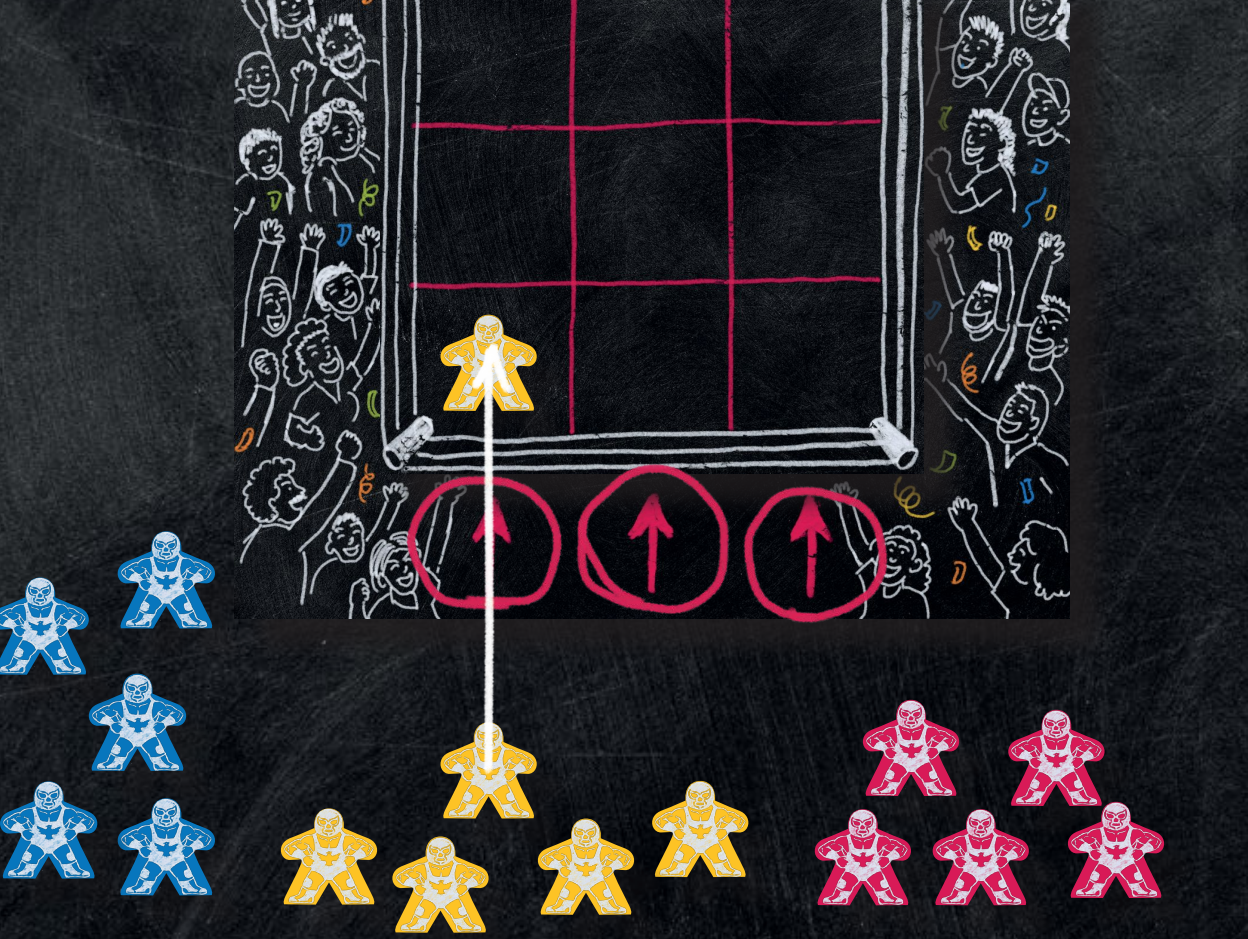
1 livret de règles

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 !

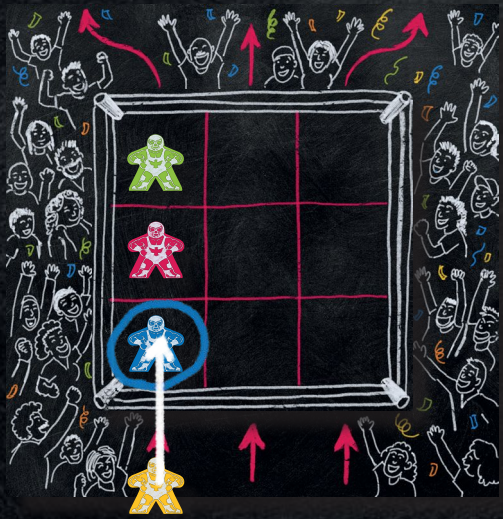

READY?
3.
90°
90°
5.
1.
4.
2.

