

KONJA

**TROCKEN IST DAS LAND.
DIE BÄRTIGEN ZAUBERER
WURDEN VOM ALTEN KÖNIG
AUFGEFORDERT, EINEN GROSSEN
STURM HERAUFZUBESCHWÖREN.
ES SOLL JUJU-WÜRFEL REGNEN!**

SPIELÜBERSICHT

Konja ist ein Würfelspiel für zwei Spieler, die ihr Glück herausfordern und mit Ressourcen haushalten müssen. Ihr nehmt dabei die Rollen mächtiger Zauberer ein, die Wolken beschwören. Es gewinnt derjenige Spieler, der einen großen Sturm heraufbeschwört und dem ausgetrockneten Land Regen bringt.

In jedem Zug müsst ihr die Vorfahren um ihre Gunst und ihren Segen anrufen, Würfel werfen sowie Spruch- und Relikt-karten aktivieren und damit Würfelkombinationen gegen Wolken (Siegepunkte) und Ressourcenmarken (für spätere Züge) eintauschen.

Um das Spiel zu gewinnen, benötigt ihr eine clevere Taktik, gutes Timing, vorausschauendes Ressourcenmanagement und eine Portion Glück.

Wer zuerst mindestens 21 Wolkenpunkte beschwört, erweckt Xango, den alten Gott der Stürme, und bringt dem ausgedörrten Land Regen.

SPIELMATERIAL



18 x Relikt-karten



22 x Spruch-karten



5 x grüne Würfel
2 x rote Würfel
2 x violette Würfel
2 x weiße Würfel



27 x Wolkenmarken



5 x Götzen



5 x Vorfahrenplättchen



1 x Beschwörungspyramide



27 x Goldmarken
18 x Magiemarken
18 x Kraftmarken



1 x Startspielermarke



1 x Geistmarke



1 x Spielanleitung
1 x Spielübersicht

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler erhält: Drei Spruchkarten; Zwei Marken von jeder Ressource: Gold, Magie und Kraft; Die Reliktkarten Fie-Ah, Ooodoo und At!

*Spieler #1
Wolkenablage*

Legt die **Beschwörungs-
pyramide** und die 5
Vorfahrenplättchen
in die Spielfeldmitte.

*Spieler #2
Wolkenablage*

Legt die **Geistmarke** auf
das Plättchen des
spirituellen
Vorfahren.

Stellt die 5 **Götzen**
neben die
Vorfahren.

Teilt die
Wolkenmarken
in Stapel a 3, 5
und 7 Punkte auf.

Mischt die
Reliktkarten und
bildet einen
Reliktkartenstapel.
Legt drei
Reliktkarten
offen in einer
Reihe aus, um das
Angebot zu bilden.

Legt die restlichen **Magie-,
Kraft- und Goldmarken** sowie
die violetten und die roten Würfel
in Reichweite beider Spieler.

Mischt die
Spruchkarten
und bildet einen
Spruchkarten-
stapel.

Der Spieler, der zu-
letzt im strömen stand,
beginnt das Spiel;
der Spieler erhält
die **Startspieler-
marke**, die fünf
grünen Würfel
und die zwei
**weißen Aktion-
swürfel**. Jetzt kann
Konja beginnen!

SPIELABLAUF

Jede Runde in Konja läuft in drei Phasen ab. Ein Spieler führt alle drei Phasen aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Die drei Phasen sind: Vorfahren, Knochen und Sammlung.

VORFAHREN

In der Vorfahren-Phase legt der aktive Spieler einen Götzen auf ein freies Vorfahrenplättchen und erhält dadurch dessen Gunst für diese Runde.

Beide Spieler erhalten außerdem den Segen dieses Vorfahren.

Gunst und Segen gewähren Bonusaktionen:
Ressourcenmarken erhalten, Goldmarken gegen
Relikte oder Wolken eintauschen, neue Sprüche
lernen oder verbrauchte Reliktkarten aufladen.



KNOCHEN

In der Knochen-Phase wirft der aktive Spieler fünf grüne Würfel sowie zwei weiße Aktionswürfel und bildet daraus unter Verwendung von Relikt- und Spruchkarten Würfelkombinationen – einzelne hohe Zahlen, Paare, drei oder mehr Würfel mit gleicher Zahl oder drei oder mehr Würfel mit aufeinanderfolgenden Zahlen.



SAMMLUNG

In der Sammlungs-Phase können die Spieler den Würfelvorrat des aktiven Spielers angreifen. Anschließend tauscht der aktive Spieler seine finale Würfelkombination entsprechend der Beschwörungspyramide gegen Kraft-, Magie-, Gold- oder Wolkenmarken ein. Zum Schluss darf jeder ungenutzte Aktionswürfel mit einem Ressourcensymbol gegen eine entsprechende Ressourcenmarke eingetauscht werden.



