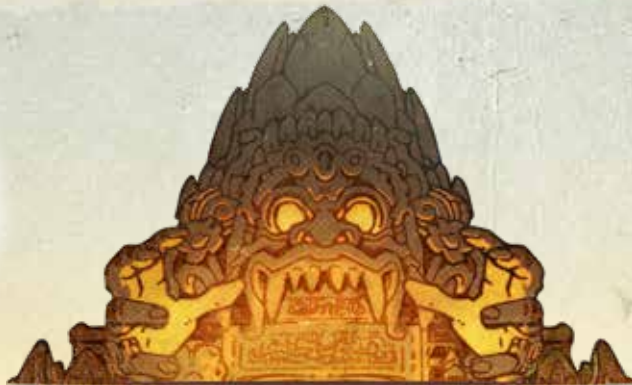


Naga Raja



БРУНО КАТАЛА, ТЕО РИВЬЕР

ВЕНСАН ДЮТРЕ



В Индии обнаружены два храма-близнеца, посвящённых давно забытым божествам - Ананте и Гаруде.

Говорят, источником их могущественной силы были загадочные реликвии, спрятанные в тайниках вокруг этих храмов. По легенде, Ананту защищали Наги, змееподобные стражи, скрывавшие сокровища в своих чешуйчатых яйцах. Гаруда – гигантский мифический орёл – их злейший враг.

Вас не оставляет идея добыть эти реликвии для своей археологической коллекции...

Не теряя времени, вы смело отправляетесь в один из храмов. Но как только вы ступаете на священную землю, ваш главный соперник, ещё один известный коллекционер, заходит в соседний храм. И начинается поединок... Кто победит? Чтобы добраться до тайников и обнаружить реликвии Ананты быстрее соперника, вам нужно преодолеть постоянно меняющийся лабиринт тропинок... Тот, кому удастся это сделать первым, получит волшебную силу реликвий... Если, конечно, не будут открыты три проклятые реликвии Гаруды. На того несчастного, кто их найдёт, будет наложено вечное проклятие!

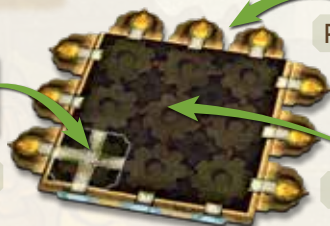


ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В «Нагарадже» каждый игрок перемещается по своему храму, внутри которого есть место для плиток, а снаружи по периметру – 9 тайников со священными и проклятыми реликвиями. Эти реликвии, расположенные случайным образом лицевой стороной вниз вокруг храмов, приносят победные очки.



Плитка



Реликвии

Храм



6 священных реликвий
(каждая приносит от 3 до 5 очков)



3 проклятые реликвии
(каждая приносит по 6 победных очков)



Камни
судьбы

В каждом раунде открывается новая плитка, и игроки сражаются за неё, бросая камни судьбы. Тот игрок, на чьих камнях выпало больше очков, забирает плитку и помещает её в свой храм.

Каждый игрок прокладывает тропинки к своим реликвиям, чтобы открыть их и получить победные очки. Побеждает игрок, первым набравший 25 очков. Если же игрок открывает все три проклятые реликвии, он тут же проигрывает.



Символы
Нага



Карты

В этой игре никогда ни в чём нельзя быть уверенным! Во время раунда игроки могут использовать символы Нага на своих камнях судьбы, чтобы разыграть эффекты карт и повлиять на судьбу...



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите **храм** (серый или жёлтый) и положите его перед собой так, чтобы три входа (отмечены голубым цветом) были обращены к вам.
- 2 Возьмите **9 реликвий** одного цвета и в случайном порядке разложите их лицевой стороной вниз вокруг вашего храма (но не у входов).
- 3 Возьмите **памятку игрока**.
- 4 Перемешайте **17 плиток** и сложите их стопкой лицевой стороной вниз.
- 5 Положите рядом со стопкой плиток **ловушку**.
- 6 Перемешайте **12 амулетов** и положите их стопкой лицевой стороной вниз.
- 7 Положите **36 камней судьбы** между двумя храмами.
- 8 Перемешайте **48 карт** и положите их стопкой лицевой стороной вниз.