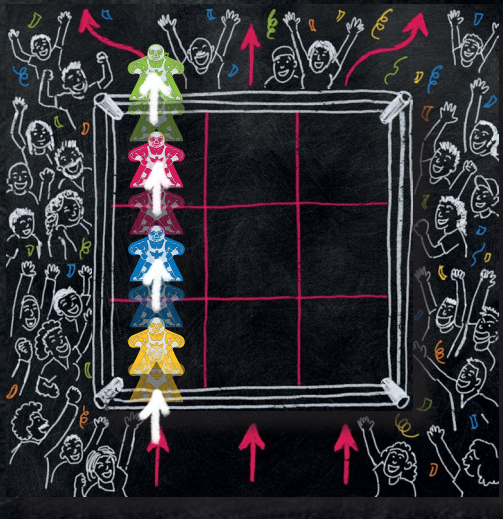


DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

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.



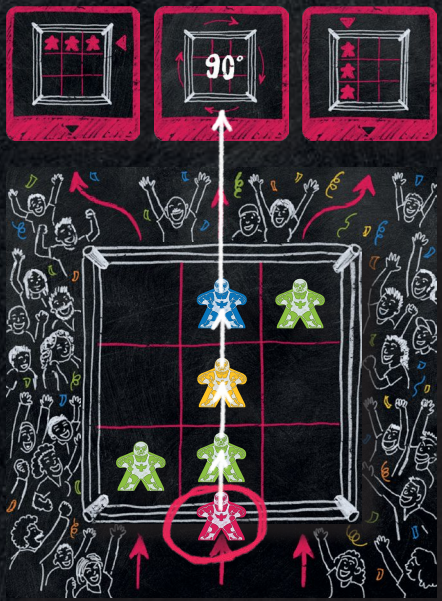
4. Vérifier les alignements

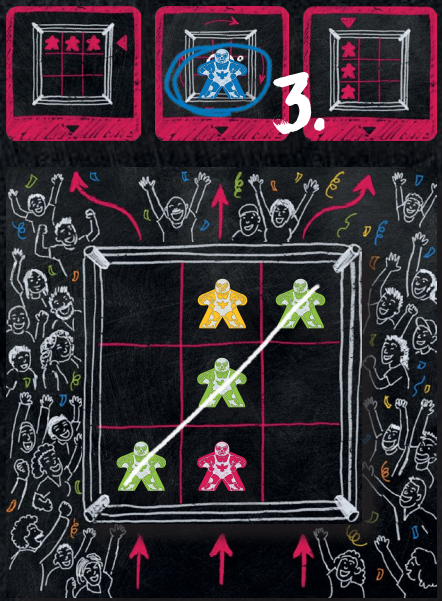
Dès que 3 Luchadores d'une même équipe sont alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, cette équipe est éliminée et tous ses Luchadores sont retirés du ring. **Les alignements sont toujours vérifiés et résolus avant l'activation d'une éventuelle carte Événement.**

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.

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).



