

Naga Raja



BRUNO CATHALA & THEO RIVIERE

VINCENT DUTRAIT



Στην Ινδία ανακαλύφθηκαν δύο ναοί αφιερωμένοι σε δυο ξεχασμένες εδώ και χρόνια θεότητες: την Ανάντα και τον Γκαρούντα.

Τα κειμήλια που βρέθηκαν στοιβαγμένα σε κρυφώνες μέσα στους ναούς φημολογείται ότι είναι η πηγή των θεϊκών τους δυνάμεων. Ο θρύλος λέει ότι η Ανάντα προστατευόταν από τα Νάγκα, φύλακες με μορφή φιδιού που έκρυβαν θησαυρούς στα γεμάτα λείπια αυγά τους. Ο Γκαρούντα, ένας μυθικός τεράστιος αετός, ήταν ο φυσικός τους εχθρός. Ως ένας ατρόμητος αρχαιολόγος, έχετε παθιαστεί με την ιδέα να προσθέσετε αυτά τα κειμήλια στη συλλογή σας...

Ξεκινάτε αμέσως για έναν από τους ναούς. Καθώς πατάτε το πόδι σας στην είσοδο για να ψάξετε για θησαυρούς, ο ανταγωνιστής σας, ένας άλλος διάσημος συλλέκτης, καταφτάνει. Η μάχη για την πρωτιά ξεκινάει...

Για να φτάσετε στις μυστικές κρυφώνες και να ανακαλύψετε τα κειμήλια της Ανάντα πριν από τον αντίπαλό σας, πρέπει να περάσετε μέσα από ένα λαβύρινθο διαδρόμων που συνεχώς αλλάζουν...

Ο πρώτος που θα τα καταφέρει θα ελέγξει τις εντυπωσιακές δυνάμεις τους... εκτός και αν αποκαλυφθούν τα τρία καταραμένα κειμήλια του Γκαρούντα, οπότε ο ατυχής που τα βρήκε θα είναι καταραμένος στην αιωνιότητα!



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο Nagaraja, κάθε παίκτης κινείται στον δικό του ναό, ο οποίος έχει θέσεις για 9 δωμάτια στο κέντρο του, και 9 κρυφώνες που περιέχουν ιερά και καταραμένα κειμήλια στην περίμετρό του. Αυτά τα κειμήλια αξίζουν πόντους νίκης και τοποθετούνται τυχαία, κλειστά, τριγύρω στους ναούς.



Δωμάτιο



Κειμήλια

Ναός



6 ιερά κειμήλια
(το καθένα αξίζει 3 έως 5 πόντους νίκης)



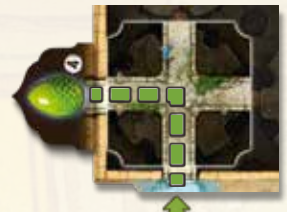
3 καταραμένα κειμήλια
(το καθένα αξίζει 6 πόντους νίκης)



Ράβδοι
μοίρας

Σε κάθε γύρο, ένα νέο δωμάτιο γίνεται διαθέσιμο και οι παίκτες ανταγωνίζονται να το κερδίσουν ρίχνοντας ράβδους μοίρας. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους μοίρας στις ράβδους του κερδίζει το δωμάτιο και το τοποθετεί στο ναό του.

Κάθε παίκτης επιχειρεί να δημιουργήσει διαδρόμους που οδηγούν στα κειμήλια, για να τα ανοίξει και να κερδίσει πόντους νίκης. Ο πρώτος παίκτης που θα μαζέψει 25 πόντους νίκης είναι ο νικητής του παιχνιδιού. Όμως, ένας παίκτης χάνει αυτόματα το παιχνίδι αν αποκαλύψει και τα τρία καταραμένα κειμήλια.



Νάγκα



Κάρτες

Σε αυτό το παιχνίδι, δεν πρέπει να θεωρήσετε τίποτα δεδομένο! Κατά τη διάρκεια ενός γύρου, οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα Νάγκα που εμφανίζονται στις ράβδους μοίρας τους για να παίξουν κάρτες με ιδιότητες που τους επιτρέπουν να ελέγξουν το πεπρωμένο τους...