6 типов плиток



4 типа амулетов



6 священных и 3 проклятые реликвии для каждого игрока







- 9 Чтобы определить **ведущего игрока** в первом раунде, каждый игрок бросает 2 коричневых камня судьбы. Тот игрок, на камнях которого выпало больше всех очков, становится **ведущим игроком** и **забирает себе свиток папируса**. В случае ничьей бросайте камни до тех пор, пока не определите победителя.
- 10 Раздайте каждому игроку по **5 карт**.
- 11 Откройте **верхнюю плитку** в стопке. В первом раунде игроки сражаются за эту плитку. Если на плитке изображён **значок амулета**, положите на него амулет лицевой стороной вниз.

Теперь вы готовы войти в храм, чтобы найти древние реликвии!



В игре 3 типа камней судьбы. На памятке игрока показаны все грани камней каждого типа. На камнях изображены два символа:

 Каждая  — это одно очко. Общее количество очков игрока после броска камней определяет, кому достанется плитка в этом раунде.

 Каждая  — это символ Нага, который можно использовать, чтобы активировать эффект одной из карт в руке.



На камнях подлиннее больше очков судьбы, но меньше символов Нага.

А на камнях покороче, наоборот, больше символов Нага и меньше очков судьбы.


Подумайте как следует перед тем, как выбрать камни, которые будете бросать. Всё зависит от того, чего вы хотите добиться:


Если хотите получить плитку, старайтесь бросить больше коричневых камней (на них больше очков).

Если рассчитываете активировать эффекты своих карт, выбирайте больше зелёных камней (на них больше символов Нага).



Все 48 карт можно использовать двумя различными способами в зависимости от того, в какой момент раунда вы разыгрываете карту:





 В начале раунда вы можете выбрать карту (одну или вместе с другими картами с таким же символом), чтобы бросить камни, которые указаны в верхней её части.

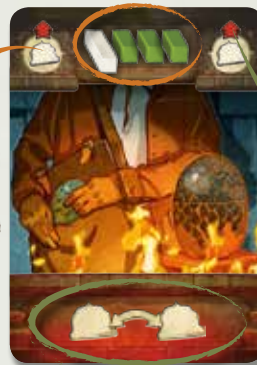
 В ходе раунда вы можете использовать символ Нага, чтобы активировать карту из руки и применить эффект, указанный в её нижней части. Активируя эффекты, игроки могут повлиять на различные элементы игры: плитки, карты, камни судьбы и реликвии.

Нельзя использовать обе функции одной и той же карты одновременно! Перед тем как выбрать, как именно вы будете использовать карту — чтобы бросить камни или чтобы активировать её эффект — вам нужно учесть четыре аспекта:




1 ТИП И КОЛИЧЕСТВО КАМНЕЙ, КОТОРЫЕ КАРТА ПОЗВОЛЯЕТ БРОСИТЬ

2 Символы, обозначающие:

-  реликвии,
-  плитки,
-  камни судьбы,
-  карты.



3 Цветные стрелочки указывают, на какого игрока действует эффект карты.

-  Красные: на вашего соперника.
-  Белые: на вас.
-  Обоих цветов: на вас ИЛИ на соперника, решать вам.

4 ЭФФЕКТЫ

Пример: вы можете выбрать, как будете использовать карту, изображённую выше:

- ПОЛОЖИТЕ её на стол, чтобы бросить три зелёных камня и один белый, или
- АКТИВИРУЙТЕ её, чтобы поменять местами две реликвии около храма соперника.

В обоих случаях в конце раунда карта сбрасывается.

Важно! Символы в верхней части карты показывают, к каким игровым элементам относится эффект карты.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из **нескольких раундов**. Она заканчивается немедленно при выполнении одного из условий раздела «Конец игры» (см. стр. 5). В **каждом раунде** открывается новая плитка, и игроки сражаются за неё, разыгрывая карты и бросая камни судьбы. Каждый раунд состоит из **4 шагов**.



ШАГ 1: ЗОВ СУДЬБЫ

Игроки при помощи своих карт выбирают, какие камни судьбы они будут бросать.

- Ведущий игрок выбирает из карт в руке **любое количество карт с одинаковым символом** / / / (вне зависимости от цвета стрелочек около символа) и кладёт их **лицевой стороной вниз** на стол. Соперник делает то же самое. **Каждый игрок должен выбрать хотя бы одну карту.**
- Игроки **одновременно** открывают выбранные карты. Каждый игрок берёт **камни судьбы**, указанные на карте или картах, которые он разыграл. Игроки бросают камни **вместе**. **Важно! Если сложно понять, какой результат выпал на камне, бросьте его ещё раз.**

Пример: Ирина (ведущий игрок) выбирает 1 карту из руки. Затем её соперница Мария выбирает 2 карты одного типа. Игроки одновременно открывают карты. У Ирины есть возможность бросить 3 белых камня. Мария может бросить 3 коричневых, 1 белый и 1 зелёный камни. Они бросают их одновременно: у Ирины выпадает 5 очков и 1 символ Нага, а у Марии — 11 очков и 1 символ Нага.



Ирина



Мария



ШАГ 2: ПОЕДИНОК

Игроки используют символы Нага, чтобы активировать эффекты карт в руке. Затем определяют, кому достанется плитка.

- На некоторых камнях есть грани с символом **Нага** . Начиная с ведущего игрока, игроки **по очереди** могут использовать свои символы Нага. Когда вы используете символ **Нага**, сбросьте камень с символом Нага и **активируйте эффект** одной из карт в руке. Положите активированную карту **лицевой стороной вверх** перед собой и примените её эффект. Затем другой игрок может использовать один из своих символов Нага. Поединок продолжается до тех пор, пока оба игрока по очереди не откажутся от использования символа Нага. **Важно! Игрокам не разрешается просматривать стопку сброса.**
- Игрок с **наибольшим количеством очков** забирает плитку этого раунда. В случае ничьей плитка достаётся **ведущему игроку**. Все карты, использованные во время шагов 1 и 2, отправляются в сброс. **Внимание! Если символы Нага есть только у одного игрока, он может использовать их один за другим. Если ни у одного из игроков нет символов Нага, пропустите этот шаг и сразу посчитайте общее количество очков каждого игрока.**

Пример: Ирина (ведущий игрок) использует символ Нага, чтобы активировать карту из руки. Эта карта заставляет Марию сбросить 2 коричневых камня. Мария решает не использовать символ Нага. В итоге у Ирины остаётся 5 очков, а у Марии — только 4. Ирина забирает плитку, а все карты, разыгранные в текущем раунде, отправляются в сброс.



Ирина



Мария





ШАГ 3. ИССЛЕДОВАНИЕ

Помещая плитку в храм, вы прокладываете тропинки к реликвиям, чтобы получить победные очки.

Игрок, забравший плитку, должен разместить её в храме (повернув как угодно):

- ▶ ЛИБО около одного из трёх входов,
- ▶ ЛИБО рядом с уже выложенной плиткой.

Если получившаяся в результате этого тропинка соединяет один из входов в храм с:

- ▶ амулетом: вы можете его забрать, посмотреть, не показывая сопернику, и положить перед собой. Теперь вы можете посмотреть на лицевую сторону амулета и разыграть его в любой момент игры.
- ▶ реликвией: сразу переверните её лицевой стороной вверх (оставив на том же месте) и получите столько победных очков, сколько на ней указано. Если во время игры тропинка, соединяющая вход с реликвией, прервётся, вам нужно будет снова перевернуть реликвию лицевой стороной вниз. Закрытые реликвии не приносят победных очков.



Пример: Ирина только что забрала плитку себе и теперь должна разместить её в своём храме. В зависимости от того, как она её расположит, тропинки соединят разные локации. У неё есть два варианта:



1) Тропинка соединяет вход с реликвией слева внизу. К амулету никакая тропинка не ведёт, и его открыть пока нельзя.



2) Тропинка соединяет вход с амулетом, и Ирина может его забрать. К реликвии пока никакая тропинка не ведёт, и она остаётся закрытой.

Ирина решает забрать амулет, переворачивает его, не показывая остальным, узнаёт, что он принесёт ей два победных очка, и кладёт лицевой стороной вниз перед собой.



ШАГ 4: ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ КАРТ

Определите нового ведущего игрока и возьмите новые карты.

- ▶ Игрок, который не получил плитку предыдущего раунда, становится **новым ведущим игроком**. Ведущий игрок кладёт перед собой свиток папируса, берёт 3 новые карты из колоды, выбирает из них 2 карты и забирает себе. Оставшуюся карту игрок отдаёт своему сопернику. **Важно!** Если в колоде закончились карты, перемешайте стопку сброса, сформируйте новую колоду и положите её лицевой стороной вниз.
- ▶ Новый ведущий игрок открывает верхнюю плитку в стопке, и начинается новый раунд.

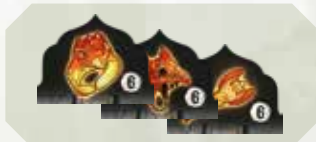
Пример: Мария, которая не получила плитку в предыдущем раунде, становится новым ведущим игроком в следующем раунде и кладёт перед собой свиток папируса. Она берёт 3 карты, оставляет 2 из них себе, а оставшуюся карту отдаёт Ирине. Затем она переворачивает новую плитку, и начинается новый раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ

Открытые реликвии и собранные амулеты приносят указанное на них количество победных очков. Сложите эти очки и определите итоговое количество победных очков. Игра заканчивается немедленно, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- Один из игроков открывает третью проклятую реликвию. Этот игрок **тут же проигрывает**, независимо от количества набранных победных очков.
- Один из игроков набрал по меньшей мере 25 очков (и не открыл при этом все три проклятые реликвии). Этот игрок **тут же побеждает** в игре.
- Один из игроков помещает девятую плитку в храм, не выполняя при этом вышеуказанные условия немедленного выигрыша/проигрыша. В этом случае побеждает игрок с **наибольшим количеством победных очков**. В случае ничьей побеждает игрок, выложивший девятую плитку.





ЭФФЕКТЫ АМУЛЕТОВ И КАРТ



ЭФФЕКТЫ АМУЛЕТОВ



Амулеты приносят указанное на них количество победных очков. Полученные амулеты лежат около игроков лицевой стороной вниз до конца игры.



Откройте и сбросьте амулет. Возьмите карту.



ЭФФЕКТЫ КАРТ

Важно! Стрелочки в верхней части карты указывают, на какого игрока действует эффект карты (см. стр. 3 правил).



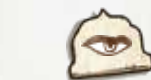
Добавьте количество очков судьбы, указанное на карте, к общему количеству очков на камнях.



Выберите два камня из тех, что только что бросил ваш соперник. Соперник должен бросить их ещё раз.



Сбросьте один или два (в зависимости от символов на карте) камня, которые только что бросил соперник. Вы сами выбираете, какие камни сбросить. Они не будут учитываться в общем количестве очков соперника.



Выберите одну или две (в зависимости от символов на карте) закрытые реликвии вокруг вашего храма или вокруг храма соперника (в зависимости от цвета стрелочек в верхней части карты). Посмотрите их и положите обратно лицевой стороной вниз на те же места (две реликвии могут находиться в разных храмах).



Поменяйте местами две (открытые или закрытые) реликвии около вашего храма или около храма соперника (в зависимости от цвета стрелочек в верхней части карты). Можно поменять местами реликвии только в одном храме. В зависимости от расположения тропинок таким образом можно открыть закрытую реликвию и наоборот.



Откройте и сбросьте амулет, чтобы отменить эффект карты, которую ваш соперник только что активировал, используя символ Нага. Карта, которую он активировал, и символ Нага отправляются в сброс.

Вы не можете использовать этот амулет, чтобы отменить эффект другого амулета..

Всего в игре по три амулета каждого типа.



Разверните плитку в вашем храме или в храме соперника (в зависимости от цвета стрелочек в верхней части карты) в любую сторону (но не передвигайте на другое место).



Сдвиньте одну из плиток на свободное место в вашем храме (но не разворачивайте её). В этом случае не действуют обычные правила размещения плиток.



Поменяйте местами две плитки в вашем храме или в храме соперника (в зависимости от цвета стрелочек в верхней части карты). Таким образом можно поменять местами только плитки в одном храме. Не разворачивайте их.



Положите ловушку на пустое место в храме соперника. Если ловушка находится в вашем храме, переместите её в храм соперника. На ловушку нельзя положить плитку.



Выберите любую карту в стопке сброса и добавьте себе в руку. Необязательно показывать эту карту сопернику.



Возьмите две карты из колоды и добавьте их в руку.



Случайным образом выберите одну карту из руки соперника и отправьте её в сброс.



hurricangames.com



[hurricangames](https://www.facebook.com/hurricangames)

Внимание! Для детей старше 3 лет. Содержит мелкие детали. Сохраните для справок.