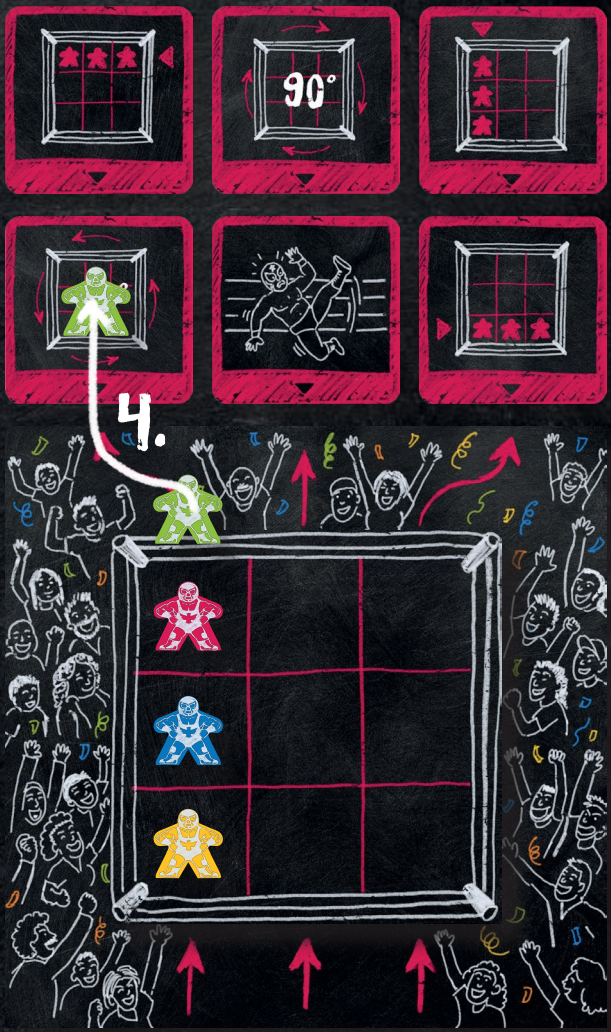


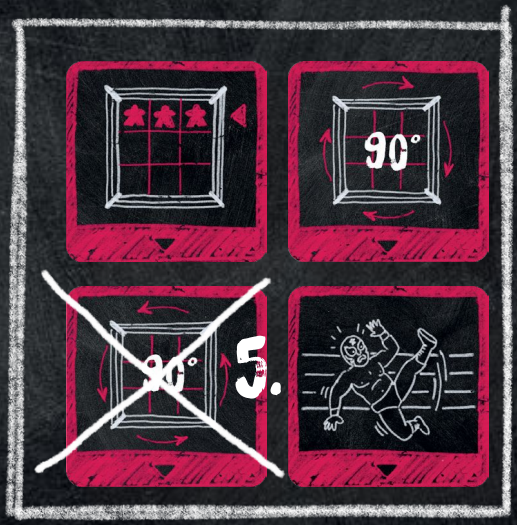


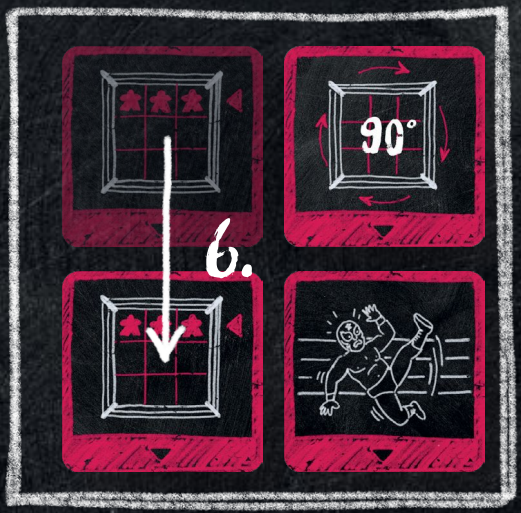
5. Activer une carte Événement

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).





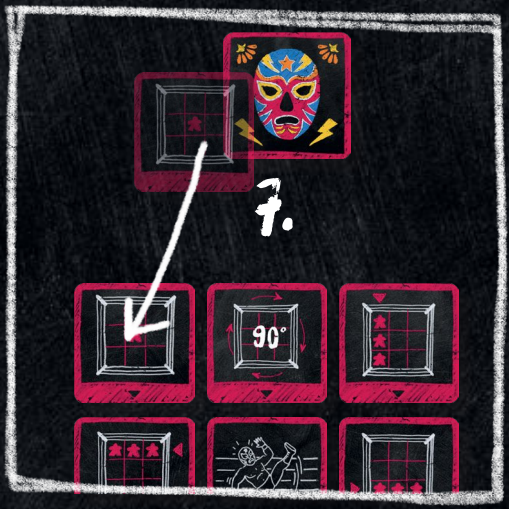




Lorsqu'une carte Événement est activée, résolvez son effet, puis défaussez-la. Faites glisser à sa place la carte face visible située juste au-dessus (6) et piochez une nouvelle carte pour compléter la colonne (7).

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.

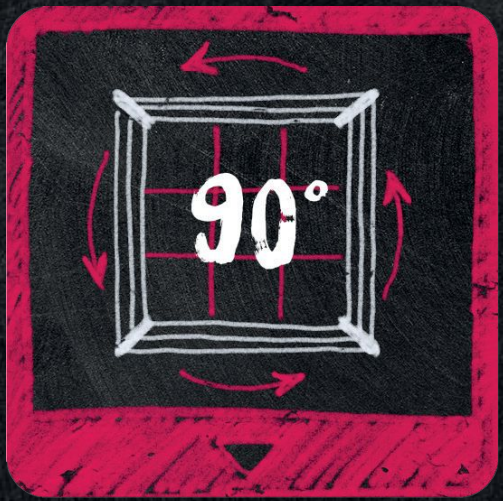
Effet : choisissez une colonne et poussez d'une case le Luchador le plus proche de l'entrée. Si d'autres Luchadores se trouvent dans cette colonne, appliquez les règles normales de poussée.

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.



6 CARTES TORNADE 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.



Outch!





1 CARTE ATOMIC DROP

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 !

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 pour 3-4 joueurs, 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.

FEDORA
GAMES

La fondation de Fedora Games est avant tout une histoire profondément humaine, portée par un désir constant de partage. Nous nous efforçons de mettre en valeur le talent d'auteurs et illustrateurs suisses, tout en cultivant, au fil du temps, de belles rencontres empreintes d'humanité et de créativité, avec le soin et l'attention aux détails qui caractérisent notre démarche.