SPIELLENDE

Besitzt ein Spieler am Ende seines Zuges
 Wolkenmarken im Wert von mindestens 21
 Punkten, wird die letzte Runde gespielt. Setzt das
 Spiel fort, bis beide Spieler die gleiche Anzahl an
 Zügen gespielt haben. Der Spieler mit den meisten
 Punkten gewinnt.



VORFAHREN

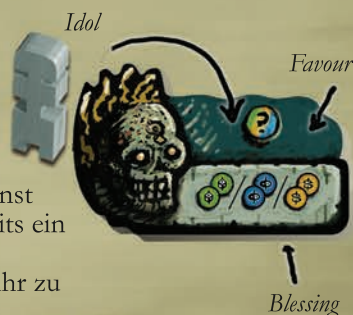
- (Wenn auf jedem Vorfahrenplättchen ein Götze liegt, entfernt alle Götzen.)
- Der aktive Spieler nimmt einen Götzen und legt ihn auf ein Vorfahrenplättchen.
- Der aktive Spieler erhält die Gunst des Vorfahren.
- Beide Spieler erhalten den Segen des Vorfahren.

Jeder Zug beginnt damit, dass der aktive Spieler die Gunst und den Segen eines Vorfahren erbittet, indem er einen Götzen auf dessen Vorfahrenplättchen legt.

Der aktive Spieler erhält die Gunst des Vorfahren. Danach erhalten beide Spieler den Segen des Vorfahren.

Die Vorfahren werden erzürnt, wenn einer von ihnen mehr Aufmerksamkeit erhält als die anderen. Daher könnt ihr die Gunst eines Vorfahren nicht erhalten, wenn auf dessen Plättchen bereits ein Götze liegt.

Sobald auf jedem Vorfahrenplättchen ein Götze liegt, entfernt ihr zu Beginn eines Zuges alle Götzen.



SPIRITUELLER VORFAHRE

Dieser Vorfahre lädt die Reliktkarten auf.

Reliktkarten sind verbraucht, nachdem sie benutzt wurden, und dürfen erst wieder eingesetzt werden, wenn sie aufgeladen wurden.

Gunst:

Der aktive Spieler nimmt die Geistmarke (selbst wenn diese momentan der andere Spieler besitzt). Du darfst die Marke einsetzen, um zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug eine deiner Reliktkarten aufzuladen.



Segen:

Jeder Spieler lädt alle seine Reliktkarten auf.



WOHLHABENDER VORFAHRE

Dieser Vorfahre gewährt Ressourcenmarken.

Gunst:

Der aktive Spieler wählt eine Ressourcenart: Magie, Kraft oder Gold.

Segen:

Jeder Spieler erhält zwei Ressourcenmarken der gewählten Art.



MAGISCHER VORFAHRE

Dieser Vorfahre gewährt neue Spruchkarten.

Gunst:

Der aktive Spieler darf eine beliebige Anzahl an Spruchkarten abwerfen.

Segen:

Beginnend mit dem aktiven Spieler darf jeder Spieler, der höchstens zwei Spruchkarten auf der Hand hält, Spruchkarten nachziehen, bis er drei Karten auf seiner Hand hält.

URALTER VORFAHRE

Dieser Vorfahre gewährt Relikte, wenn ihm Goldmarken geopfert werden.

Gunst:

Der aktive Spieler darf Relikte opfern. Wurf beliebig viele Reliktkarten ab und erhalte den Gegenwert in Goldmarken (angezeigt in der oberen rechten Ecke).

Segen:

Beginnend mit dem aktiven Spieler darf jeder Spieler zuerst eine Goldmarke opfern, um ein Relikt aus dem Angebot zu entfernen, und ein neues Relikt hinlegen. Danach darf er Goldmarken in Höhe der Kosten (angezeigt in der oberen rechten Ecke) eines Relikts ausgeben, um das Relikt vom Angebot in die eigene Auslage zu legen und ein neues Relikt zum Angebot zu legen.

Ein Spieler darf nicht mehr als fünf Relikte besitzen. Daher muss sofort ein Relikt abgelegt werden, sobald ihr mehr als fünf Relikte auf der Hand habt.



SCHAMANISCHER VORFAHRE

Dieser Vorfahre beschwört Wolken herauf, wenn ihm Goldmarken geopfert werden.