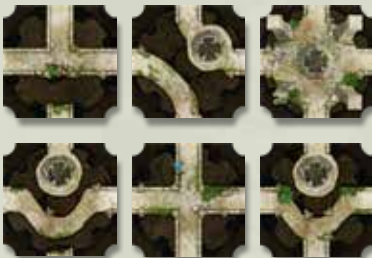


ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- 1 Επιλέξτε ένα **ναό** (είτε τον γκρι είτε τον κίτρινο) και τοποθετήστε τον μπροστά σας με τις τρεις μπλε εισόδους προς το μέρος σας.
- 2 Πάρτε τα **9 κειμήλια** του αντίστοιχου χρώματος και τυχαία τοποθετήστε τα κλειστά τριγύρω στο ναό (εκτός από τις εισόδους).
- 3 Πάρτε ένα **Βοήθημα**.
- 4 Ανακατέψτε τα **17 δωμάτια** και κάντε τα μια κλειστή στοίβα.
- 5 Τοποθετήστε την **παγίδα** δίπλα στα δωμάτια.
- 6 Ανακατέψτε τα **12 φυλαχτά** και κάντε τα μια κλειστή στοίβα.
- 7 Τοποθετήστε τις **36 ράβδους μοίρας** ανάμεσα στους δυο παίκτες.
- 8 Ανακατέψτε τις **48 κάρτες** και κάντε τις μια κλειστή στοίβα.



6 είδη δωματίων



4 είδη φυλαχτών




6 ιερά κειμήλια και 3 καταραμένα κειμήλια ανά παίκτη




- 9 Καθορίστε ποιος θα είναι ο **πρώτος παίκτης του πρώτου γύρου**. Κάθε παίκτης ρίχνει 2 καφέ ράβδους μοίρας. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στις ράβδους που έριξε γίνεται ο **οδηγός και παίρνει την περγαμνή**. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ξαναρίξτε τις ράβδους μέχρι να υπάρξει νικητής.
- 10 Μοιράστε **5 κάρτες** σε κάθε παίκτη.
- 11 Ανοίξτε το **δωμάτιο από την κορυφή της στοίβας**. Αυτό είναι το δωμάτιο το οποίο θα διεκδικήσουν οι παίκτες στον πρώτο γύρο. Αν το δωμάτιο περιέχει μια **ειδική τοποθεσία**, τοποθετήστε πάνω του ένα κλειστό φυλαχτό.

Είστε έτοιμοι να μπείτε στους ναούς και να ψάξετε για αρχαία κειμήλια!

Υπάρχουν 3 είδη ράβδων μοίρας, και όλες είναι τετράπλευρες. Το Βοήθημα δείχνει τη σύσταση των πλευρών σε κάθε είδος ράβδου. Στις ράβδους μοίρας μπορεί να εμφανιστούν δυο σύμβολα:

➤ Κάθε  προσθέτει ένα πόντο μοίρας στο σύνολο πόντων μοίρας που καθορίζει ποιος παίκτης θα κερδίσει το τρέχον δωμάτιο.

➤ Κάθε  είναι ένα Νάγκα, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενεργοποιήσει την ιδιότητα μιας κάρτας που έχετε στο χέρι σας.



Οι μεγαλύτερες ράβδοι έχουν περισσότερους πόντους μοίρας αλλά λιγότερα Νάγκα. Αντίθετα, οι μικρότερες ράβδοι έχουν περισσότερα Νάγκα και λιγότερους πόντους μοίρας.

Επιλέξτε με σύνεση ποιες ράβδους θα ρίξετε, ανάλογα με το επιθυμητό αποτέλεσμα:

Αν θέλετε να κερδίσετε το δωμάτιο, προσπαθήστε να ρίξετε περισσότερες καφέ ράβδους (με περισσότερους πόντους μοίρας).

Αν θέλετε να ενεργοποιήσετε τις ιδιότητες συγκεκριμένων καρτών, επιλέξτε περισσότερες πράσινες ράβδους (με περισσότερα Νάγκα).



Οι 48 κάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με δυο διαφορετικούς τρόπους. Το πως θα χρησιμοποιηθούν εξαρτάται από το πότε παίζονται κατά τη διάρκεια ενός γύρου:

➤ Στο ξεκίνημα του γύρου, μπορείτε να επιλέξετε μια κάρτα (είτε μόνη της είτε μαζί με άλλες κάρτες που έχουν το ίδιο σύμβολο) για να ρίξετε τις ράβδους μοίρας που φαίνονται στην κορυφή της κάρτας.

