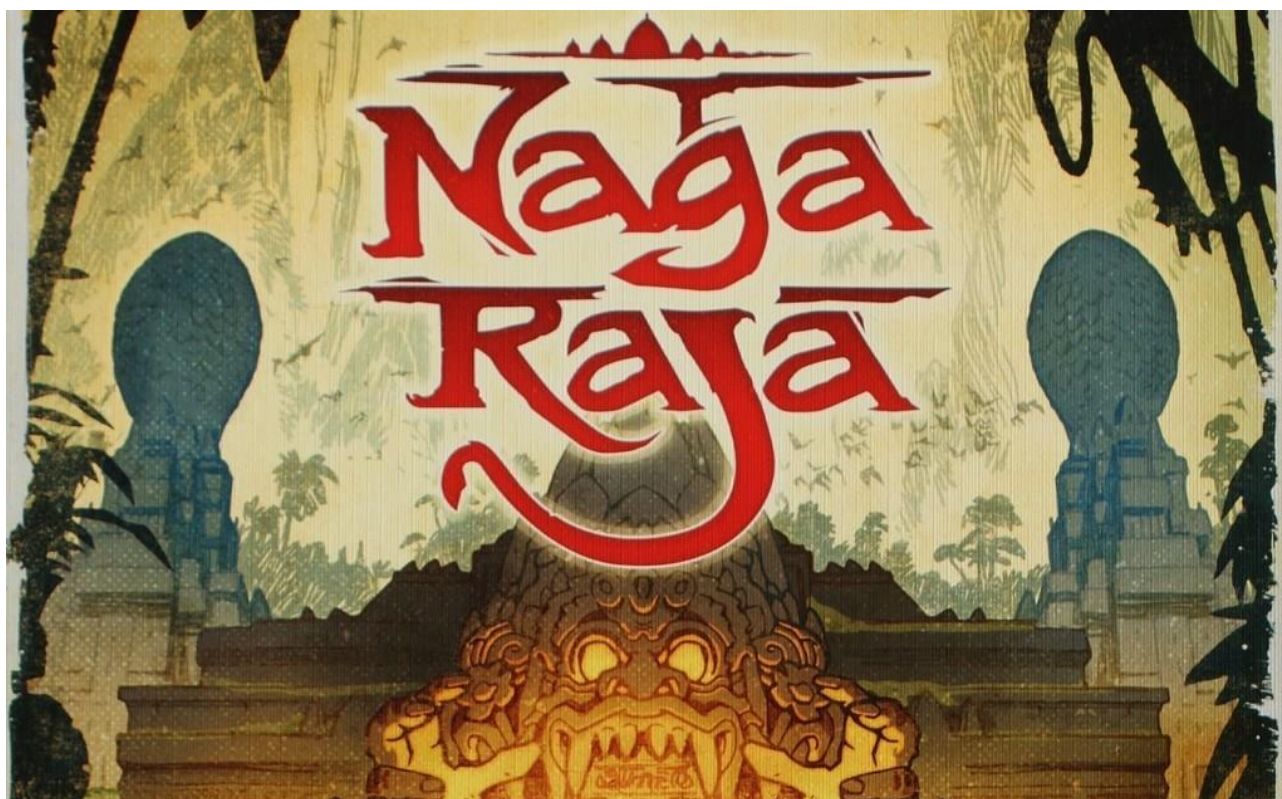


NAGARAJA

Fra le divinità dell'India



Introduzione

NagaRaja è un titolo per 2 giocatori, della durata di 30 minuti circa, ideato da Bruno Cathala per la Hurrigan (con la quale aveva già messo a punto la saga di **Mr.Jack**) ed è distribuito in Italia da **Oliphante 2**. L'ambientazione è questa volta molto esotica e veniamo infatti trasportati nell'India lussureggiante davanti a due misteriosi templi, al cui interno pare si trovino amuleti e preziose reliquie, nascosti in recessi segreti, che dovremo recuperare prima che il nostro rivale ci preceda.