Dans ce projet de maison d'édition, il y a également la volonté de partager cette passion à travers divers ateliers ludiques et créatifs, agissant comme un moteur social, un objet culturel et un support éducatif et thérapeutique. Rejoignez-nous dans cette belle aventure, où créativité, convivialité et passion sont les maîtres mots.

Fedora Games : Inspire – Create – Connect

The foundation of Fedora Games is, above all, a deeply human story, driven by a constant desire to share. We strive to showcase the talent of Swiss authors and illustrators while, over time, fostering meaningful connections marked by humanity and creativity, with the care and attention to detail that define our approach.

As part of this publishing venture, we also aim to share this passion through a variety of playful and creative workshops, serving as a social catalyst, a cultural asset, and an educational and therapeutic resource. Join us on this wonderful journey, where creativity, togetherness, and passion are our guiding principles.

Fedora Games : Inspire – Create – Connect

N'HÉSITEZ PAS À VOUS ABONNEZ
À NOTRE NEWSLETTER ET À NOUS CONTACTER
POUR TOUTE QUESTION.

DON'T HESITATE TO SUBSCRIBE
TO OUR NEWSLETTER AND CONTACT US
WITH ANY QUESTIONS.

DAVID AMARAL, JOËL FERRARI & VINCENT BOURGEOIS
WWW.FEDORAGAMES.CH
INFO@FEDORAGAMES.CH



RULEBOOK

OVERVIEW

Welcome to the electrifying arena of Lucha Furia! Your team of Luchadores has lost its legendary coach, who disappeared after a chaotic match. To carry on the legacy, you must prove that your team deserves to become the ring's new legend.

Take on the other Luchadores clans with spectacular moves, trap them in deadly holds, and above all... be ruthless. The crowd loves it!

« IN THIS RING, THERE IS NO MERCY, JUST SWEAT, FLYING BOOTS, AND ILLEGAL ELBOWS! »

AIM OF THE GAME

Send your Luchadores into the ring and push aside anyone standing in their way. Knock them onto Event cards to trigger their effects and set up your next moves.

Line up three Luchadores from the same opposing team to eliminate them, whilst avoiding lining up your own.

The last team left in the ring wins!

