



## 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

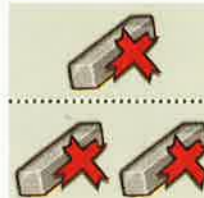
**Uwaga!** Strzałki u góry karty wskazują, na którego gracza wpływa jej efekt (zob. str. 3).



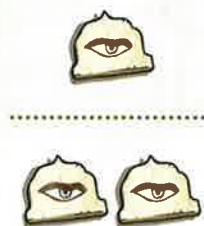
Dodaj wskazaną na karcie liczbę punktów do punktów przeznaczenia, które uzyskujesz ze swoich kolumn przeznaczenia.



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). Podejrzyj 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 kafelki pomieszczenia w swojej albo przeciwnika świątyni (zależnie od kolorów strzałek u góry karty). Nie przesuwaj kafelka.



Przesuń 1 ze swoich kafelków pomieszczenia na dowolne puste pole swojej świątyni (ale go nie obracaj). Tę 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 putapkę na pustym polu w świątyni przeciwnika. Jeśli putapka znajduje się w Twojej świątyni, przesuń ją do świątyni przeciwnika. Na putapce 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.

# Naga Raja



BRUNO CATHALA & THEO RIVIERE

VINCENT DUTRAIT

*Két rég elfeledett ősi istenség - Ananta és Garuda - két titkos templomát fedezték fel Indiában.*

*A templom körül misztikus ereklyék sora rejtőzik, amelyek a hiedelem szerint isteni hatalommal rendelkeznek. A legenda szerint Anantát nagák - kígyószerű örök - védelmezték, akik pikkelyes tojásaikba kincseket rejtettek. Garuda, a hatalmas sas a nagák ősellensége.*

*Merész és mindenre elszánt régész vagy, aki nem tud ellenállni a kísértésnek, hogy bármi áron megszerezze az elrejtett, csodálatos kincseket.*

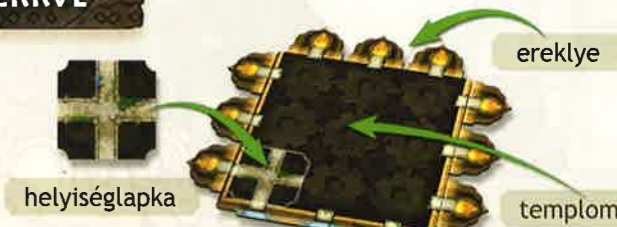
*Amint belépsz az egyik templomba, hogy felkutasd a kincseket, régi riválisod, egy másik régész és gyűjtő megjelenik a másik templom bejáratánál, és kezdetét veszi a versengés az elsőségért...*

*Ahhoz, hogy elérj a titkos rejtékhelyekig, és ellenfeledet megelőzve megtaláld Ananta ereklyéit, át kell jutnod a templom helyiségeinek labirintusán.*

*Akinek ez először sikerül, isteni hatalomra tehet szert... feltéve, hogy közben nem találkozik Garuda három elátkozott ereklyéjével, amelyek örök átokkal sújtják...*

## A JÁTÉKRÓL

A Nagaraja játékban mindkét játékos felfedezi a saját templomát, amelynek belsejében 9 helységlapkának van hely, a szélein lévő 9 rejtékhelyen pedig szent vagy elátkozott ereklyék rejtőznek. Az ereklyéket képpel lefelé, véletlenszerűen kell elhelyezni a templomok szélein, és a játék végén győzelmi pontokat érnek.



6 szent ereklye (3, 4 vagy 5 győzelmi pontot érnek)

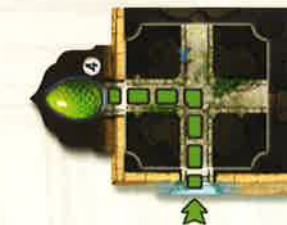


3 elátkozott ereklye (mindegyik 6 győzelmi pontot ér)



A két játékos minden fordulóban egy helységlapka megszerzéséért versenyez. Mindketten dobnak sorsvető rudaikkal, és az építheti be a helységlapkát a templomába, aki több sorspontot dobott.