Per arrivare a questo risultato abbiamo a disposizione delle carte che ci permetteranno di prendere un certo numero di bastoncini del fato, con i quali si potranno acquistare le tessere "percorso" che ci porteranno alla scoperta delle reliquie: purtroppo alcune di queste ultime sono state "maledette" e devono esser evitate per non rischiare l'eliminazione.

Quindi meglio sfruttare la magia dei "Naga" per esplorare bene il luogo prima di aprirsi la strada verso i nascondigli delle reliquie.

I Componenti

Unboxing

La prima cosa che colpisce l'occhio aprendo la scatola di **NagaRaja** è il termo formato di plastica marrone che è stato studiato meticolosamente per permettere di riporre tutti i componenti in un'apposita sezione fatta su misura. Questo tipo di inserti sta diventando sempre più frequente per il piacere... e l'ordine di tutti noi.

Il termoformato interno alla scatola

I materiali sono tutti perfettamente adatti al loro scopo, robusti e ben assortiti ma, come al solito, noi consigliamo di proteggere ugualmente le carte con bustine trasparenti perché se ne farà un uso intenso.

Il set-up del gioco è piuttosto rapido



I due avversari si siedono uno di fronte all'altro e prendono uno dei due templi, posizionando il lato con i tre “ingressi” proprio di fronte a loro: poi, senza guardarle, posano coperte le 9 tessere “Reliquia” (tre per lato del tempio) di fronte alle rispettive “uscite”. Purtroppo non sono stati previsti incastri e quindi le tessere restano mobili: se per qualsiasi motivo (ma soprattutto quando si posizionano le tessere percorso) la plancia viene mossa, anche tutte le reliquie si spostano e devono essere di nuovo sistemate.

Le tessere “Percorso” vengono mescolate e posate a faccia in giù in mezzo al tavolo, avendo l’accortezza di tenere da parte la “trappola” (la sola tessera di colore rosso vivo) per poterla attivare (se e quando necessario) con l’uso di un “Naga” specifico.

Accanto alle tessere si posano, sempre coperti, i gettoni che raffigurano gli amuleti, ed il mazzo di carte accuratamente mescolato: entrambi i giocatori ne ricevono 5 ad inizio partita.



Esempio di alcune carte del gioco.

Queste carte sono il motore di **NagaRaja** e quindi è bene dare loro un'occhiata prima di iniziare le spiegazioni, sfruttando la fotografia qui sopra che ne mostra alcune. Ogni carta è caratterizzata da:

1. Un simbolo (stampato negli angoli in alto, a destra ed a sinistra della carta): ce ne sono di quattro tipi (reliquia, tessera percorso, bastoncini e carte) ed il loro scopo è di identificare delle “famiglie”. Inoltre su ognuna di esse è stampata una freccia rossa (la carta fa danno all'avversario) oppure una bianca (favorisce il possessore), oppure due (una bianca e una rossa);
2. Un certo numero di bastoncini del fato di uno o più tipi (stampati in alto, al centro della carta): da usare se si vogliono prendere questi "famosi" bastoncini (che in pratica sostituiscono i dadi) per l’acquisizione delle tessere percorso;
3. Un disegno (al centro della carta) che ha un effetto puramente ... estetico
4. Una simbologia speciale (in basso ed al centro della carta) che indica cosa succederà al giocatore indicato dalle freccette rossa o bianca se quella carta verrà usata per il suo “Effetto”.

Infine si ammucciano tutti i bastoncini del fato a portata di mano di entrambi i giocatori, i quali prendono anche una carta “Riassuntiva” che mostra le quattro facce di ogni tipo di bastoncini facendo chiarezza sui simboli in esse contenuti

Tutto è pronto e la partita può iniziare

Il Gioco

Per prima cosa si deve stabilire chi sarà il primo a giocare, con gli avversari che prendono due bastoncini marroni a testa e li lanciano: chi ottiene il totale più alto (rilanciando in caso di parità) prende anche la grande tessera “Papiro” (o Mappa) e la pone davanti a sé ad indicare che nel prossimo turno sarà il primo a giocare.