COMPONENTS

1 rotating ring game board

20 Luchadores meeples (5 per colour)

25 Ring Event cards

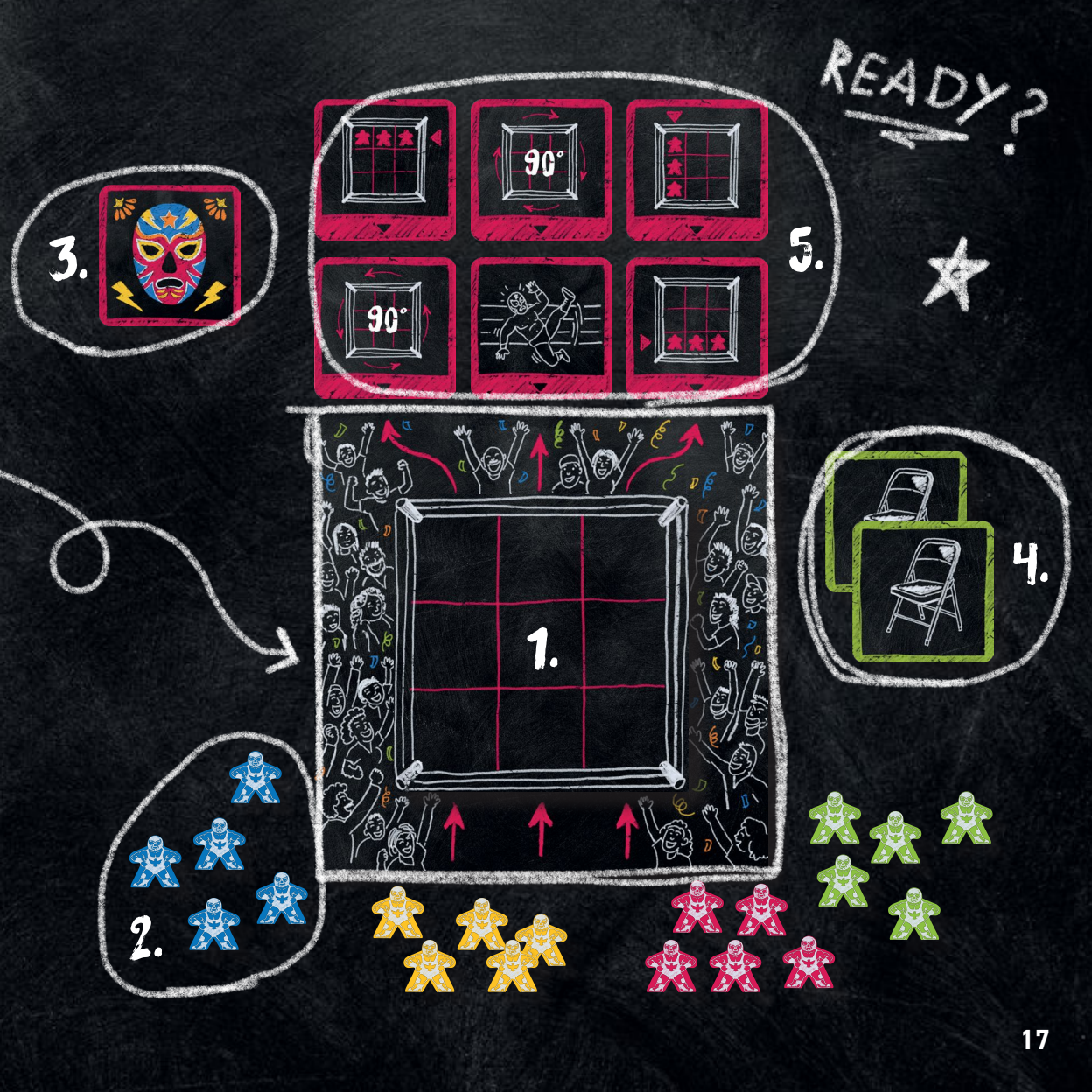
2 Chair cards

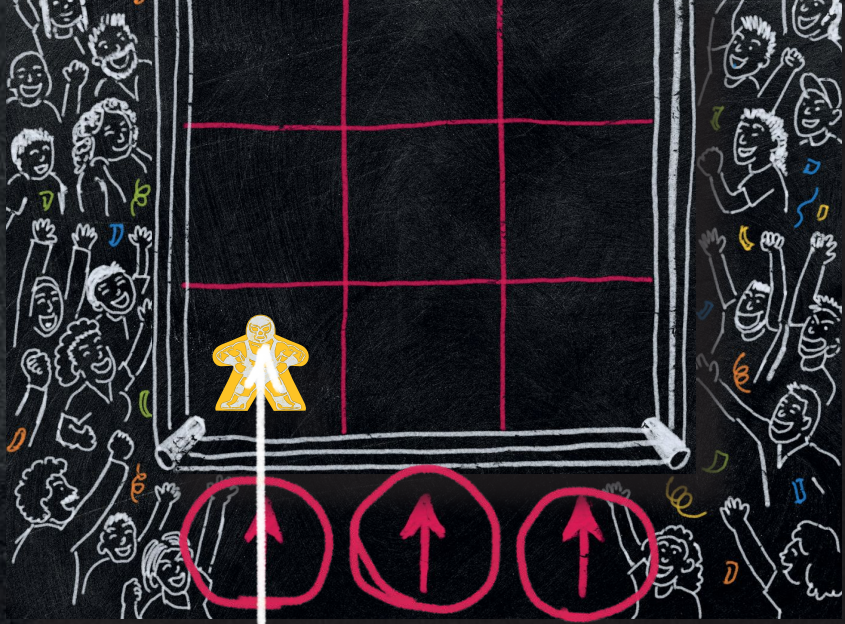
1 rulebook

SETUP

- Place the board representing the audience in the centre of the table, then place the rotating ring on top of it (1).
- Each player chooses a colour and takes their 5 Luchadores (2).
- Shuffle the Ring Event cards and form a face-down draw pile (3).
- Place the 2 Chair cards face up next to the board (4).
- Reveal 6 Event cards and arrange them in 3 columns above the ring, with the arrows pointing towards it (5).

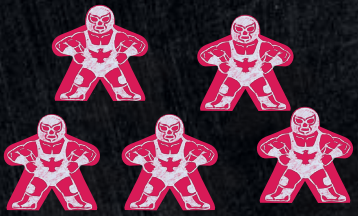
THE STAGE IS SET. IT'S UP TO YOU NOW, AND MAY THE BEST TEAM WIN!


READY?
3.
90°
90°
5.
1.
4.
2.