➤ Κατά τη διάρκεια ενός γύρου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Νάγκα για να ενεργοποιήσετε μια κάρτα που βρίσκεται ακόμα στο χέρι σας, και να εφαρμόσετε την ιδιότητα που φαίνεται στη βάση της κάρτας. Με την ενεργοποίηση ιδιοτήτων, οι παίκτες μπορούν να επηρεάσουν διάφορα στοιχεία του παιχνιδιού: δωμάτια, κάρτες, ράβδους μοίρας και κειμήλια.

Δεν μπορείτε ποτέ να εφαρμόσετε και τις δυο λειτουργίες μιας κάρτας μαζί! Πριν επιλέξετε αν θα χρησιμοποιήσετε μια κάρτα για να επιλέξετε ράβδους ή για να ενεργοποιήσετε μια ιδιότητα, πρέπει να λάβετε υπόψη τέσσερα σημεία:

1 ΕΙΔΟΣ ΚΑΙ ΠΛΗΘΟΣ ΤΩΝ ΡΑΒΔΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΡΙΞΕΤΕ

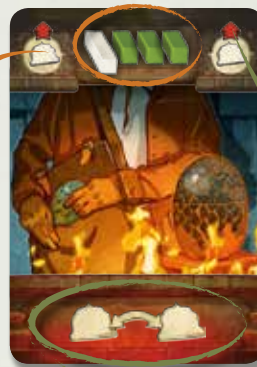
2 Σύμβολα, που αντιπροσωπεύουν:

• Κειμήλια


• Δωμάτια

• Ράβδους μοίρας


• Κάρτες



3 Χρωματιστά βέλη, που υποδεικνύουν τον παίκτη που επηρεάζει η ιδιότητα της κάρτας:

•  Κόκκινα: τον αντίπαλό σας.

•  Διαφανή: εσάς.

•  Δίχρωμα: εσάς ή τον αντίπαλό σας, ό,τι προτιμάτε.

4 ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ

Παράδειγμα: Μπορείτε να επιλέξετε πως θα χρησιμοποιήσετε την παραπάνω κάρτα:

- Να την **ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ**, για να μπορέσετε να ρίξετε 3 πράσινες ράβδους και 1 άσπρη.

- Να την **ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ**, για να μπορέσετε να ανταλλάξετε θέσεις σε 2 κειμήλια στον ναό του αντιπάλου.

Και στις δυο περιπτώσεις, η κάρτα ξεσκαρτάρεται στο τέλος του γύρου.

Σημείωση: Τα σύμβολα στην κορυφή της κάρτας καθορίζουν τα στοιχεία του παιχνιδιού στα οποία εφαρμόζεται η ιδιότητα.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους. Τελειώνει δε αμέσως μόλις ικανοποιηθεί κάποια από τις συνθήκες «τέλους του παιχνιδιού» (δείτε σελ. 5). Σε κάθε γύρο, ένα δωμάτιο διατίθεται και οι παίκτες ανταγωνίζονται για να το κερδίσουν παίζοντας κάρτες και ρίχνοντας ράβδους μοίρας. Κάθε γύρος παίζεται σε 4 βήματα.



1ο ΒΗΜΑ: ΚΑΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΜΟΙΡΑΣ

Οι παίκτες παίζουν κάρτες για να επιλέξουν ποιες ράβδους μοίρας θα ρίξουν.

- Ο οδηγός βλέπει τις κάρτες του, επιλέγει οποιοδήποτε αριθμό καρτών με το ίδιο σύμβολο (ασχέτως του χρώματος των βελών γύρω από το σύμβολο) και τις τοποθετεί κλειστές στο τραπέζι. Ο αντίπαλός του κάνει το ίδιο. Κάθε παίκτης πρέπει να επιλέξει τουλάχιστον μια κάρτα.
- Οι κάρτες στη συνέχεια αποκαλύπτονται ταυτόχρονα. Κάθε παίκτης παίρνει τις ράβδους μοίρας που εμφανίζονται στις κάρτες που έπαιξε και μετά οι παίκτες ρίχνουν ταυτόχρονα τις ράβδους τους. Σημείωση: Αν μια ράβδος δεν δείχνει καθαρό αποτέλεσμα, ξαναρίζτε την.

Παράδειγμα: η Κλαίρη (η οδηγός) ξεκινάει επιλέγοντας 1 κάρτα από το χέρι της. Κατόπιν η αντίπαλός της, η Μαριάννα, επιλέγει 2 κάρτες του ίδιου είδους. Ανοίγουν τις κάρτες τους ταυτόχρονα. Η κάρτα της Κλαίρης της επιτρέπει να ρίξει 3 άσπρες ράβδους. Οι κάρτες της Μαριάννας της επιτρέπουν να ρίξει 3 καφέ, 1 άσπρη και 1 πράσινη ράβδο. Ρίχνουν τις ράβδους τους ταυτόχρονα, με τα ακόλουθα αποτελέσματα: 5 πόντους μοίρας και 1 Νάγκα για την Κλαίρη, 11 πόντους μοίρας και 1 Νάγκα για την Μαριάννα.