Gunst:

Der aktive Spieler darf Goldmarken opfern, um eine bereits beschworene Wolke aufzuwerten (auf die Rückseite drehen). Aufgewertete Wolken sind mehr Punkte wert.

Es kostet 2 Gold, um eine 3-Punkte-Wolke auf die 4-Punkte-Seite zu drehen, 1 Gold, um eine 5-Punkte-Wolke auf die 6-Punkte-Seite zu drehen, und 1 Gold, um eine 7-Punkte-Wolke auf die 9-Punkte-Seite zu drehen.

Segen:

Beginnend mit dem aktiven Spieler darf jeder Spieler Gold opfern, um eine Wolke zu beschwören. Ein größeres Goldopfer führt zu einer wertvolleren Wolke: 5 Gold für eine 3-Punkte-Wolke, 8 Gold für eine 5-Punkte-Wolke und 11 Gold für eine 7-Punkte-Wolke.

Hinweis: Wenn der aktive Spieler eine Wolke als Teil des Segens beschwört, kann er diese nicht sofort aufwerten, da der Segen erst nach der Gunst ausgeführt wird.



KNOCHEN : Der aktive Spieler wirft fünf grüne Würfel und zwei weiße Aktionswürfel. Du darfst Spruch- und Reliktkarten in beliebiger Reihenfolge ausspielen, indem du die entsprechende Kombination aus Aktionswürfeln, Kraftmarken und Magiemarken benutzt.

GRÜNE WÜRFEL

Diese 6-seitigen Würfel zeigen die Zahlen von 1 bis 6 an. Sie werden benutzt, um Kombinationen wie Paare, Straßen, drei (oder mehr) einer Sorte und einzelne hohe Zahlen zu bilden. Durch diese Würfel erhalten die Spieler Ressourcen und Wolken.



Kosten in Magiemarken



Einige Relikte benötigen Kraftmarken, um den Effekt ausführen oder steigern zu können.



SPRÜCHE

Sprüche sind Karten mit sofortigen Effekten, die eingesetzt werden, indem der Spieler **Magiemarken** in Höhe der Kosten (angezeigt in der oberen linken Ecke der Karte) ausgibt.

Der Effekt der Spruchkarte wird sofort ausgeführt, danach wird die Karte abgelegt.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit drei Spruchkarten auf der Hand und kann diese durch den magischen Vorfahren wieder nachziehen.

Die einzigen beiden Möglichkeiten, um eine ungewollte Spruchkarte zu entfernen, ohne sie ausspielen zu müssen, sind die Nutzung der Gunst des magischen Vorfahren oder das Ausspielen der Chaa!-Spruchkarte.

Sofern der Kartentext nichts anderes vorsieht, wird der Effekt der Spruchkarte nur vom aktiven Spieler in dessen Knochen-Phase ausgeführt.

AKTIONSWÜRFEL

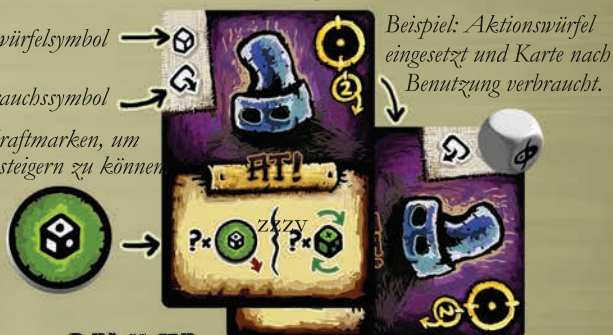
Diese besonderen Würfel besitzen drei leere Seiten. Die anderen drei Seiten zeigen jeweils eine Ressource an: Magie, Gold oder Kraft.

Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Reliktkarten der Spieler zu aktivieren. Am Ende des Zuges eines Spielers kann ein unbenutzter Aktionswürfel, der eine Ressource anzeigt, gegen eine entsprechende Ressourcenmarke eingetauscht werden.



Aktionswürfelsymbol

Verbrauchssymbol



RELIKTE

Reliktkarten gewähren Effekte, die immer wieder benutzt werden können.

Reliktkarten mit **Verbrauchssymbol** sind verbraucht, nachdem sie benutzt wurden (drehe sie um 90 Grad, um dies anzuzeigen).

Verbrauchte Reliktkarten dürfen nicht benutzt werden, bis sie durch den Segen des spirituellen Vorfahren oder die Geistmarke aufgeladen wurden.

Reliktkarten mit Aktionswürfelsymbol benötigen zusätzlich einen Aktionswürfel, um den Effekt ausführen zu können (legt den eingesetzten Aktionswürfel auf die Karte, um dies anzuzeigen).