A questo punto si rivela la prima tessera “Percorso” della pila e la si pone al centro del tavolo: verrà assegnata al giocatore che potrà spendere più “punti del fato”. Per acquisire questi punti i giocatori devono prendere dei bastoncini con l’ausilio delle carte: a questo scopo si possono usare più carte, purché esse abbiano tutte lo stesso simbolo (quello negli angoli della carta). Esse sono posate coperte dai due avversari e girate poi contemporaneamente. Proviamo a fare un esempio



Le carte e l’acquisizione dei bastoncini.

La foto qui sopra mostra il giocatore “A” che ha deciso di puntare abbastanza forte nel tentativo di acquisire la tessera percorso in palio: ha così giocato DUE carte con lo stesso simbolo (la reliquia) e prenderà i bastoncini indicati sulla parte alta e visualizzati nella foto: 1 verde, 3 bianchi ed 1 marrone.

Da notare che le quattro facce dei bastoncini marroni contengono 3-3-4-5 punti, mentre i bianchi hanno 2-2-3-Naga ed i verdi 1-1-Naga-Naga. Il “Naga” ovviamente è quella specie di “S” che vedete sul bastoncino bianco in basso a destra e simboleggia i “serpenti buoni” che proteggevano il tempio e le cui uova, ricoperte di squame, nascondevano dei tesori. Nel gioco servono ad attivare gli effetti delle carte, come vedremo fra poco.

Ritornando al nostro esempio, il giocatore “A” ha dunque ottenuto 8 punti del fato e deve sperare che il suo avversario ne abbia fatti di meno: in tal caso però potrebbe ancora rientrare in gara giocando il suo “Naga” per attivare una carta che gli faccia aggiungere altri punti al suo totale.

Ed è qui la parte più innovativa del gioco: ogni “Naga” apparso sui bastoncini del fato dà infatti diritto ad usare l’effetto di una delle carte in mano ai giocatori. Basta rivelarla, pagare il Naga, applicarne l’effetto e poi scartarla.



Alcuni esempi di utilizzo dei Naga.

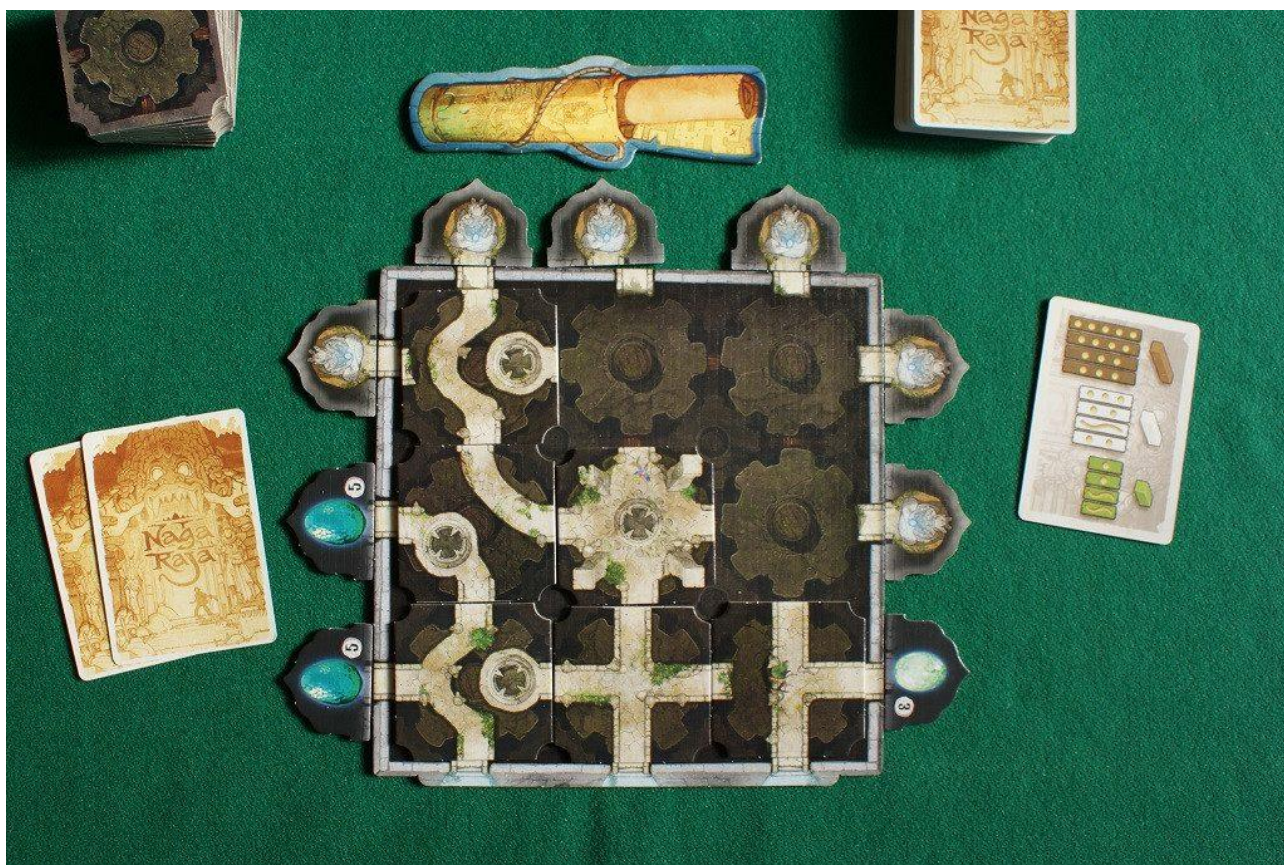
Guardiamo la mano di carte e Naga della foto qui sopra: premesso che si tratta solo di un esempio esplicativo e che molto raramente (per non dire mai) potrà succedere di giocare quattro carte per i loro effetti, ecco cosa significano:

- La prima carta a sinistra permette di guardare due reliquie proprie (usando la freccia bianca) o dell'avversario (freccia rossa) lasciandole però coperte.
- La seconda fa immediatamente pescare due carte da aggiungere alla propria mano (freccia bianca)
- La terza fa aggiungere due punti al totale ottenuto dal giocatore con i bastoncini
- La quarta infine mostra il più "cattivo" di tutti gli effetti perché permette al giocatore di attaccare l'avversario (freccia rossa) mettendo sul suo tempio la tessera "trappola" che impedisce ogni ulteriore movimento ai sentieri ad essa collegati.

Attenzione però: vi ricordiamo all'inizio della partita entrambi i giocatori hanno ricevuto cinque carte ed è obbligatorio giocarne almeno una a turno nella fase di acquisizione dei bastoncini (non è ammesso infatti rinunciare ad un'asta): alla fine del turno il giocatore che NON HA ottenuto la tessera percorso pescherà tre carte nuove e ne terrà due, dando la terza al suo avversario. Quindi utilizzare troppe carte in un turno significa averne pochissime in mano in quello successivo.

Tutto ciò premesso, il giocatore che ha fatto l'offerta più alta si aggiudica la tessera messa in palio in quel turno e deve immediatamente posarla all'interno del tempio, collegandola ad uno dei tre ingressi oppure accostandola (ortogonalmente) ad una tessera già presente nel tempio.

Se il collegamento è ad un ingresso almeno uno dei percorsi stampati sulla tessera deve essere subito percorribile; in ogni altro caso il giocatore non è obbligato a collegare un percorso ad un altro, anche se è sempre fortemente consigliabile farlo.