A játékosoknak utat kell építeniük, hogy elérjék a templomaik szélén lévő ereklyéket. Az elért ereklyelapkákat felfordíthatják, és győzelmi pontokat kapnak értük. A győztes az lesz, aki előbb elér legalább 25 pontot. Az a játékos, aki felfordítja harmadik elátkozott ereklyéjét, azonnal elveszíti a játékot.



nagák

kártyák

A játékosok azonban kezükbe vehetik sorsuk irányítását. A forduló során a játékosok felhasználhatják a sorsvető rúdjaikkal dobott nagaikonokat, hogy kijátsszanak egy kártyát, amivel megváltoztathatják a játék kimenetelét.

**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: hurricangames





## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- Mindkét játékos válassza ki az egyik templomot (a szürkét vagy a sárgát), és tegye maga elé az asztalra úgy, hogy a 3 kék bejárat felé nézzen.
- Vegyétek magatokhoz a templomhoz tartozó színű 9 ereklyét, keverjétek meg, majd tegyétek őket képpel lefordítva a templomok 9 kijáratához (a 3 kék bejáratához ne tegyetek lapkákat).
- Mindketten vegyetek magatokhoz egy-egy **segédlet** kártyát.
- Keverjétek meg a 17 **helyiséglapkát**, és tegyétek őket képpel lefordítva az asztalra.
- Tegyétek a **csapdalapkát** a helyiséglapkák paklija mellé.
- Keverjétek meg a 12 **amulettet**, és tegyétek őket képpel lefordítva az asztalra.
- Tegyétek az asztal közepére a 36 **sorsvető rudat**.
- Keverjétek meg a 48 **kártyát**, és tegyétek őket képpel lefordítva az asztal közepére: ez lesz a húzópakli.



3 bejárat

### Hatféle helyiséglapka



### Négyféle amulett



### 6 szent ereklye és 3 elátkozott ereklye játékosonként



- Döntsétek el, ki lesz az első forduló kezdőjátékosa. Mindketten dobjatok két barna sorsvető rúddal: az lesz a vezető, aki többet dobott. Ha döntetlen, dobjatok újra addig, míg nem lesz győztes. A vezető magához veszi a tekercset.
- Mindkét játékosnak osszatok 5-5 kártyát.
- Fordítsátok fel a **legfelső helyiséglapkát**. Az első fordulóban a játékosok ennek a lapkának a megszerzéséért vetélkednek. Ha a lapkán amulett látható, húzzatok egy amulettet, és anélkül, hogy megnéznétek, tegyétek rá képpel lefordítva a lapkára.

Most már készen álltok arra, hogy behatoljatok az elfeledett templomokba, és felkutassátok az ősi ereklyéket!

A játékban háromféle sorsvető rúd van, mindegyiknek 4 kidobható oldala van. A segédleten láthatók a különböző típusú rudak oldalai. A rudak oldalain kétféle szimbólum egyike található:

- Minden 1 sorspontot ér annak eldöntésekor, hogy melyik játékos szeresheti meg a helyiséglapkát.
- A szimbólum a nagát ábrázolja, amivel egy kézben tartott kártya hatását lehet aktiválni.



A nagyobb rudakon több sorspont van, viszont kevesebb naga.  
A kisebbeken kevés pont, de több naga található.

Bölcsen válaszd ki, milyen típusú sorsvető rudakkal dobsz, attól függően, milyen eredményt szeretnél elérni.  
Ha a helyiséglapkát szeretnéd megnyerni, válaszd a több sorsponttal rendelkező, barna rudakat.  
Ha a kártyáid hatását szeretnéd aktiválni, válaszd a több nagával rendelkező, zöld rudakat.

A 48 kártya mindegyike kétféleképpen használható, attól függően, mikor játszod ki:

- A forduló elején kijátszott kártya felső részén látható sorsvető rudakkal dobhatsz. Több kártyát is kijátszatsz a forduló elején, de mindnek azonos szimbólumúnak kell lennie.
- A forduló közben a sorsvető rúdjaiddal kidobott minden nagaszimbólumért kijátszatsz egy kártyát a kezedből, hogy a kártya alján látható hatás aktiváld. A kártya hatása a játék valamelyik elemét befolyásolja: a helyiséglapkát, a kártyákat, a sorsvető rudakat vagy az ereklyéket.

Soha nem használhatsz egy kártya mindkét funkcióját! Ahhoz, hogy eldönthesd, sorsvető rudak vásárlására vagy a hatás aktiválására érdemes-e használnod a kártyádat, a következő 4 dolgot kell figyelembe vened:

### 1 A SORSVETŐ RUDAK MENNYISÉGE ÉS TÍPUSA

#### 2 Szimbólumok:

- ereklyék
- helyiséglapkák
- sorsvető rudak
- kártyák



#### 3 Színes nyilak.

- Ezek határozzák meg, kire érvényes a kártya hatása:
- Piros: saját magadra.
  - Átlátszó: az ellenfeledre.
  - Kétszínű: magadra vagy az ellenfeledre, a döntésed szerint.

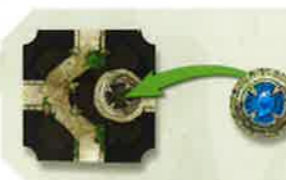
#### 4 HATÁS

Példa: a fenti kártyát kétféleképp használhatod:

- Ha a köröd elején kijátszod, kapsz érte 3 zöld és 1 fehér sorsvető rudat.
- Ha a köröd közben aktiválsz, felcserélhetsz két ereklyét ellenfeled temploma körül.

Bármelyik felhasználási módot választod is, a kártyát mindkét esetben el kell dobnod.

Megjegyzés: a kártya bal felső sarkában lévő szimbólum megmutatja, hogy a kártya milyen játékelemre fejti ki hatását.







## A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón át zajlik, és azonnal véget ér, amint valamelyik játék vége feltétel teljesül (lásd az 5. oldalt). Minden fordulóban egy új helyiséglapkát húzunk, amelyet a játékosok megpróbálnak megszerezni a sorsvető rudakkal való dobással és a kártyáik kijátszásával. Minden forduló 4 fázisból áll.



### 1. FÁZIS: A SORS KIHÍVÁSA

A játékosok kártyáik kijátszásával juthatnak sorsvető rudakhoz.

- A forduló vezető szerepét betöltő játékos megnézi kártyáit, kiválaszt közülük tetszőleges számú, azonos szimbólumú kártyát (a nyilak színét ekkor nem kell figyelembe venni), és képpel lefordítva leteszi maga elé az asztalra. Az ellenfele ezután hasonlóképp kiválasztja lapjait. Legalább 1 kártyát ki kell választani.
- Mindkét játékos egyszerre felfedi a kiválasztott kártyáit, majd magukhoz veszik a kijátszott lapokon lévő mennyiségű sorsvető rudat. Ezután mindketten egyszerre dobnak sorsvető rúdjaikkal. *Megjegyzés: ha a dobás eredménye nem egyértelmű, újra kell dobni.*

*Példa: Erika (a vezető) kiválaszt 1 lapot a kezéből, majd ellenfele, Marcsi választ 2 azonos szimbólumú lapot. Egyszerre felfedik lapjaikat: Erika magához vesz 3 fehér sorsvető rudat, Marcsi pedig 3 barnát, 1 fehéret és 1 zöldet. Mindketten egyszerre dobnak sorsvető rúdjaikkal, melynek eredménye a következő: Erika 5 sorspontot és 1 nagát dobott, míg Marcsi 11 sorspontot és 1 nagát.*



Erika



Marcsi



### 2. FÁZIS: AZ ÖSSZECSAPÁS

A játékosok felhasználják a dobott nagaszimbólumaikat, hogy aktiválják a kezükben lévő lapjaik hatását. Végül eldől, kié lesz a helyiséglapka.

- A sorsvető rudak egyes oldalai naga szimbólumot ábrázolnak. Előbb a vezető, majd az ellenfele felváltva használhatnak egy-egy nagát. Egy nagaszimbólum felhasználásával aktiválhatod a kezében lévő kártyáid egyikét. Tedd az aktivált kártyát képpel felfelé magad elé az asztalra, és hajtsd végre a hatását. Ezután az ellenfeled használhat egy nagát, és így tovább, amíg már egyikőtök sem tud vagy akar több nagát használni. Ekkor az összeecsapás fázis véget ér.  
*Megjegyzés: a játékosok nem nézhetik meg a kidobott kártyák paklijának lapjait.*
- Az a játékos nyeri meg a helyiséglapkát, akinek több dobott sorspontja van. Döntetlen esetén a vezető nyer. Az első két fázis során kijátszott kártyákat el kell dobni. *Megjegyzés: ha csak az egyik játékosnak vannak dobott nagái, egymás után használhatja őket. Ha senki nem dobott nagát, akkor azonnal a sorspontok összehasonlítására kerül sor.*

*Példa: Erika (a vezető) kezd, és felhasznál egy nagát, hogy aktiválja az egyik kártyáját. A kártya hatására Marcsinak el kell dobnia két barna sorsvető rúdját. Marcsi úgy dönt, nem használja a nagáját. Az összeecsapás végén Erikának 5 sorspontja van, Marcsinak pedig 4. Erika ezzel megnyeri a helyiséglapkát, a kijátszott kártyákat mindketten kidobják a dobópaklira.*



Erika



Marcsi



### 3. FÁZIS: A FELFEDEZÉS

A megnyert helyiséglapkát úgy kell a templomba tenni, hogy a lapkákon lévő utakon el tudjunk jutni a bejáratától a templom szélein lévő ereklyékig.

Az a játékos, aki megnyerte a helyiséglapkát, leteszi azt a saját templomába (a lapka tetszőleges irányba forgatható):

- vagy a templom 3 bejárata melletti egyik üres mezőre,
- vagy bármelyik, már a templomban lévő helyiséglapkával élszomszédos üres mezőre.



*Példa a helyiséglapkák elhelyezésére*

Amint sikerül a helyiséglapkákon lévő utakkal összekötnöd a templomod valamelyik bejáratát:

- Egy amulettel: vedd el az amulettet, nézd meg, és tedd képpel lefelé magad elé. A játék során bármikor megnézheted és kijátszhatod a birtokodban lévő amuletteket.
- Egy ereklyével: azonnal fordítsd meg az ereklyét, és hagyd a helyén. Megkapod az ereklyén lévő győzelmi pontokat. Ha a továbbiakban bármikor megszakad az ereklyét a bejáratral összekötő útvonal, fordítsd vissza az ereklyét képpel lefelé. A képpel lefordított ereklyékért nem jár győzelmi pont.

*Példa: Erika megnyerte a helyiséglapkát, és most le kell tennie a templomába. Attól függően, hogyan fordítja, a lapkán lévő út máshová vezet. Két lehetősége van:*



1) Az út összeköti a bejáratot a bal oldali ereklyével, amit Erika megfordít. Mivel nem vezet út a bejáratról az amulettig, így azt nem szerzi meg.



2) Az út összeköti a bejáratot az amulettel, ezért Erika megkapja azt. Mivel nem vezet út a bejáratról a bal oldali ereklyéig, így azt nem fordíthatja fel.

*Erika a második lehetőséget választja, megnézi a 2 pontot érő amulettet, majd képpel lefordítva maga elé teszi.*



### 4. FÁZIS: A FELKÉSZÜLÉS

Eldől, ki lesz az új vezető, és a játékosok új kártyákat kapnak.

- Az új vezető az lesz, aki nem jutott helyiséglapkához ebben a fordulóban. A vezető magához veszi a tekercset, majd húz 3 lapot a húzópakliból, megnézi azokat, és választ magának 2-t. A harmadik lapot ellenfelének adja, aki a kezébe veszi azt. *Megjegyzés: ha a húzópakli elfogyott, keverjétek meg a dobott lapokat, és alkossatok belőlük új húzópaklit.*
- Az új vezető megfordítja a következő helyiséglapkát, és új forduló kezdődik.

*Példa: Marcsi volt, aki ebben a fordulóban nem szerzett helyiséglapkát, ezért ő lesz az új vezető, és magához veszi a tekercset. Húz 3 lapot, és kiválaszt magának kettőt, majd a harmadikat Erikának adja. Végül megfordítja a következő helyiséglapkát, és új forduló kezdődik.*



## A JÁTÉK VÉGE

A felfordított ereklyékért és az amulettekért a rajtuk lévő győzelmi pontok járnak. Tartsátok számon a győzelmi pontjaitokat. A játék azonnal véget ér, ha:

- az egyik játékos felfordítja a harmadik elátkozott ereklyét. Ez a játékos azonnal elveszíti a játékot, a megszerzett győzelmi pontokra való tekintet nélkül.
- az egyik játékos elér legalább 25 győzelmi pontot (anélkül, hogy felfedné a 3 elátkozott ereklyét). Ez a játékos azonnal megnyeri a játékot.
- az egyik játékos leteszi a 9., utolsó helyiséglapkát a templomába, anélkül, hogy az előbbi két feltétel bármelyike teljesülne. Ekkor az lesz a játék győztese, akinek több győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az győz, akinek 9 helyiséglapkája van a templomában.







## AZ AMULETTEK ÉS A KÁRTYÁK HATÁSAI



### AZ AMULETTEK HATÁSAI



Ezek az amulettek annyi győzelmi pontok érnek, amennyi fel van tüntetve rajtuk. Tartsátok őket képpel lefordítva a játék végéig.



Fordítsd fel, majd dobd el ezt az amulettet, és húzz egy kártyát.



### A KÁRTYÁK HATÁSAI

Megjegyzés: a kártya jobb felső sarkában lévő nyilak mutatják, hogy a lap hatása melyik játékosra vonatkozik (lásd a 3. oldalon).



Add a kártyán feltüntetett mennyiségű sorspontot a sorsvető rúdjaiddal kidobott pontokhoz.



Válaszd ki ellenfeled két sorsvető rúdját, amikkel épp dobott; ezeket újra kell dobnia.



Dobd el ellenfeled 1, illetve 2 sorsvető rúdját, amikkel épp dobott. Te döntöd el, melyik sorsvető rudat dobod el. Az eldobott rudakon lévő szimbólumok elvesznek.



Nézz meg 1, illetve 2 rejtett (képpel lefordított) ereklyét a saját vagy az ellenfeled temploma körül (a kártyán lévő nyíl színe határozza meg). Miután megnézted az ereklyéket, tedd vissza őket képpel lefordítva oda, ahonnan felhúztad őket. Ha a nyíl ikon megengedi, a két ereklyét két különböző templomban is megnézheted.



Cseréld fel két (rejtett vagy felfedett) ereklye helyét valamelyik templom körül. A nyilak határozzák meg, kinek a temploma körülötti ereklyéket cserélheted fel. A két ereklyét ugyanazon templomról kell választani. A csere következtében előfordulhat, hogy egy képpel felfelé lévő ereklyét újra le kell fordítani, illetve fordítva.



Fordítsd fel, majd dobd el ezt az amulettet, hogy hatástalanítsd az ellenfeled nagája által aktivált egyik kártya hatását. A hatástalanított kártya és a nagaszimbólum is elvész.

Ezzel az amulettel nem hatástalaníthatod egy másik amulett hatását.

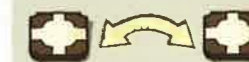
A játékban a fenti 3 típusból 3-3 amulett van.



Forgasd el saját vagy ellenfeled (a nyíl színe által meghatározott) templomában az egyik helyiséglapkát tetszőleges mértékben. A lapka helye azonban nem változhat.



Helyezd át az egyik, már lehelyezett helyiséglapkát a templomod tetszőleges üres mezőjére. Az így áthelyezett lapkára nem érvényesek a szokásos lehelyezési szabályok, viszont a lapka nem forgatható el.



Cseréld fel két helyiséglapka helyét a saját vagy az ellenfeled templomában. A nyilak határozzák meg, kinek a templomában cserélheted fel a két helyiséglapkát. A két helyiséglapkát ugyanazon templomról kell választani, és a felcserélt lapkák nem forgathatók el.



Tedd a csapdát ellenfeled templomának egyik üres mezőjére. Ha a csapda már a te templomodban van, vedd el onnan, és tedd át az ellenfeled templomába. A csapda által elfoglalt mezőre nem tehető helyiséglapka.



Nézd át az eldobott kártyák pakliját, válassz egy lapot belőle, és vedd a kezvedbe. A választott lapot nem kell megmutatnod az ellenfelednek.



Húzz 2 lapot a húzópakliból, és vedd a kezvedbe.



Húzz véletlenszerűen egy lapot az ellenfeled kezéből, és dobd el.

6

Figyelem! Nem alkalmas 3 év alatti gyerek részére. Fulladásveszély! Kérjük, őrizze meg a tájékoztatást!

Kapcsolat: @hurricangames.com

Kövess minket: f hurricangames