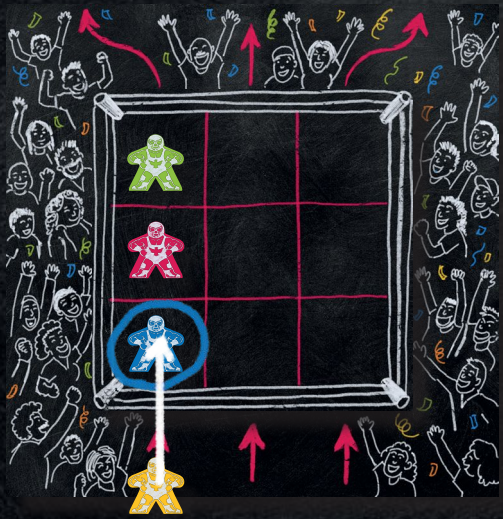




GAMEPLAY

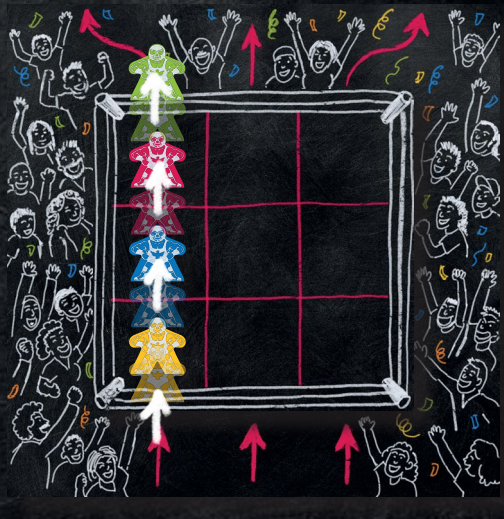
1. Bring a Luchador into the ring

Players take turns until there is only one team left in the game. On your turn, you must send one of your Luchadores into the ring via one of the three entrances.



2. Place or Push

If the space is free, place your Luchador there. If it is already occupied, push all the Luchadores in that column one space towards the opposite side of the ring.



3. Pushing the Other Luchadores

All the Luchadores in the column move one square in the direction of the push. This may result in the last Luchador being pushed out of the ring.



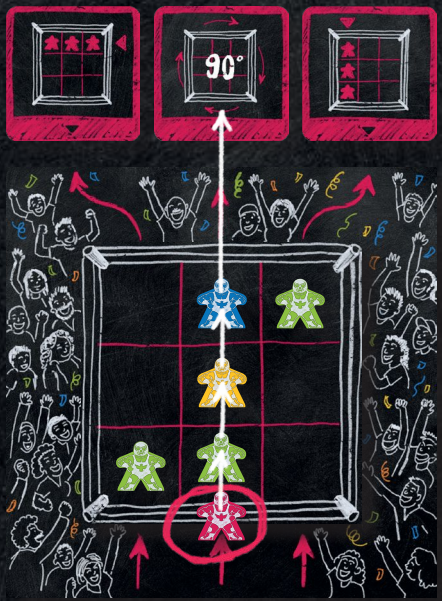
4. Check the Alignments

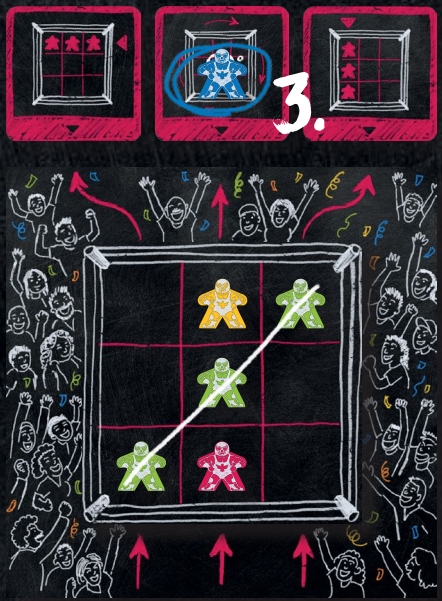
As soon as three Luchadores from the same team are lined up horizontally, vertically or diagonally, that team is eliminated and all its Luchadores are removed from the ring. **Line-ups are always checked and resolved before any Event cards are activated.**

The player who caused the elimination earns one Chair card for each opposing player eliminated, up to the limit of the cards still available. If the same push also sent a Luchador onto an Event card, **resolve the elimination first, then activate that card.**

THREE IN A ROW? THAT'S THE SIGNAL TO HEAD FOR THE CHANGING ROOMS

Example: The red player brings their Luchador into the centre of the ring (1). Three green Luchadores are lined up (2) → they are eliminated and leave the ring. The Luchador who is also pushed out of the ring during this shove then triggers the Event (3).