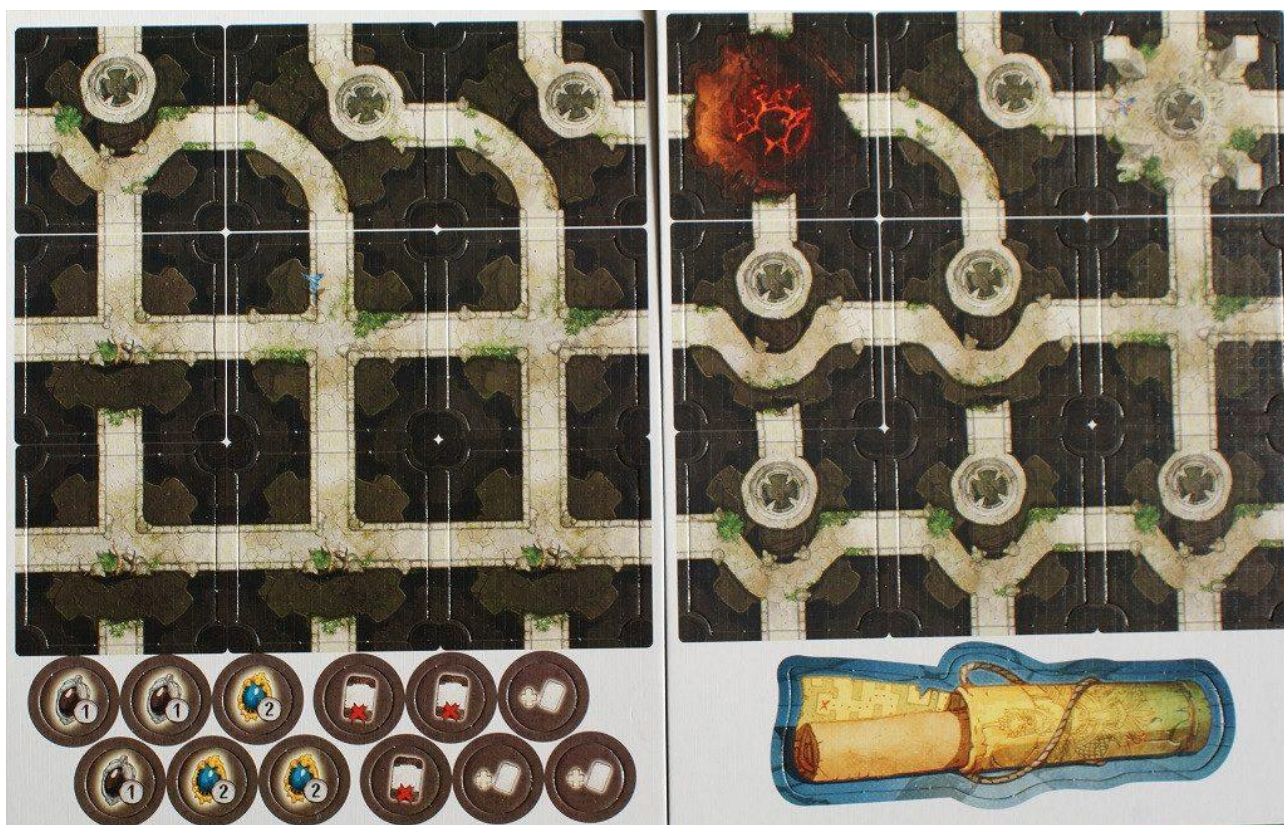
Esempio di esplorazione in corso in un tempio: notare anche gli spazi marcati da una “croce” dove vengono posati gli amuleti.

Nella foto qui sopra si vede chiaramente come il giocatore abbia fatto tutto il possibile per collegare al meglio le varie tessere in modo da formare dei percorsi che partono dai tre ingressi ed arrivano alle reliquie. Il primo, a sinistra, per esempio, è formato da due tessere, ha scoperto due reliquie da 5 PV ciascuna ed ha permesso di recuperare un amuleto (ma solo quello della seconda tessera, perché il primo non è collegato all'ingresso).

Il secondo, al centro, è stato appena completato dalla tessera in alto a sinistra ed il giocatore deve ancora girare la reliquia e posare un amuleto sulla tessera più in alto (gli amuleti che non si possono prendere subito perché non collegati ad un ingresso, qualunque sia il percorso, restano coperti), tuttavia l'aver collegato la prima tessera all'amuleto sulla sua sinistra gli ha permesso di prenderlo, mentre un secondo amuleto è stato preso dall'incrocio al centro.

