

# Naga Raja



BRUNO CATHALA i THEO RIVIERE

VINCENT DUTRAIT



W Indiach odkryto bliźniacze świątynie dwóch dawno zapomnianych bóstw – Ananty i Garudy.

Plotka głosi, że w środku znajdują się potężne relikwie, źródło ich boskiej mocy. Według podań Ananty strzegły Nagi, węzowe strażniczki, i to one pochowały skarby w swych łuskowatych jajach. Garuda, mityczny wielki orzeł, był ich naturalnym wrogiem.

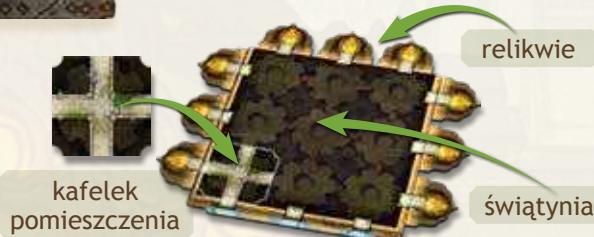
Jesteś nieustraszonym archeologiem i jedyne, czego pragniesz, to dodać te relikwie do swojej kolekcji. Ruszasz więc do jednej ze świątyń, ale gdy przekraczasz jej próg, okazuje się, że inny kolekcjoner właśnie dociera do drugiej świątyni. Rozpoczyna się zażarty wyścig!

Aby dotrzeć do skrytek i zdobyć relikwie Ananty przed Twoim rywalem, musisz pokonać nieustannie zmieniający się labirynt ścieżek. Jeśli Ci się to uda, okiełznasz cudowną moc tych prastarych relikwii. Chyba że odkryjesz trzy przekłete relikwie Garudy – w takim wypadku zostaniesz przeklęty na wieki!



## OPIS GRY

Podczas rozgrywki w *Nagaraję* każdy z graczy porusza się po własnej planszy świątyni. Na środku świątyni znajdują się pola na kafelki pomieszczeń, a dookoła jej krawędzi można znaleźć 9 skrytek, w których umieszczono święte i przekłete relikwie. Relikwie zapewniają punkty zwycięstwa. Zakryte relikwie umieszcza się losowo wokół świątyni.



6 świętych relikwii

(każda warta od 3 do 5 punktów zwycięstwa)



3 przekłete relikwie

(każda warta 6 punktów zwycięstwa)



kolumny  
przeznaczenia

Podczas każdej rundy do gry wchodzi nowy kafelek pomieszczenia. Gracze walczą o niego, rzucając kolumnami przeznaczenia. Gracz, który uzyska na swoich kolumnach więcej punktów przeznaczenia, wygrywa dany kafelek pomieszczenia i umieszcza go w swojej świątyni.

Każdy z graczy tworzy ścieżki prowadzące do relikwii w swojej świątyni. Ścieżka pozwala odkryć relikwię i zdobyć za nią punkty zwycięstwa. Grę wygra ten z graczy, który jako pierwszy uzyska 25 punktów zwycięstwa. Jeśli jednak któryś z graczy odkryje wszystkie 3 przekłete relikwie, automatycznie przegrywa.



Nagi



karty

W grze *Nagaraja* sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie! W trakcie rundy gracze mogą wykorzystać widniejące na ich kolumnach przeznaczenia Nagi, aby zagrywać karty, których efekty pozwolą im zapanować nad losem.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Wybierz **planszę świątyni** (szarą albo żółtą) i umieść ją przed sobą tak, aby 3 niebieskie wejścia były zwrócone w Twoją stronę.
- 2 Weź 9 **relikwii** w kolorze świątyni, zakryj je i w losowy sposób umieść wokół świątyni (ale nie na wejściach).
- 3 Weź **kartę pomocy gracza**.
- 4 Pomieszaj 17 **kafelków pomieszczeń** i utwórz z nich zakryty stos.
- 5 Umieść **pułapkę** obok kafelków pomieszczeń.
- 6 Potasuj 12 **amuletów** i utwórz z nich zakryty stos.
- 7 Rozłóż pomiędzy graczami 36 **kolumn przeznaczenia**.
- 8 Potasuj 48 **kart** i utwórz z nich zakrytą talię.