Κλαίρη



Μαριάννα



2ο ΒΗΜΑ: ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ

Οι παίκτες χρησιμοποιούν Νάγκα για να ενεργοποιήσουν τις ιδιότητες των καρτών που έχουν ακόμα στο χέρι τους. Κατόπιν καθορίζουν ποιος κερδίζει το τρέχον δωμάτιο.

- Κάποιες ράβδοι έχουν πλευρές που δείχνουν ένα Νάγκα. Ξεκινώντας από τον οδηγό, οι παίκτες μπορούν, ο ένας μετά τον άλλο, να χρησιμοποιήσουν ένα Νάγκα. Όταν χρησιμοποιείτε ένα Νάγκα, ξεσκαρτάρτε μια ράβδο που δείχνει σύμβολο Νάγκα, και ενεργοποιείτε την ιδιότητα μιας κάρτας που βρίσκεται στο χέρι σας. Τοποθετήστε την ενεργοποιημένη κάρτα ανοιχτή μπροστά σας και εφαρμόστε την ιδιότητά της. Κατόπιν ο άλλος παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα Νάγκα. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι μέχρι και οι δυο παίκτες να πάνε πάσο ο ένας μετά τον άλλο, τελειώνοντας τη Σύγκρουση. Σημείωση: οι παίκτες δεν επιτρέπεται να ελέγχουν τα σκάρτα!
- Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους μοίρας κερδίζει το τρέχον δωμάτιο. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο οδηγός κερδίζει το δωμάτιο. Όλες οι κάρτες που παίχτηκαν στο 1ο και 2ο βήμα ξεσκαρτάρονται. Σημείωση: Αν μόνο ένας παίκτης έχει Νάγκα, μπορεί να τα χρησιμοποιήσει το ένα μετά το άλλο. Αν κανένας παίκτης δεν έχει Νάγκα, προσπεράστε αυτό το βήμα και υπολογίστε τα σύνολα πόντων μοίρας αμέσως.

Παράδειγμα: Η Κλαίρη (η οδηγός) ξεκινάει χρησιμοποιώντας ένα Νάγκα για να ενεργοποιήσει μια κάρτα στο χέρι της. Η κάρτα της αναγκάζει την Μαριάννα να ξεσκαρτάρει 2 καφέ ράβδους. Η Μαριάννα επιλέγει να μην χρησιμοποιήσει τα Νάγκα της. Στο τέλος της σύγκρουσης, η Κλαίρη έχει συνολικά 5 πόντους μοίρας, ενώ η Μαριάννα έχει 4. Η Κλαίρη κερδίζει το τρέχον δωμάτιο και οι κάρτες που παίχτηκαν στη διάρκεια του γύρου ξεσκαρτάρονται.



Κλαίρη



Μαριάννα





3ο ΒΗΜΑ: ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ

Όταν τοποθετείτε ένα δωμάτιο στο ναό σας, σκοπός είναι να κερδίσετε πόντους νίκης δημιουργώντας διαδρόμους που οδηγούν στα κειμήλιά σας.

Ο παίκτης που κέρδισε το δωμάτιο πρέπει να το τοποθετήσει στο ναό του (με όποιο προσανατολισμό θέλει):

- ΕΙΤΕ να ακουμπάει σε μια από τις τρεις εισόδους.
- ΕΙΤΕ ορθογώνια διπλανό σε οποιοδήποτε άλλο δωμάτιο που έχει ήδη τοποθετηθεί.

Μόλις τα δωμάτια σας σχηματίσουν ένα διάδρομο που ενώνει οποιαδήποτε από τις εισόδους σας με:

- Ένα φυλαχτό: πάρτε το, δείτε το και τοποθετήστε το κλειστό μπροστά σας. Μπορείτε να το δείτε και να το χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε στιγμή μέσα στο παιχνίδι.
- Ένα κειμήλιο: αμέσως ανοίξτε το (στη θέση που βρίσκεται), και κερδίζετε τους πόντους νίκης που αναγράφονται σε αυτό. Αν οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο διάδρομος ανάμεσα στο κειμήλιο και την είσοδο διακοπεί, ξανακλείστε το κειμήλιο. Τα κλειστά κειμήλια δεν δίνουν πόντους νίκης.



Παράδειγμα: η Κλαίρη κέρδισε ένα δωμάτιο και πρέπει τώρα να το τοποθετήσει στο ναό της. Ανάλογα με το πως θα το προσανατολίσει, οι διάδρομοι θα οδηγήσουν σε διαφορετικές τοποθεσίες. Σκέφτεται δυο επιλογές:



1) Ο διάδρομος ενώνει μια είσοδο με το πιο αριστερά κειμήλιο, επιτρέποντας το άνοιγμά του. Δεν υπάρχει διάδρομος που να οδηγεί στο φυλαχτό, το οποίο παραμένει κλειστό.



2) Ο διάδρομος οδηγεί από μια είσοδο έως το φυλαχτό, επιτρέποντας στην Κλαίρη να το πάρει. Δεν υπάρχει διάδρομος που να οδηγεί στο κειμήλιο, το οποίο έτσι παραμένει κλειστό.

Αποφασίζει να πάρει το φυλαχτό, το βλέπει, διαβάζει ότι θα της δώσει 2 πόντους νίκης και το τοποθετεί κλειστό μπροστά της.



4ο ΒΗΜΑ: ΑΝΑΝΕΩΣΗ

Επιλέξτε τον νέο οδηγό και μοιράστε νέες κάρτες.

- Ο παίκτης που δεν κέρδισε το προηγούμενο δωμάτιο γίνεται ο νέος οδηγός. Ο οδηγός παίρνει την περγαμνή, τραβάει 3 κάρτες και επιλέγει 2 από αυτές για να τις προσθέσει στο χέρι του. Κατόπιν δίνει την κάρτα που περίσσεψε στον άλλο παίκτη, για να την προσθέσει στο χέρι του. Σημείωση: Αν δεν έχουν μείνει κάρτες στη στοίβα, ανακατέψτε τα σκάρτα και φτιάξτε μια νέα στοίβα.
- Ο νέος οδηγός στη συνέχεια ανοίγει το δωμάτιο στην κορυφή της στοίβας δωματίων και ξεκινάει ένας νέος γύρος.

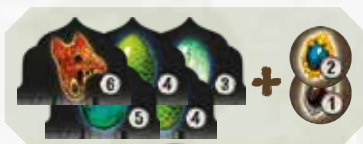
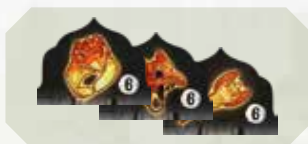
Παράδειγμα: η Μαριάννα - που δεν κέρδισε το δωμάτιο - γίνεται η νέα οδηγός για τον επόμενο γύρο και παίρνει την περγαμνή. Τραβάει 3 κάρτες, κρατάει τις 2 και δίνει την τρίτη στην Κλαίρη. Κατόπιν ανοίγει ένα νέο δωμάτιο για να ξεκινήσει ο νέος γύρος.



ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα ανοιγμένα κειμήλια και τα φυλαχτά που έχουν αποκτηθεί δίνουν τους πόντους που αναγράφουν. Προσθέστε τους για να βρείτε το σύνολο πόντων νίκης σας. Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως όταν:

- Ένας από τους παίκτες ανοίγει το τρίτο καταραμένο κειμήλιό του. Αυτός ο παίκτης αμέσως χάνει το παιχνίδι, άσχετα από το σύνολο πόντων του.
- Ένας από τους παίκτες συγκεντρώσει συνολική βαθμολογία τουλάχιστον 25 πόντων (χωρίς να έχουν ανοικτεί και τα 3 καταραμένα κειμήλια). Αυτός ο παίκτης κερδίζει αμέσως το παιχνίδι.
- Ένας από τους παίκτες τοποθετήσει το ένατο δωμάτιο στο ναό του χωρίς να έχει προκύψει κάποια από τις προηγούμενες προϋποθέσεις ήττας/νίκης. Σε αυτή την περίπτωση, ο παίκτης με το μεγαλύτερο σύνολο πόντων νίκης είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας, νικητής είναι ο παίκτης που τοποθέτησε το ένατο δωμάτιο.





ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΦΥΛΑΧΤΩΝ ΚΑΙ ΚΑΡΤΩΝ



ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΦΥΛΑΧΤΩΝ



Τα φυλαχτά δίνουν τους πόντους νίκης που αναγράφονται σε αυτά. Κρατήστε τα κλειστά μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.