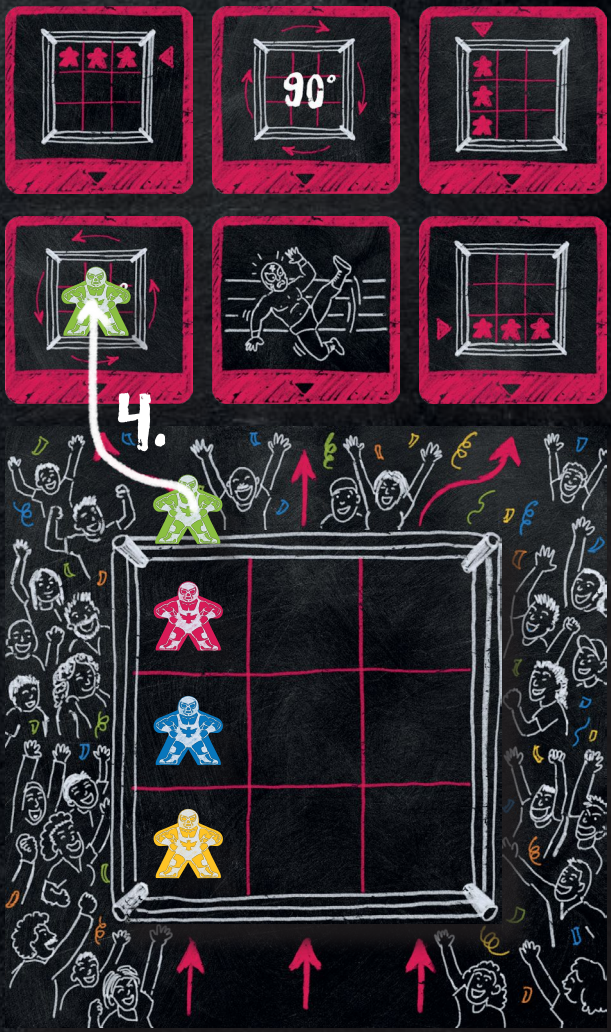


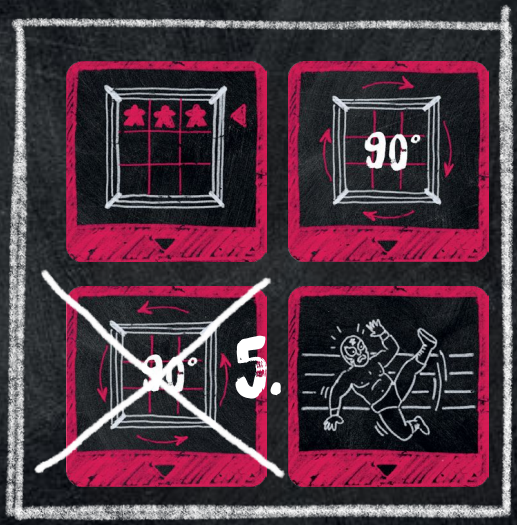


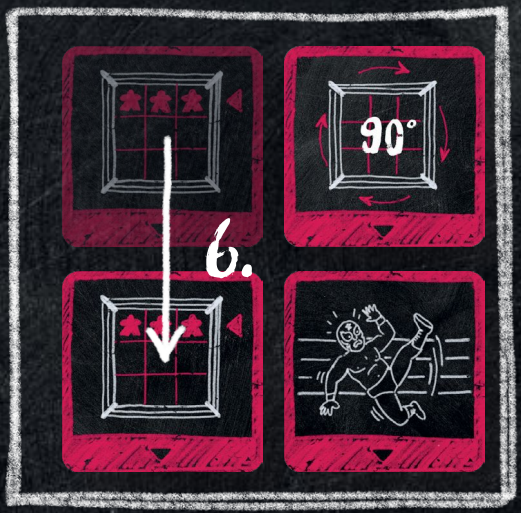
5. Activate an Event card

If a Luchador is thrown out of the ring, they land on the Event card placed opposite the column they have just left (4). This card is activated after any alignments have been resolved. (See Events, pp. 10–11).





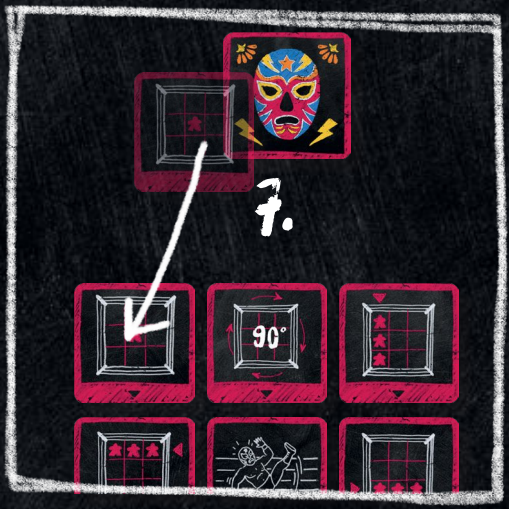




When an Event card is activated, resolve its effect, then discard it. Slide the face-up card directly above it into its place (6) and draw a new card to complete the column (7).

The Luchador who activated the Event returns to the ring or to their player's reserve, depending on the card's effect (see pp. 10–11).

If the ring's Event card draw pile is empty, shuffle the discard pile to form a new draw pile.



THE RING IS A CHAOS MACHINE... AND YOU JUST PRESSED THE RED BUTTON.

TIEBREAKER

If several teams are at risk of elimination, **the team of the player who played most recently is eliminated first.**

After this elimination :

- if only one team remains in the ring, it immediately wins the game.
- otherwise, eliminate the other teams from the ring, beginning with the team of the player that played most recently.

Example : The red team plays and aligns the red and blue Luchadores. As Red has just played, their team is eliminated first. if only the blue team remains in the ring, it wins the game, even if its Luchadores are aligned to be eliminated.