### 6 rodzajów kafelków pomieszczeń



### 4 rodzaje amuletów



po 6 świętych i 3 przekłete relikwie dla każdego gracza





- 9 Ustal, który z graczy zostanie w 1. rundzie **pierwszym graczem**. Każdy z graczy rzuca 2 brązowymi kolumnami przeznaczenia. Gracz, na którego kolumnach widnieje więcej punktów przeznaczenia, zostaje **przewodnikiem** i **zabiera zwój**. W przypadku remisu należy powtarzać rzut do momentu, aż zostanie wyłoniony zwycięzca.
- 10 Rozdaj każdemu z graczy po 5 **kart**.
- 11 Odkryj **wierzchni kafelek pomieszczenia ze stosu**. To o ten kafelek gracze zawalczą podczas 1. rundy. Jeśli na kafelku znajduje się symbol miejsca specjalnego, należy obok niego umieścić zakryty amulet.

Teraz jesteście gotowi zapaść się w głąb świątyni w poszukiwaniu skarbów!



W grze występują 3 rodzaje kolumn przeznaczenia, a każda kolumna ma 4 ścianki. Na karcie pomocy gracza znajdziecie symbole przedstawiające ścianki każdego rodzaju kolumn. Na kolumnach przeznaczenia może się pojawić 1 z 2 symboli:

➤ Każdy  to 1 punkt przeznaczenia. Liczba uzyskanych punktów przeznaczenia zdecyduje o tym, który z graczy wygra kafelek pomieszczenia.

➤ Każdy  to Naga, z której gracz może skorzystać, aby aktywować efekt karty z ręki.



Większe kolumny zapewniają więcej punktów przeznaczenia, ale mniej Nag.

I odwrotnie – mniejsze kolumny zapewniają więcej Nag, ale mniej punktów przeznaczenia.

Wybieraj swoje kolumny z rozważą, biorąc pod uwagę pożądaný rezultat.

Jeśli chcesz wygrać kafelek pomieszczenia, rzucaj przede wszystkim brązowymi kolumnami (zapewniającymi więcej punktów przeznaczenia).

Jeśli chcesz aktywować efekty kart, rzucaj zielonymi kolumnami (zapewniającymi więcej Nag).

Każdą z 48 kart można wykorzystać na 1 z 2 sposobów. Sposób wykorzystania karty zależy od momentu rundy, w którym zostanie zagrana.

➤ Na początku rundy możesz wybrać 1 albo więcej kart z tym samym symbolem, aby rzucić kolumnami przeznaczenia widocznymi na górze karty.

➤ W trakcie rundy możesz użyć Nagi, aby aktywować znajdującą się na ręce kartę i zastosować widoczny na niej efekt. Aktywując efekty kart, gracze mogą wpływać na różne elementy gry: kafelki pomieszczeń, kolumny przeznaczenia i relikwie.

Nigdy nie wolno Ci jednocześnie skorzystać z obu funkcji karty! Zanim zdecydujesz, czy wykorzystać daną kartę, aby wybrać kolumny, czy też aktywować jej efekt, powinieneś rozważyć 4 poniższe elementy:




### 1 RODZAJ I LICZBA RZUCANYCH KOLUMN

### 2 Symbole przedstawiające:

-  relikwie, 
-  kafelki pomieszczeń, 
-  kolumny przeznaczenia, 
-  karty. 



### 3 Kolorowe strzałki wskazujące gracza, którego będzie dotyczyć efekt karty:

-  czerwone – przeciwnik,
-  przezroczyste – Ty,
-  dwukolorowe – Ty ALBO Twój przeciwnik (Ty wybierasz).

### 4 EFEKT

Przykład. Możesz wybrać sposób wykorzystania powyższej karty:

– WYBIERZ ją, aby rzucić 3 zielonymi i 1 białą kolumną.

– AKTYWUJ ją, aby zamienić miejscami 2 relikwie w świątyni przeciwnika.

W obu przypadkach kartę należy odrzucić na koniec rundy.

Uwaga! Symbole znajdujące się u góry karty wskazują element gry, na jaki wpływa dany efekt.





## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka składa się z **serii rund**. Gra kończy się natychmiast, gdy zostanie spełniony 1 z warunków końca gry (zob. str. 5). **Podczas każdej rundy w grze pojawia się nowy kafelek pomieszczenia**. Gracze walczą o niego, zagrywając karty i rzucając kolumnami przeznaczenia. Każda runda składa się z 4 faz.

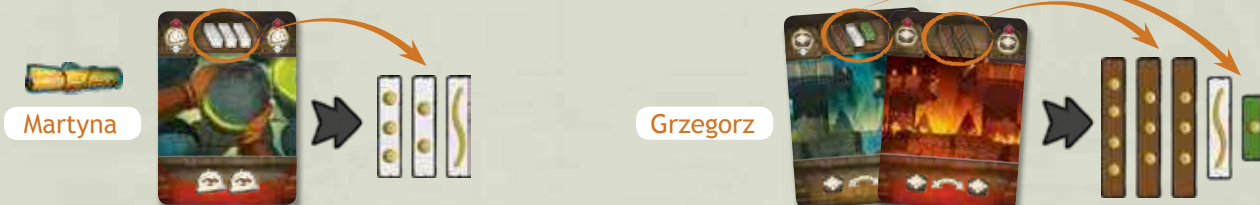


### FAZA 1. ZEW PRZEZNACZENIA

**Gracze wybierają karty, aby ustalić, którymi kolumnami przeznaczenia będą rzucać.**

- Przewodnik wybiera z ręki dowolną liczbę kart z tym samym symbolem (bez względu na kolor strzałek otaczających symbol) i umieszcza je rewersami do góry na stole. Następnie jego przeciwnik robi to samo. **Każdy z graczy musi wybrać przynajmniej 1 kartę.**
- Gdy gracze umieszczą wybrane karty na stole, odkrywają je **jednocześnie**. Każdy z graczy bierze wskazane na zagryanych kartach **kolumny przeznaczenia**. Następnie gracze **jednocześnie** rzucają swoimi kolumnami. **Uwaga! Jeśli kolumna wylądzuje na krawędzi lub ciężko jest ustalić wynik, należy powtórzyć rzut.**

*Przykład. Martyna (przewodnik) rozpoczyna rundę, wybierając z ręki 1 kartę. Następnie jej przeciwnik, Grzegorz, wybiera 2 karty tego samego rodzaju. Gracze odkrywają karty jednocześnie. Karta Martyny pozwala jej rzucić 3 białymi kolumnami. Karty Grzegorza pozwalają mu rzucić 3 brązowymi, 1 białą i 1 zieloną kolumną. Gracze rzucają kolumnami jednocześnie, uzyskując następujące wyniki: 5 punktów przeznaczenia i 1 Naga dla Martyny, 11 punktów przeznaczenia i 1 Naga dla Grzegorza.*



### FAZA 2. KONFRONTACJA

**Gracze wykorzystują Nagi, aby aktywować efekty kart, które pozostały im na ręce. Następnie ustalają, kto wygrał obecny kafelek pomieszczenia.**

- Na ściankach niektórych kolumn znajdują się symbole **Nagi** . Rozpoczynając od przewodnika, gracze mogą je **naprzemiennie** wykorzystywać. Gdy korzystasz z **Nagi**, odrzuć kolumnę z jej symbolem i **aktywuj efekt 1 z trzymanyh w ręce kart**. Umieść aktywowaną kartę awersem do góry przed sobą i zastosuj jej efekt. Następnie ze swojej Nagi może skorzystać Twój przeciwnik. Rozgrzywka toczy się w ten sposób, dopóki oboje gracze **nie spasują jeden po drugim**, kończąc konfrontację. **Uwaga! Gracze nie mogą przeglądać stosu kart odrzuconych!**
- Gracz posiadający **więcej punktów przeznaczenia** wygrywa obecny **kafelek pomieszczenia**. W przypadku remisu wygrywa **przewodnik**. Karty wykorzystane podczas 1. i 2. fazy zostają odrzucone. **Uwaga! Jeśli tylko 1 z graczy wyrzucił symbole Nagi, może je wykorzystać jeden po drugim. Jeśli żaden z graczy nie wyrzucił symboli Nagi, należy pominąć fazę konfrontacji i przejść od razu do podliczenia punktów przeznaczenia.**