Ανοίξτε και ξεσκαρτάρτε το φυλαχτό. Τραβήξτε μια κάρτα.



ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΡΤΩΝ

Σημείωση: Τα βέλη στην κορυφή της κάρτας καθορίζουν τον παίκτη στον οποίο εφαρμόζεται η ιδιότητα (δείτε σελ. 3).



Προσθέστε τον αριθμό πόντων μοίρας που φαίνονται στην κάρτα στο σύνολο που προέκυψε από τις ράβδους σας.



Επιλέξτε δυο ράβδους που μόλις έριξε ο αντίπαλός σας. Πρέπει να τις ξαναρίξει.



Ξεσκαρτάρτε μια ή δυο (ανάλογα με το τι δείχνει η κάρτα) από τις ράβδους που μόλις έριξε ο αντίπαλός σας. Εσείς επιλέγετε ποιες ράβδοι θα ξεσκαρταριστούν. Δεν θα υπολογιστούν στο σύνολο πόντων μοίρας του αντιπάλου σας.



Επιλέξτε ένα ή δυο (ανάλογα με το τι δείχνει η κάρτα) κλειστά κειμήλια στον ναό σας ή στο ναό του αντιπάλου σας (ανάλογα με το χρώμα των βελών στην κορυφή της κάρτας). Δείτε τα και μετά επιστρέψτε τα κλειστά στις ίδιες θέσεις (τα δυο κειμήλια δεν χρειάζεται να είναι στον ίδιο ναό).



Ανταλλάξτε θέσεις σε δυο (ανοικτά ή κλειστά) κειμήλια στο ναό σας ή στο ναό του αντιπάλου σας (ανάλογα με το χρώμα των βελών στην κορυφή της κάρτας). Τα δυο κειμήλια πρέπει να βρίσκονται στον ίδιο ναό. Ανάλογα με τις διαθέσιμες διαδρομές, ένα κλειστό κειμήλιο μπορεί να ανοίξει, ή το αντίθετο.



Ανοίξτε και ξεσκαρτάρτε το φυλαχτό για να ακυρώσετε την ιδιότητα μιας κάρτας που ο αντίπαλός σας μόλις ενεργοποίησε χρησιμοποιώντας ένα Νάγκα. Η κάρτα και το Νάγκα χάνονται. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Φυλαχτό Ακύρωσης για να ακυρώσετε την ιδιότητα ενός άλλου φυλαχτού.

Το παιχνίδι περιέχει τρία φυλαχτά από κάθε είδος.



Περιστρέψτε ένα δωμάτιο στο ναό σας ή στο ναό του αντιπάλου σας (ανάλογα με το χρώμα των βελών στην κορυφή της κάρτας) προς οποιαδήποτε κατεύθυνση (μην το μετακινήσετε όμως σε άλλη θέση).



Μετακινήστε ένα από τα δωμάτια σας σε μια άδεια θέση του ναού σας (μην το περιστρέψετε όμως). Αυτό το δωμάτιο δεν δεσμεύεται από τους συνήθεις κανόνες τοποθέτησης.



Ανταλλάξτε θέσεις δυο δωματίων στο ναό σας ή στο ναό του αντιπάλου σας (ανάλογα με το χρώμα των βελών στην κορυφή της κάρτας). Τα δυο δωμάτια πρέπει να βρίσκονται στον ίδιο ναό. Μην τα περιστρέψετε.



Τοποθετήστε την παγίδα σε μια άδεια θέση στο ναό του αντιπάλου σας. Αν η παγίδα βρίσκεται ήδη στον δικό σας ναό, μετακινήστε την στο ναό του αντιπάλου σας. Δεν μπορεί να τοποθετηθεί δωμάτιο πάνω στην παγίδα.



Επιλέξτε μια κάρτα από τα σκάρτα και προσθέστε τη στο χέρι σας. Δεν χρειάζεται να δείξετε αυτή την κάρτα στον αντίπαλό σας.



Τραβήξτε δυο κάρτες και προσθέστε τις στο χέρι σας.



Τραβήξτε τυχαία μια κάρτα από το χέρι του αντιπάλου σας και ξεσκαρτάρτε την.



hurricangames.com, www.kaissastores.gr, www.kaissa.gr

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος



Ακολουθήστε μας

hurricangames, kaissaboardgames

Προσοχή: Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών γιατί περιέχει μικρά κομμάτια.