VIOLETTE WÜRFEL

Die Spieler erhalten violette Würfel durch Relikte und Sprüche. Auch Karteneffekte bewirken nicht, dass violette Würfel erneut geworfen werden dürfen.



SAMMLUNG

- Der gegnerische Spieler darf rote Angriffswürfel werfen, um den Würfelvorrat von Zahlenwürfeln des aktiven Spielers anzugreifen.
- Würfelkombinationen dürfen entsprechend der Beschwörungspyramide eingesetzt werden, um Ressourcen- und Wolkenmarken zu erhalten.
- Jeder ungenutzte Aktionswürfel, der eine Ressource zeigt, darf eingesetzt werden, um eine entsprechende Ressourcenmarke zu erhalten.

ROTE WÜRFEL

Der Gegner darf rote Angriffswürfel werfen, um den Würfelvorrat des aktiven Spielers anzugreifen. Ein roter Würfel, der einen Würfel des aktiven Spielers schlägt (eine höhere Zahl anzeigt), kann eingesetzt werden, um diesen Würfel zu entfernen und durch den roten Würfel zu ersetzen. Wird ein roter Würfel nach dem Wurf nicht auf diese Weise eingesetzt, wird er ignoriert.



BESCHWÖRUNGSPYRAMIDE

Würfelkombinationen dürfen eingetauscht werden, um Ressourcenmarken zu erhalten und um Wolken zu beschwören.

Die Beschwörungspyramide zeigt die benötigten Würfelkombinationen an:

Ein einzelner Würfel mit einer 4 oder höher darf gegen eine Kraftmarke eingetauscht werden. Diese Marken werden benötigt, um die Effekte der Reliktkarten zu steigern.

Ein Paar kann gegen zwei Magiemarken eingetauscht werden. Diese Marken werden benötigt, um Spruchkarten von deiner Hand zu aktivieren.

Drei Würfel mit der gleichen Zahl können gegen eine 3-Punkte-Wolke eingetauscht werden.

Vier Würfel mit der gleichen Zahl können gegen eine 5-Punkte-Wolke eingetauscht werden.

Fünf Würfel mit der gleichen Zahl können gegen eine 7-Punkte-Wolke eingetauscht werden.



Drei oder mehr Würfel in einer aufeinanderfolgenden Reihe (z. B. mit den Zahlen 3, 4 und 5) können gegen ebenso viele Goldmarken eingetauscht werden. Diese Marken werden den Vorfahren geopfert, um Reliktkarten oder Wolken zu erhalten.

WEIßE WÜRFEL

Zuletzt darf jeder ungenutzte Aktionswürfel, der ein Ressourcensymbol zeigt, gegen eine entsprechende Ressourcenmarke eingetauscht werden.



BEISPIELE, WIE WÜRFEL EINGESETZT WERDEN KÖNNEN:



SPIELVARIANTEN SHAYKA - ROTE-WÜRFEL-VARIANTE

Ihr könnt euch darauf einigen, ein nicht-konfrontatives Spiel ohne den Angriff durch die roten Angriffswürfel zu spielen. Als weitere Variante dürfen die roten Würfel vom aktiven Spieler in dessen Zug aktiviert werden. Der aktive Spieler darf ebenfalls die roten Würfel werfen und einen Würfel mit einer niedrigeren Zahl aus seinem Würfelvorrat durch rote Würfel ersetzen.

Spielt ihr mit dieser Variante, müssen beide Spieler die roten Würfel in gleicher Weise nutzen.



Ihr dreht zu Beginn das **Oodoo-Relikt** auf die **Shayka-Seite**, um dies anzuzeigen.

BIGGA STORM - LANGES SPIEL

Ihr könnt euch dazu entscheiden, ein längeres Spiel zu spielen. Für ein längeres Spiel (über 60 Minuten) wird empfohlen, so lange zu spielen, bis ein Spieler mindestens 30 oder mehr Wolkenpunkte am Ende einer Runde erlangt hat.

CREDITS

Writing, art and graphic design by Robert van Zyl

Game design by Simon McGregor

Game development by Simmy Peerutin, Adhil Patel, Greg Cheetham

Playtesting by Margaret McKenzie; Jack Stead, Gareth H Graham

English copy editing by Lin Murray, Robert van Zyl, Jacob J. Coon

French translation by Stephane Athimon

German translation by Boardgame Circus (Alexander Lauck, Daniel Theuerkauf, Sylke Kriwaczek)

3D modelling and layout by Edward Ormond

Produced by Robert van Zyl

Thank you to friends, family and our fans for the support of this game creation.

All rights reserved. Pleasant Company Studios Pty(Ltd) 2017