*Przykład. Martyna (przewodnik) rozpoczyna od wykorzystania Nagi do aktywowania karty z ręki. Jej karta zmusza Grzegorza do odrzucenia 2 brązowych kolumn. Grzegorz nie chce korzystać ze swojej Nagi, więc pasuje. Martyna również pasuje. Pod koniec konfrontacji Martyna ma w sumie 5 punktów przeznaczenia, a Grzegorz tylko 4. Martyna wygrywa obecny kafelek pomieszczenia, a zagrane podczas tej rundy karty zostają odrzucone.*



## FAZA 3. BADANIE ŚWIĄTYNI

Gracz umieszcza kafelek pomieszczenia w swojej świątyni i próbuje stworzyć ścieżki prowadzące do relikwii, aby zdobyć punkty zwycięstwa.

Gracz, który wygrał kafelek pomieszczenia, musi umieścić go w swojej świątyni (obracając go w dowolny sposób) tak, aby:

- stykał się z 1 z 3 wejść
- ALBO sąsiedował w linii prostej z innym umieszczonym na planszy kafelkiem pomieszczenia.

Gdy kafelki pomieszczeń gracza utworzą ścieżkę łączącą 1 z wejść z:

- amuletem – gracz zabiera go, podgląda, a potem umieszcza przed sobą. Gracz może podglądać i zagrać amulet w dowolnym momencie rozgrywki;
- relikwią – gracz natychmiast ją odkrywa (w miejscu, w którym się znajduje) i otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile dana relikwia jest warta. Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki ścieżka łącząca relikwię z wejściem zostanie przerwana, relikwię należy ponownie zakryć. Zakryte relikwie nie zapewniają punktów zwycięstwa.

Przykład. Martyna wygrała kafelek pomieszczenia i teraz musi go umieścić w swojej świątyni. W zależności od tego, jak to zrobi, ścieżki potączą inne obszary. Martyna rozważa 2 opcje:



1) Ścieżka potączy wejście z relikwią po lewej, pozwalając na jej odkrycie. Żadna ścieżka nie prowadzi do amuletu, ten pozostanie więc zakryty.



2) Ścieżka doprowadzi do amuletu, pozwalając Martynie na jego zebranie. Żadna ścieżka nie prowadzi do relikwii, ta pozostanie więc zakryta.

Martyna decyduje się na zebranie amuletu. Podgląda go – amulet zapewni jej 2 punkty zwycięstwa – i umieszcza zakryty przed sobą.

## FAZA 4. NOWE ROZDANIE

Ustalenie nowego przewodnika i rozdanie nowych kart.

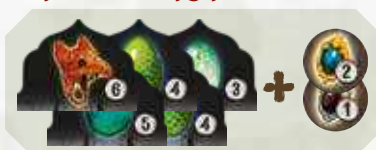
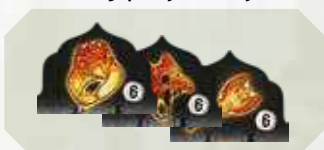
- Gracz, który nie wygrał poprzedniego kafelka pomieszczenia, zostaje nowym przewodnikiem. Ten gracz bierze zwój, dobiera 3 karty i zatrzymuje 2 z nich na ręce. Następnie przekazuje pozostałą kartę przeciwnikowi, który również dodaje ją na rękę. Uwaga! Jeśli w talii nie ma już kart, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową zakrytą talię.
- Nowy przewodnik odkrywa wierzchni kafelek pomieszczenia i w ten sposób rozpoczyna nową rundę.

Przykład. Grzegorz nie wygrał poprzedniego kafelka pomieszczenia, więc bierze zwój i zostaje przewodnikiem nowej rundy. Następnie dobiera 3 karty, zatrzymuje 2 z nich i przekazuje ostatnią Martynie. Wreszcie odkrywa wierzchni kafelek pomieszczenia i rozpoczyna nową rundę.