Il terzo percorso ha fatto semplicemente scoprire la reliquia di destra ma mantiene aperta la possibilità di continuare verso l'alto o di ricongiungersi al secondo.

E' evidente che ci sono tessere “percorso” più importanti delle altre (per esempio i due incroci della colonna centrale nella foto) perché permettono maggiore flessibilità nella posa delle tessere successive, e quindi i giocatori dovranno sempre studiare bene ogni nuova “offerta” per valutare se sia fondamentale per il proprio gioco (e quindi se vale la pena di usare più carte e più bastoncini) oppure se non è un problema lasciarla all'avversario, il quale magari potrebbe addirittura trovarsi in difficoltà nel piazzarla.



Tutte le tessere percorso nella loro fustella d'origine: notare quella rossa, la trappola, che impedisce il passaggio.

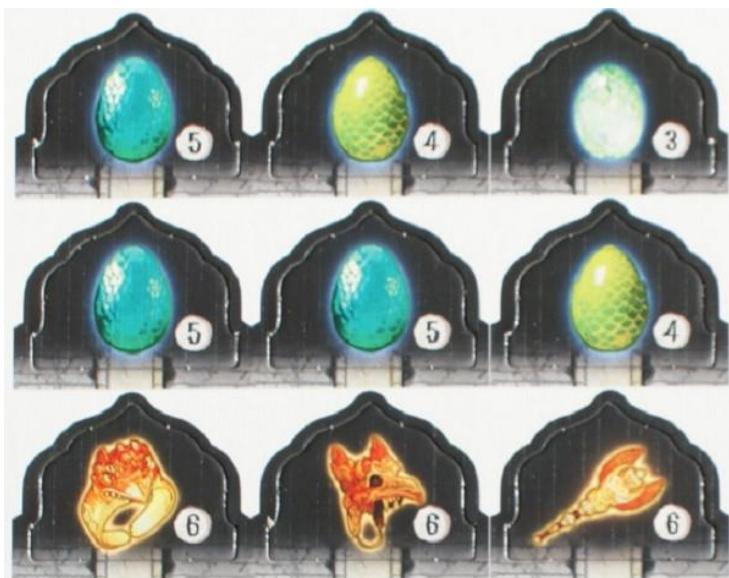
Un consiglio che abbiamo sempre dato ai giocatori alla loro prima partita, è quello di posare in tavola, visibili, tutte le tessere prima di mescolarle, in modo da avere un'idea meno approssimativa di quelle che potrebbero essere scoperte in seguito: così se essi si renderanno conto, per esempio, che sono già usciti tutti gli incroci ad "X" non ne dovranno aspettare più altri ed è bene dunque studiare un'alternativa.

La foto di cui sopra mostra anche i quattro tipi di amuleto (in basso a sinistra), ognuno dei quali è disponibile in tre esemplari. Come si vede i primi tre regalano "1 PV", i tre successivi danno invece "2 PV", i tre subito dopo permettono di eliminare una carta avversaria appena attivata con un "Naga" e gli ultimi tre (a destra) fanno pescare una carta dal mazzo.

Gli amuleti vengono presi a caso (coperti) dalla riserva, poi sono posati (sempre coperti) sulla tessera appena costruita se essa contiene una croce e si raccolgono quando un percorso congiunge un ingresso a quella croce: spesso però queste ultime sono stampate su percorsi secondari che non sono collegati al resto dei sentieri e sarà necessario utilizzare tessere successive per poterli liberare e raccogliere.

I giocatori collezionano i loro amuleti tenendoli sempre coperti (ma dopo averli guardati, naturalmente) fino al momento in cui decidono di utilizzarli: se si tratta di PV ovviamente verranno scoperti quando con i loro punti il giocatore raggiunge la faticosa soglia di 25; altrimenti il giocatore li utilizzerà per avere carte extra in un momento di crisi (per esempio se esce una tessera "indispensabile" e non si hanno abbastanza carte da fare un'offerta decente) oppure per cancellare una ... noiosissima carta "Naga" giocata dall'avversario (soprattutto se si tratta della "trappola" oppure se la carta permetterebbe di vincere un'asta dando dei punti extra).