NOT ENOUGH LUCHADORES ?

It is now your turn, and you must bring one of your Luchadores into the ring. If you have none left in your reserve because your 5 Luchadores are already on the board, **you are immediately eliminated.** You must then remove all your Luchadores from the ring.

« DID YOU GIVE UP THE FIGHT ?!? »
« THAT WILL BE BAD FOR YOUR REPUTATION »

CHAIR CARD



When a player causes one or more opponents to be eliminated, they earn one Chair Card for each opponent eliminated, limited by the number of Chair Cards still available.

Chair cards are single-use only. On your turn, before bringing in one of your Luchadores, you may play a maximum of one Chair card.

Effect : Choose a column and push the Luchador closest to the entrance one space forward.

If there are other Luchadores in that column, then apply the normal pushing rules.

After resolving the effect, discard the Chair Card.

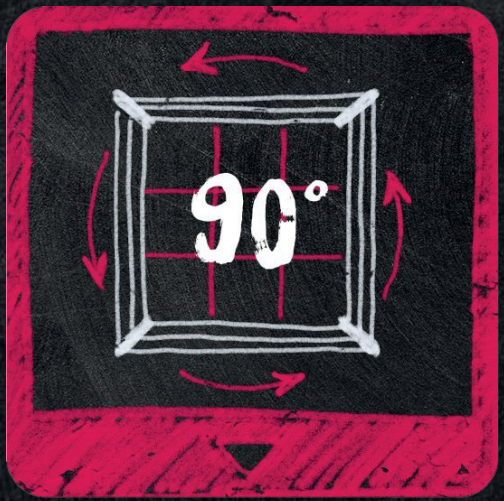
« KNOCKING SOMEONE OUT WITH A CHAIR... ANYTHING GOES WHEN THE REFEREE ISN'T LOOKING. »

RING EVENT CARDS



6 SLIDE CARDS

The Luchador attempts a special move but slips out of the ring. He returns to the player's reserve.



6 RING TORNADO CARDS

Rotate the ring 90° in the direction shown. Once the Luchador has activated the card, it is returned to its player's reserve.









1 ATOMIC DROP CARD

The Luchador returns directly to the centre square of the ring. If that square is occupied, the Luchador standing there is ejected and returns to their player's reserve.

« AND THAT'S WHEN THE CHAOS REALLY KICKS OFF! A VERITABLE AVALANCHE OF HOLDS AND A FLURRY OF MOVES ! »

12 ROPE PROJECTION CARDS

The Luchador returns to the ring in the direction indicated, pushing the other Luchadores out of the way if necessary. If this entry knocks another Luchador out of the ring, first check whether they land on an Event card. If so, resolve any alignments, then activate that new card. If not, the Luchador returns to their player's reserve. Continue in this way until no further events are triggered.

VICTORY

When there is only one team left in the game, that team immediately wins and lifts **La Máscara de Oro!**

« THE CAMERA FLASHES GO OFF AS THE NEW LEGENDS OF THE RING CELEBRATE THEIR VICTORY! »





2 PLAYER MODE EL FANTASMA ENTERS THE RING!

For a two-player game, add a third team: El Fantasma, the forgotten legends of the ring who have returned to haunt those who wish to take their place.

You play according to the usual 3 or 4 player rules, except with four important differences :

- El Fantasma plays as a third team.
- The order of play is always as follows: first player, second player, then El Fantasma.
- To win the game, your own team must be the only one left in play. Eliminating your opponent is not enough if El Fantasma is still in play.
- If El Fantasma is the last team left in play, neither player wins the game.

Setup

Take a Chair card and place it in front of the first player, with the Mask side facing up. It is used solely to indicate who controls El Fantasma and can never be played or won as a Chair card.

El Fantasma's turn

After both players have taken their turns, El Fantasma plays third and last.

The player holding the Mask card controls El Fantasma as if they were part of their own team and applies all the usual rules.

Once El Fantasma's turn is over, pass the Mask card to the other player. This order of play is repeated until the end of the game.

If one of El Fantasma's Luchadores is ejected onto an Event card, that card is activated as normal.

If El Fantasma is eliminated, remove the Mask card from the game. Both players then continue the game as normal.

Eliminated Player ?

If a player is eliminated, they can no longer win the game. They immediately take the Mask card and control El Fantasma until the end of the game. The Mask card is then no longer passed on to the other player.

If El Fantasma eliminates a player, he also wins a Chair card. The player controlling him may use this card during one of El Fantasma's subsequent turns.

If El Fantasma is the last team still in the game, no player wins the game. However, the player controlling him will have the satisfaction of having prevented their opponent from winning.

LUCHA FURIA



Conception : Vincent Bourgeois
Design & Illustrations : Joël Ferrari
© 2026 Lucha Furia est un jeu Fedora Games
www.fedoragames.ch