## KONIEC GRY

Odkryte relikwie i zebrane amulety zapewniają graczom wskazaną liczbę punktów zwycięstwa. Gracz sumuje wartości, aby ustalić swoją całkowitą liczbę punktów zwycięstwa. Gra kończy się natychmiast, gdy:

- Jeden z graczy odkryje swoją 3. przekłętą relikwię. Ten gracz natychmiast przegrywa bez względu na liczbę punktów zwycięstwa, które do tej pory zdobył.
- Jeden z graczy zdobędzie przynajmniej 25 punktów zwycięstwa (nie odkrywając przy tym wszystkich 3 przeklętych relikwii). Ten gracz natychmiast wygrywa.
- Jeden z graczy umieści w swojej świątyni 9. kafelek pomieszczenia, nie spełniając przy tym żadnego z warunków zwycięstwa/przegranej. W takim wypadku grę wygrywa ten z graczy, który zdobył więcej punktów zwycięstwa. W razie remisu wygrywa gracz, który umieścił swój 9. kafelek.





## EFEKTY AMULETÓW I KART



### EFEKTY AMULETÓW



Amulety zapewniają tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje znajdująca się na nich cyfra. Gracz powinien trzymać je zakryte do końca gry.



Odkryj i odrzuć amulet, aby dobrać kartę.



### EFEKTY KART

**Uwaga!** Strzałki u góry karty wskazują, na którego gracza wpływa jej efekt (zob. str. 3).



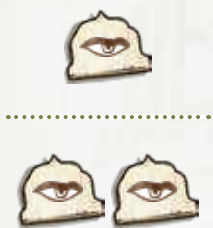
Dodaj wskazaną na karcie liczbę punktów do punktów przeznaczenia, które uzyskujesz ze swoich kolumn przeznaczenia.



Wybierz 2 rzucone przez przeciwnika kolumny. Przeciwnik musi rzucić tymi kolumnami ponownie.



Odrzuć 1 albo 2 (zależnie od karty) rzucone przez przeciwnika kolumny. Ty wybierasz, które kolumny odrzucić. Te kolumny nie będą brane pod uwagę podczas ustalania uzyskanych punktów przeznaczenia.



Wybierz 1 albo 2 (zależnie od karty) zakryte relikwie ze swojej albo przeciwnika świątyni (zależnie od kolorów strzałek u góry karty). Podejrzuj je, a następnie odłóż zakryte na swoje miejsca (relikwie nie muszą się znajdować w tej samej świątyni).



Zamień miejscami 2 (odkryte albo zakryte) relikwie ze swojej albo przeciwnika świątyni (zależnie od kolorów strzałek u góry karty). Zamieniane relikwie muszą się znajdować w tej samej świątyni. Zależnie od ścieżek odkryta relikwia może zostać zakryta lub odwrotnie.



Odkryj i odrzuć amulet, aby anulować efekt karty, którą Twój przeciwnik aktywował właśnie symbolem Nagi. Ta karta i Naga przepadają.

Nie możesz wykorzystać Amuletu Odczynienia, aby anulować efekt innego amuletu.

*W grze znajdują się po 3 sztuki amuletu każdego rodzaju.*



W dowolny sposób obróć kafelk pomieszczenia w swojej albo przeciwnika świątyni (zależnie od kolorów strzałek u góry karty). Nie przesuwasz kafelka.



Przesuń 1 ze swoich kafelków pomieszczenia na dowolne puste pole swojej świątyni (ale go nie obracaj). Tego kafelka nie obowiązują normalne zasady umieszczania kafelków.



Zamień miejscami 2 kafelki pomieszczeń w swojej albo przeciwnika świątyni (zależnie od kolorów strzałek u góry karty). Zamieniane kafelki muszą się znajdować w tej samej świątyni. Nie obracaj ich.



Umieść pułapkę na pustym polu w świątyni przeciwnika. Jeśli pułapka znajduje się w Twojej świątyni, przesuń ją do świątyni przeciwnika. Na pułapce nie można umieszczać kafelków pomieszczeń.



Wybierz 1 z kart ze stosu kart odrzuconych i weź ją na rękę. Nie musisz pokazywać tej karty przeciwnikowi.



Dobierz 2 karty i weź je na rękę.



Wylosuj kartę z ręki przeciwnika i ją odrzuć.

**OSTRZEŻENIE!** Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Skontaktuj się z nami: @hurricangames.com

Polub nas: f hurricangames