Le reliquie sono costituite da due set uguali di 9 tessere a forma di cupola, differenziate solo per il colore



Il set di reliquie di ogni giocatore: da notare nella fila in basso le tre “maledette” che potrebbero far perdere immediatamente il loro possessore.

sul retro: una di esse vale “3 PV”, due valgono “4 PV” e tre valgono “5 PV”, mentre le tre “maledette” valgono “6 PV” ciascuna. Purtroppo queste ultime costituiscono un reale rischio per i giocatori, perché quando si pesca la terza reliquia maledetta si perde immediatamente la partita. Proprio per questo motivo dopo aver scoperto la prima è consigliabile usare un “Naga” ed una carta “spia” per andare a vedere almeno un altro paio di tessere prima di collegarle con nuovi percorsi. Sarà anche possibile, in seguito, utilizzare un altro effetto “Naga” per scambiare di posto due reliquie (mettendo per esempio una maledetta in un angolo irraggiungibile) ed evitare così per sempre il rischio di essere eliminati.

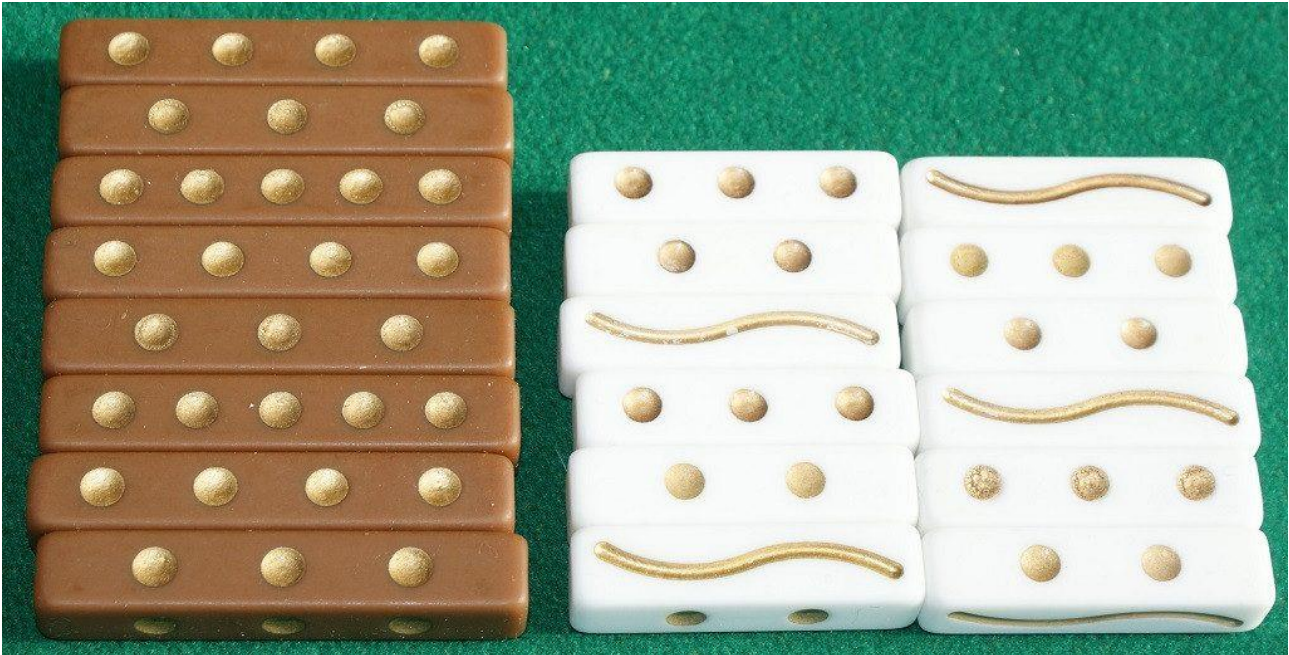


I bastoncini del fato verdi: sono da prendere di preferenza quando si vogliono usare i poteri “Naga”.

