

Naga Raja



BRUNO CATHALA & THEO RIVIERE
VINCENT DUTRAIT



In Indien wurden soeben die Zwillingsempel der vergessenen Götter Ananta und Garuda entdeckt! In diesen Tempeln soll es Geheimverstecke geben, in denen sich mächtige Reliquien befinden, aus denen die Götter ihre Kräfte beziehen. Der Legende nach wurde Ananta von den Nagas beschützt, Schlangen, deren schuppige Eier Schätze enthalten sollen. Der mythische Riesenadler Garuda ist ihr natürlicher Feind. Als unerschrockener Archäologe haben Sie nur eines im Sinn: diese Artefakte Ihrer Sammlung einzuverleiben. Sie lassen keine Zeit verstreichen und beginnen sofort mit der Schatzsuche. Gerade als Sie in einen der beiden Tempel vordringen, trifft ein bekannter Sammler und ewiger Rivale am anderen Tempel ein. Das Duell beginnt.

Um vor Ihrem Gegenspieler an die geheimen Verstecke und Anantas Reliquien zu gelangen, müssen Sie sich den Weg durch ein ständig sich veränderndes Labyrinth bahnen...

Wer als erster die Reliquien in seinen Besitz bringt, wird über ihre fabelhaften Mächte verfügen! Doch Achtung: Wer drei fluchbeladene Reliquien Garudas an den Tag bringt, wird ewiger Verdammnis anheimfallen.



SPIELPRINZIP

Im Spiel Nagaraja erforscht jeder Spieler seinen eigenen Tempel. In seiner Mitte befinden sich **Felder für Wegeplatten**, an den Wänden **9 Verstecke mit heiligen oder fluchbeladenen Reliquien**. Diese Reliquien bringen **Siegpunkte** ein und werden **verdeckt und in zufälliger Anordnung** an den entsprechenden Stellen um die Tempel herum platziert.



Bodenplatte



Reliquien

Tempel



6 heilige Reliquien (je 3-5 Siegpunkte)



3 fluchbeladene Reliquien (je 6 Siegpunkte)



Schicksalsstäbe

In jeder Runde wird eine neue **Bodenplatte ins Spiel** gebracht, und die Spieler rivalisieren darum, wer sie bekommt. Dazu **würfeln sie mit Schicksalsstäben**. Wer die **meisten Schicksalspunkte** erzielt, erhält die Bodenplatte und verlegt sie in seinem Tempel.

Die Spieler versuchen Wege **auszulegen**, die sie zu den Reliquien führen. Diese werden dann **aufgedeckt** und bringen Siegpunkte ein. Wer zuerst **25 Siegpunkte erzielt hat**, gewinnt die Partie. Wer aber **drei fluchbeladene Reliquien** aufdeckt, **verliert**.



Nagas



Karten

Doch in diesem Spiel ist **nichts** ein für alle Mal **sicher**: Die Spieler können die **Nagas auf den Schicksalsstäben** einsetzen, um **Karten auszuspielen**, die ihnen erlauben, ihr Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen...



SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU

- 1 Jeder Spieler wählt einen **Tempel** aus (grau oder gelb) und legt ihn so vor sich hin, dass die drei Eingänge zu ihm zeigen.
- 2 Die **9 Reliquien** der Farbe Ihres Tempels nehmen und verdeckt in zufälliger Ordnung an den vorgesehenen Stellen an den Wänden Ihres Tempels anlegen (nur die Eingangsseite freilassen).
- 3 Jeder Spieler erhält eine **Spielhilfe**.
- 4 Die **17 Bodenplatten** mischen und einen verdeckten Stapel bilden.
- 5 Die **Falle** neben den Plattenstapel legen.
- 6 Die **12 Amulette** mischen und einen verdeckten Stapel bilden.
- 7 Die **36 Schicksalsstäbe** zwischen den beiden Spielern bereitlegen.
- 8 Die **48 Karten** mischen und einen verdeckten Nachziehstapel bilden.



Die 3 Eingänge

6 Arten Bodenplatten



4 Arten Amulette



6 heilige Reliquien und 3 fluchbeladene Reliquien pro Spieler



- 9 Der **Startspieler der ersten Runde** wird bestimmt, indem jeder Spieler 2 braune Schicksalsstäbe wirft. Wer die meisten Schicksalspunkte erzielt (Beschreibung auf Seite 4), wird **Expeditionsleiter** und **nimmt die Pergamentrolle** an sich. Bei Gleichstand noch einmal werfen, bis der Startspieler ermittelt ist.
- 10 An beide Spieler **je 5 Karten** austeilen.
- 11 Die **oberste Bodenplatte des Stapels** für die erste Runde aufdecken. Sollte sie eine besondere **Vorrichtung** aufweisen, ein Amulett verdeckt darauflegen.

Jetzt sind Sie bereit, in Ihrem Tempel nach antiken Reliquien zu suchen!



Die vierseitigen **Schicksalsstäbe** kommen in **drei Arten** vor. Die **Spielhilfe** gibt die genaue Verteilung der Zeichen auf jedem der drei Arten von Stabwürfeln an. Zwei Zeichen kommen auf den Schicksalsstäben vor:

 Jedes  ist einen Schicksalspunkt wert. Die Summe der Schicksalspunkte entscheidet darüber, wer die Wegeplatte bekommt.

 Jedes  steht für einen Naga, der benutzt werden kann, um eine Handkarte zu aktivieren.



*Je länger der Stab ist, desto mehr Schicksalspunkte und desto weniger Nagas weist er auf.
Umgekehrt gilt, dass kürzere Stäbe mehr Nagas und weniger Schicksalspunkte aufweisen.*

Es gilt, sorgfältig auszuwählen, mit welchen Schicksalsstäben man würfelt, um das vorteilhafteste Resultat zu erzielen.
*Wer unbedingt die Bodenplatte an sich bringen will, wird eher mit den langen braunen Schicksalsstäben würfeln.
Wer eher mehrere Handkarten aktivieren möchte, wird sich für die kurzen grünen Stäbe (mit mehr Nagas) entscheiden.*

Die **48 Karten** können auf **zwei verschiedene Weisen** eingesetzt werden, je nachdem, zu welchem Zeitpunkt man sie ausspielt.

 **Zu Beginn der Runde** kann eine **Karte (einzeln oder zusammen mit anderen Karten, die das gleiche Symbol zeigen)** ausgewählt werden, um die oben auf den Karten angezeigten Schicksalsstäbe zu werfen.

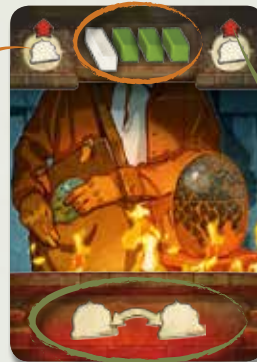
 **Im Verlauf einer Runde** kann eine **Handkarte mit Hilfe eines Nagas** aktiviert werden, um den unten auf der Karte angegebenen Effekt zur Anwendung zu bringen. Durch die Anwendung dieser Effekte kann der Spieler auf verschiedene Spielelemente Einfluss nehmen: Bodenplatten, Karten, Schicksalsstäbe oder Reliquien.

Es ist nicht möglich, eine Karte auf einmal für beide Funktionen auszuspielen. Bevor man eine Karte ausspielt (**Auswahl** oder **Aktivierung**), müssen 4 auf den Karten angezeigte Informationen berücksichtigt werden.

1 ART UND ANZAHL DER ZU WÜRFELNDEN STÄBE

2 Die **Symbole** verweisen auf:

-  Reliquien
-  Bodenplatten
-  Schicksalsstäbe
-  Karten



3 **Farbige Pfeile** geben an, worauf sich der Effekt der Karte auswirkt:

-  **Roter Pfeil:** auf den Gegenspieler.
-  **Heller Pfeil:** auf den Spieler selbst.
-  **Zweifarbiger Pfeil:** auf den Spieler selbst ODER auf den Gegenspieler, nach Wahl.

4 ANZUWENDENDER EFFEKT

Beispiel: Der Spieler kann entscheiden, ob er die obige Karte verwenden möchte, um:

- sie **AUSZUWÄHLEN**: Er darf dann mit 1 weißen und 3 grünen Schicksalsstäben würfeln.
- sie zu **AKTIVIEREN** (indem er einen Naga abwirft): Er darf die Position zweier Reliquien am gegnerischen Tempel vertauschen.

In beiden Fällen kommt die Karte am Ende der Runde auf die Ablage.

Hinweis: Die Symbole am oberen Rand der Karte geben an, auf welches Element sich der Effekt auswirkt.





SPIELVERLAUF

Eine Partie besteht aus **mehreren Runden**. Sie endet, wenn eine der Siegbedingungen erfüllt ist (siehe Seite 5). **In jeder Runde wird eine neue Bodenplatte ins Spiel gebracht**, und die Spieler rivalisieren darum, wer sie bekommt. Dazu setzen sie Karten und Schicksalsstäbe ein. Jede Runde besteht aus **4 Phasen**.



PHASE 1: DER RUF DES SCHICKSALS

Die Spieler setzen Karten ein, um die Schicksalsstäbe auszuwählen, mit denen sie würfeln wollen.

- Der **Expeditionsleiter** wählt aus seinen Handkarten so viele **Karten mit dem gleichen Symbol** (gleich welche Farbe die Pfeile haben) aus, wie er möchte, und legt sie verdeckt auf den Tisch. Anschließend macht es ihm sein Gegenspieler nach. **Jeder Spieler muss mindestens 1 Karte aussuchen.**
- Dann werden diese Karten **gleichzeitig** aufgedeckt. Jeder Spieler nimmt die **Schicksalsstäbe** in die Hand, die auf seinen aufgedeckten Karten angegeben sind. Dann werfen beide Spieler die Stäbe **gleichzeitig**. Hinweis: Sollte ein Stab nach dem Würfeln kein eindeutiges Ergebnis anzeigen, wird er einfach noch einmal geworfen.

Beispiel: Elodie, die Expeditionsleiterin, wählt als erste 1 Karte auf ihrer Hand aus. Sodann wählt ihre Gegenspielerin Marion 2 Karten mit gleichem Symbol aus. Sie decken ihre ausgewählten Karten gleichzeitig auf. Elodies Karte ermöglicht ihr, mit 3 weißen Schicksalsstäben zu würfeln. Marions Karten gestatten ihr, 3 braune, 1 weißen und 1 grünen Stab zu werfen. Sie würfeln beide gleichzeitig mit ihren so ausgewählten Stäben und erzielen: 5 Schicksalspunkte und 1 Naga für Elodie, 11 Schicksalspunkte und 1 Naga für Marion.



Elodie



Marion



PHASE 2: DAS DUELL

Die Spieler nutzen Nagas, um die Effekte ihrer Handkarten auszuspielen. Dann wird bestimmt, wer die Bodenplatte bekommt.

- Auf manchen Seiten der gewürfelten Schicksalsstäbe kann ein **Naga** vorkommen. Mit dem Expeditionsleiter angefangen, können die Spieler **einer nach dem anderen** einen solchen Naga einsetzen. Dazu wird der Stab mit dem Naga abgeworfen, was erlaubt, eine **Handkarte zu aktivieren**. Der Spieler legt die aktivierte Karte offen vor sich ab und nutzt ihren Effekt sofort aus. Sodann kann der Gegenspieler seinerseits einen Naga einsetzen. So wird weiter verfahren, bis beide Spieler **nacheinander** passen, wodurch das Duell beendet wird. **Achtung: Die Spieler dürfen abgelegte Karten nicht mehr ansehen.**
- Der Spieler mit den **meisten Schicksalspunkten** bekommt die **Bodenplatte**. Bei Gleichstand steht sie dem **Expeditionsleiter** zu. Alle in den Phasen 1 und 2 ausgespielten Karten kommen auf die Ablage. Hinweis: Falls nur 1 Spieler Nagas hat, kann er sie daraufhin einsetzen. Falls keiner der beiden Spieler einen Naga hat, werden sofort die Schicksalspunkte gezählt.

Beispiel: Elodie, die Expeditionsleiterin, setzt zuerst einen Naga ein, um eine Handkarte auszuspielen. Diese hat den Effekt, dass Marion 2 braune Schicksalsstäbe abwerfen muss. Marion beschließt, ihren Naga nicht zu benutzen. Am Ende des Duells hat Elodie insgesamt 5, Marion nur 4 Schicksalspunkte. Elodie bekommt die Bodenplatte und die Karten kommen auf die Ablage.



Elodie



Marion





PHASE 3: DIE SUCHE

Durch geschicktes Verlegen der Bodenplatten versuchen die Spieler, Wege zu den Reliquien zu pflastern, um Siegpunkte zu gewinnen.

Wer die Bodenplatte erobert hat, muss sie in seinem Tempel auslegen, und zwar in beliebiger Orientierung:

- entweder an einen der **drei Eingänge**.
- oder **Kante an Kante** mit einer bereits ausliegenden Platte.

Führt ein **Weg von einem der Eingänge** des Tempels:

- zu einem **Amulett**, nimmt der Spieler dieses an sich, schaut es sich geheim an und **legt es verdeckt** vor sich ab. Er kann es jederzeit wieder anschauen und **einsetzen, wann immer er möchte**.
- zu einer **Reliquie**, **deckt er sie sofort auf** (ohne sie zu versetzen) und macht sie so sichtbar. Sie bringt ihm so viele **Siegpunkte ein, wie auf der Reliquie angegeben**. Sollte diese Reliquie im Verlauf des Spiels nicht mehr mit einem Eingang verbunden sein, wird sie wieder umgedreht.



Beispiel: Die möglichen Stellen, an denen ein neues Wegefild ausgelegt werden kann.

Beispiel: Elodie hat die Bodenplatte ergattert und muss sie nun in ihrem Tempel verlegen. Je nach ihrer Lage werden die angelegten Wege nicht zu denselben Stellen führen. Sie schwankt zwischen zwei Möglichkeiten:



1) So verbindet der Weg den linken Eingang mit der ersten Reliquie links, die also aufgedeckt werden könnte. Kein Weg führt zum Amulett, das verdeckt bleibt.



2) So herum verbindet der Weg den linken Eingang mit einem Amulett, das Elodie deshalb einsammeln darf. Kein Weg führt dagegen zur Reliquie, die verdeckt bleibt...

Sie beschließt, das Amulett einzusammeln, schaut es sich vor Marion verborgen an und stellt fest, dass es ihr 2 Siegpunkte einbringt. Das Amulett legt sie verdeckt vor sich ab.

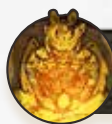


PHASE 4: NEUES GEBEN

Ein neuer Expeditionsleiter wird bestimmt und die Karten werden neu gegeben.

- Der in der vorigen Runde unterlegene Spieler wird **neuer Expeditionsleiter**. Er nimmt die **Pergamentrolle** an sich, zieht drei Karten, von denen er zwei aussucht und auf seine Hand nimmt, und gibt die letzte seinem Gegenspieler. **Hinweis: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, die Ablage mischen und einen neuen verdeckten Nachziehstapel bilden.**
- Dann deckt der neue Expeditionsleiter die **oberste Bodenplatte** auf und eine **neue Runde beginnt**.

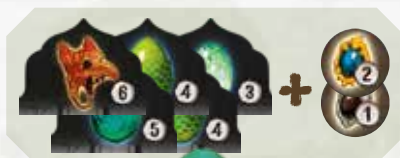
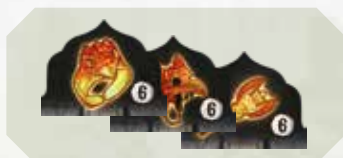
Marion, die die Bodenplatte nicht bekommen hatte, wird Expeditionsleiterin für die nächste Runde und nimmt die Pergamentrolle an sich. Sie zieht drei Karten, behält zwei davon und gibt die letzte an Elodie. Dann deckt sie die neue Bodenplatte auf und die nächste Runde beginnt.



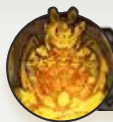
SPIELLENDE

Die **aufgedeckten Reliquien** und die **gesammelten Amulette** bringen die jeweils angegebenen **Siegpunkte** ein. Diese Punkte werden zur **Gesamtsumme der Siegpunkte** hinzugezählt. Die Partie **endet sofort**, wenn:

- einer der Spieler seine **3. fluchbeladene Reliquie aufdeckt**, unabhängig von der Summe seiner Siegpunkte. Dies bedeutet die **sofortige Niederlage** dieses Spielers, und der Gegner gewinnt das Spiel.
- einer der beiden Spieler die **Gesamtsumme von 25 oder mehr Siegpunkten** erreicht hat, ohne 3 fluchbeladene Reliquien aufgedeckt zu haben. Dies bedeutet den **sofortigen Gewinn** der Partie.
- einer der beiden Spieler die **9. Bodenplatte in seinem Tempel auslegt**, ohne dabei eine der beiden beschriebenen Bedingungen für Sieg oder Niederlage zu erfüllen. In diesem Falle gewinnt der Spieler mit der **höchsten Summe von Siegpunkten**. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die 9. Bodenplatte in seinem Tempel verlegt hat.



5



DIE AUSWIRKUNGEN DER AMULETTE UND KARTEN



EFFEKTE DER AMULETTE



Sie bringen die angezeigten Siegpunkte ein. Sie werden bis zum Ende der Partie verdeckt gehalten.



Amulett aufdecken und abwerfen, um eine Karte zu ziehen.



EFFEKTE DER KARTEN

Erinnerung: Die oben auf der Karte angegebenen Pfeile geben an, worauf sich die Karte auswirkt (siehe Seite 3).



Zählen Sie die auf der Karte angegebene Anzahl Schicksalspunkte zum Ergebnis der Schicksalsstäbe hinzu.



Bestimmen Sie, welche 2 Stäbe der Gegenspieler noch einmal werfen muss.



Legen Sie einen oder zwei der Schicksalsstäbe (die Anzahl ist auf der Karte angegeben), mit denen der Gegenspieler gerade gewürfelt hat, weg. Sie bestimmen, welche Stäbe weggelegt werden. Diese zählen nicht mehr zur Summe der Schicksalspunkte des Gegenspielers.



Wählen Sie eine oder zwei verdeckte Reliquien (die Anzahl ist auf der Karte angegeben) an Ihrem Tempel oder an dem des Gegenspielers (je nach Farbe der Pfeile oben auf der Karte) aus. Schauen Sie sie vor dem Gegenspieler verborgen an und legen Sie sie wieder verdeckt an ihre Stelle zurück. Die so betrachteten Reliquien können also zu zwei verschiedenen Tempeln gehören.



Vertauschen Sie die Lage von zwei (verdeckten oder aufgedeckten) Reliquien an Ihrem Tempel oder an dem des Gegenspielers (je nach Farbe der Pfeile oben auf der Karte). Die betroffenen Reliquien müssen zu einem und demselben Tempel gehören. Entsprechend der vorhandenen Wege kann eine verdeckte Reliquie sichtbar werden und umgekehrt.



Amulett aufdecken und abwerfen, um die Auswirkung einer Karte mit einem Naga des Gegenspielers aufzuheben. Karte und Naga gehen verloren.

Dieses Amulett kann nicht gegen die Wirkung eines anderen Amuletts eingesetzt werden.

Jedes Amulett kommt im Spiel dreimal vor.



Verdrehen Sie nach Gutdünken ein Wegefild (ohne es zu versetzen) in Ihrem oder im gegnerischen Tempel (je nach Farbe der Pfeile oben auf der Karte).



Versetzen Sie eine der Bodenplatten in Ihrem Tempel auf ein freies Feld, ohne es zu drehen. Für diesen Vorgang gelten die normalen Regeln zum Auslegen der Bodenplatten nicht.



Vertauschen Sie die Lage von zwei Bodenplatten in Ihrem Tempel oder im Tempel des Gegenspielers (je nach Farbe der Pfeile oben auf der Karte). Die betroffenen Bodenplatten dürfen nicht verdreht werden und müssen zu einem und demselben Tempel gehören.



Legen Sie die Falle auf ein freies Feld im Tempel deines Gegenspielers. Sollte sich die Falle schon in Ihrem eigenen Tempel befinden, versetzen Sie sie in den gegnerischen Tempel. Auf die Falle darf keine Bodenplatte gelegt werden.



Wählen Sie eine Karte Ihrer Wahl aus der Kartenablage aus und nehmen Sie sie zu Ihren Handkarten. Zeigen Sie sie nicht Ihrem Gegenspieler.



Ziehen Sie zwei Karten vom Nachziehstapel und nehmen Sie sie zu Ihren Handkarten.



Werfen Sie eine zufällig ausgewählte Handkarte Ihres Gegenspielers ab.