Come abbiamo già anticipato le carte che i giocatori hanno in mano sono sempre in numero limitato, sia perché spesso se ne devono spendere almeno un paio per aggiudicarsi una tessera importante, sia perché ancor più spesso si utilizzeranno per attivare dei “Naga” ed ottenere così dei benefici particolari (tutti spiegati in una tavola riassuntiva alla fine del regolamento).

A fine turno il giocatore che ha perso l'asta per la tessera prende tre carte dal mazzo e le esamina attentamente, prima di sceglierne due per sé e dare all'avversario quella scartata: apparentemente è una fase molto “leggera”, ma in realtà l'effetto potrebbe essere più importante del previsto, dovendo spesso decidere se dare al nemico una carta forte in bastoncini (per trattenere quelle con effetti più interessanti) o viceversa.

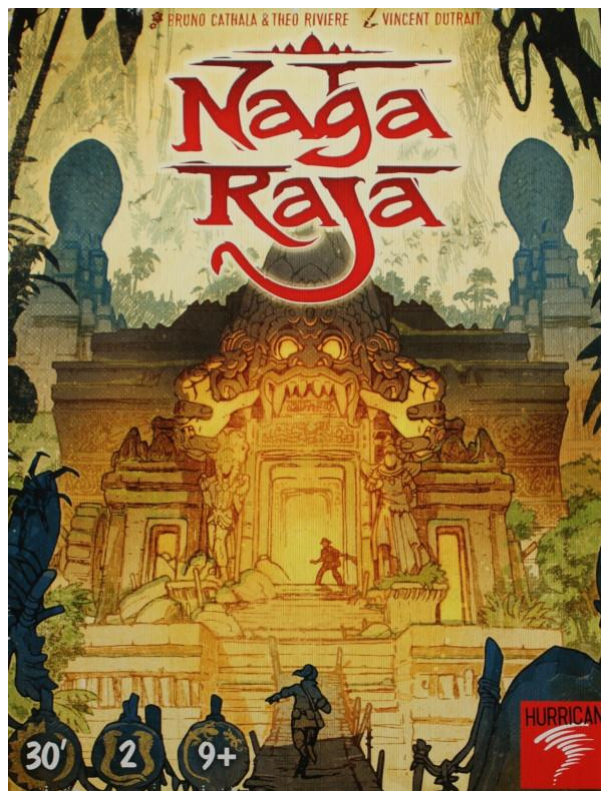
È vero che il lancio dei bastoncini è un'operazione aleatoria e potrebbe favorire anche chi ha meno probabilità, ma regalare troppi bastoncini marrone in una fase critica del gioco non è davvero consigliabile



I bastoncini del fato marroni e bianchi: da usare quando si vogliono fare molti punti fato per acquistare una tessera importante, ma è sempre possibile che qualche “Naga” salti fuori da quelli bianchi.

La partita finisce se un giocatore:

- piazza la sua nona tessera “percorso” nel suo tempio: in tal caso vince chi ha accumulato più PV. Questa condizione si verifica molto raramente.
- raggiunge i 25 PV (contando quelli delle reliquie e scoprendo eventuali amuleti) vince immediatamente. Si tratta della condizione che avviene più frequentemente.
- scopre la sua terza reliquia “maledetta” il suo avversario vince immediatamente. Questo può accadere qualche volta nelle prime partite, ma fatta un po' di esperienza i giocatori sono solitamente in grado di evitare il disastro, andando a sbirciare per tempo le reliquie ancora coperte.



Concludendo riteniamo che NagaRaja sia un gioco PER DUE ben fatto e sufficientemente variabile da garantire una giocabilità per lungo tempo.

Certamente non raggiunge le vette di Mr. Jack, ma crediamo che uscirà comunque molto spesso dal suo scaffale per qualche sfida all'ultima reliquia.

Si ringrazia la ditta **OLIPHANTE 2** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione