

Karak

Goblin

Než se vypravili do temných hlubin hradu Karaku, zažili hrdinové nejedno dobrodružství. A když se v gobliních jeskyních probudilo zlo, byli to právě oni, kdo se jej vypravil zastavit. Skutečným hrdinou se ale tentokrát může stát jen jeden!

ZÁKLADNÍ PRINCIP A CÍL HRY

V karetní hře **Karak: Goblin** se stanete jedním ze šesti hrdinů na náročnou cestě za očistěním gobliních jeskyní od zlovlných monster a zejména jejich prohnatého vládce.

Hráči se budou střídát v tazích, v jejichž rámci se pomocí chytrého hraní karet budou snažit porážet své protivníky. Každý poražený protivník přitom hráči přinese nějakou výhodu – novou akční kartu, novou zbraň či zbroj, nebo klíč, s nímž se hrdina může vydat hlouběji do podzemí.

Akční karty ale nelze hrát dle libosti – musejí na sebe barevně navazovat. V karetní hře **Goblin** naleznete akční karty čtyř barev – zelené, modré, červené a žluté. Každá karta přitom může mít jeden nebo více z následujících efektů: může vám umožnit zranit protivníka, ubránit se jeho útoku, vyléčit vašeho hrdinu nebo dobrat další kartu. Chytré získávání nových karet je potom klíčem k úspěchu.

Vítězem se stane ten hráč, jehož hrdina pokoří vládce nestvůr. K tomu je však nejprve potřeba porazit řadové nepřátele, získat trojici klíčů a v mezích i lepší karty a výbavu.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích od začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček.

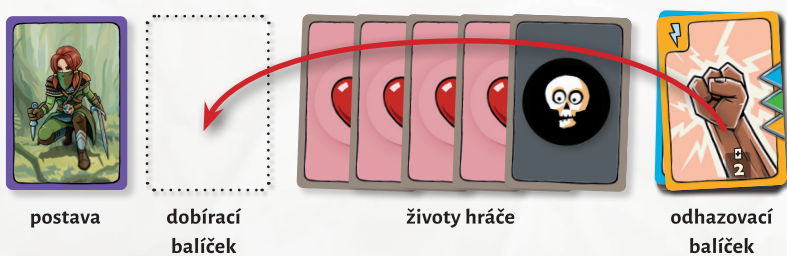
V rámci svého tahu musí hráč učinit jednu ze tří možností.

1. **Boj s nestvůrou**
2. **Nákup u obchodníka**
3. **Oživení (padl-li jeho hrdina v předchozím kole)**

DOBÍRACÍ A ODHAZOVAČÍ BALÍČEK

Většinu hry budou akční karty jednotlivých hráčů kolovat mezi jejich dobíracími balíčky, jejich rukou a jejich odhazovacími balíčkem. Dobírací balíček bude vždy ležet lícem (stranou s akcí) dolů, odhazovací balíček naopak lícem vzhůru. Má-li si hráč kdykoli v průběhu hry táhnout kartu ze svého dobíracího balíčku ve chvíli, kdy tam žádná není, musí okamžitě zamíchat svůj odhazovací balíček a vytvořit z něj nový dobírací balíček – z něj si poté dobere. V případě, že nemá žádnou kartu v dobíracím ani odhazovacím balíčku, efekt dobrání nevyhodnotí.

Pozor – toto neznamená, že zamícháte odhazovací balíček okamžitě, jakmile vám v dobíracím balíčku dojdou karty. Míchejte jej teprve ve chvíli, kdy byste z prázdného dobíracího balíčku měli táhnout další kartu!



1) BOJ S NESTVŮROU

Chce-li se hráč utkat s nestvůrou, vybere jednu z nestvůr v některém z pater, do nichž má přístup (vlastní klíč nebo klíče vyobrazené na kartě patra), a vezme si ji před sebe. Hráč může k souboji vyzvat buď některou z řadových nestvůr, nebo vrchní kartu z balíčku klíčů příslušného patra. Poté se hráč snaží zahrát ze své ruky postupně akční karty tak, aby svému protivníkovi uštědřil alespoň tolik zásahů, kolik má protivník životů, a aby při tom sám o všechny životy nepřišel.

Hráč v souboji hraje postupně karty ze své ruky. První zahrnaná karta může mít libovolnou barvu (není-li prokletá, viz dále), jakákoli další karta však už musí mít některou z barev, které jsou na předchozí kartě označeny jako navazující.

Hráč může zahrát libovolný počet karet, pokud při tom dodrží všechna pravidla.

Poznámka: Řada karet umožňuje dobrat další kartu. Takto je možné vyložit i více karet než čtyři, které má hráč na začátku tahu v ruce. Pro porážení silnějších nepřátel je to dokonce nezbytné.

Ve chvíli, kdy hráč nechce nebo nemůže vyložit další kartu, souboj končí. Následně:

1. **NESTVŮRA UŠTĚDŘÍ ZRANĚNÍ** – zjistíte, o kolik životů nestvůra hrdinu připravila. Odečtete počet bodů obrany na vyložených akčních kartách a kartách vybavení daného hráče od útoku dané nestvůry. Poté uberte hrdinovi výsledný počet životů – otočte příslušný počet karet životů stranou s lebkou vzhůru. Pokud v tuto chvíli přišel hrdina o poslední život, souboj končí jeho porážkou – i kdyby byla celková síla hrdinova útoku dostačující. Hráč si v takovém případě vezme zpět svou kartu hrdiny a kartu nestvůry nechá ležet na místě. Zahrnané akční karty odhodí na svůj odhazovací balíček.
2. **POKUD HRDINOVI ZBYL PO ÚTOKU NESTVŮRY ALESPŮN JEDEN ŽIVOT**, spočítejte jeho celkovou sílu útoku na vyložených akčních kartách a kartách vybavení. Je-li stejná nebo vyšší než počet životů nestvůry, hrdina v souboji zvítězil a získá odměnu (viz dále). Pokud ne, vrátí hráč kartu nestvůry zpět na její původní pozici. Bez ohledu na to, jestli zvítězil, nebo ne, odhodí hráč zahrnané akční karty na svůj odhazovací balíček.

OBSAH HRY



6 karet hrdinů



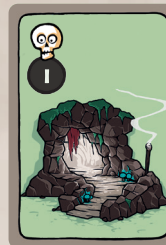
20 karet životů



82 karet překážek



36 základních akčních karet hrdinů



6 karet podzemí (obchodníka, pater a vetešnictví)



12 karet obchodníka (protikleteb, kouzel a léčení)

PŘÍPRAVA HRY

PODZEMÍ – Gobliní jeskyně jsou představovány kartami podzemí, rozmístěnými ve středu herní oblasti. **1** Vezměte karty podzemí a položte je pod sebe do sloupce od prvního patra (označeného lebkou s číslem „I“) přes druhé patro (lebka s číslem „II“), třetí patro (lebka s číslem „III“) až po patro vládce (lebka s rohy a písmenem „X“). **2** Nad tyto karty ještě umístíte kartu obchodníka.

3 Karty nestvůr rozdělíte podle počtu lebek do balíčků jednotlivých pater. **4** Z každého balíčku pak ještě oddělte karty klíčů, které ponechte stranou v separátních balíčcích. **5** Jednotlivé balíčky zbylých nestvůr zamíchejte a umístíte stranou s nestvůrou nahoru vedle příslušných karet pater. Z každého z těchto tří balíčků poté táhněte pět karet a umístíte je stranou s nestvůrou nahoru do řad napravo od karet příslušných pater. **6** Napravo od nich pak ještě pro každé patro umístíte balíček s příslušnými klíči.

6 Ze tří karet vládců (označených lebkou s rohy) náhodně vylosujete jednu kartu, kterou položte obrázkem nestvůry nahoru napravo od karty patra vládce. Zbylé dvě karty vládců vraťte zpátky do krabičky, v této partii je už nebudete potřebovat.

OBCHODNÍK – Vaším hrdinům se jistě bude hodit čas od času navštívit obchodníka! **7** Vedle karty obchodníka položte balíčky karet rozříděné podle druhu. **8** Vedle nich ponechte prostor pro balíček vetešnictví.

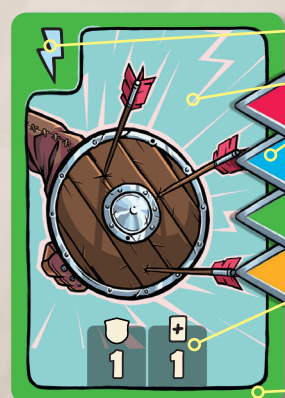
PŘÍPRAVA HRÁČE – Každý hráč si vybere, za kterého z hrdinů chce hrát, a vezme si **9** příslušnou kartu a **10** šestici karet, které dané postavě přísluší. Zamíchá je, vytvoří z nich svůj dobírací balíček, který umístí lícem dolů tak, aby na něj snadno dosáhl, a vezme si z něj do ruky čtyři karty.

11 Dále si každý hráč vezme pět karet životů, které vystaví stranami se srdcem nahoru do řady před sebe.

Nyní může nejmladší hráč zahájit hru.



ROZBOR AKČNÍ KARTY



Symbol typu karty

Ilustrace

Navazující barvy určují, jaké karty je možné zahrát jako další v pořadí po této kartě

Efekty karty určují, co zahrání karty způsobí

Barva dané karty

ROZBOR KARTY NESTVŮRY



Útok nestvůry určuje, o kolik životů nestvůra hrdinu připraví

Počet životů nestvůry určuje, kolik zásahů je třeba nestvůře uštědřit, aby byla poražena

Úroveň nestvůry určuje, do kterého patra tato nestvůra patří

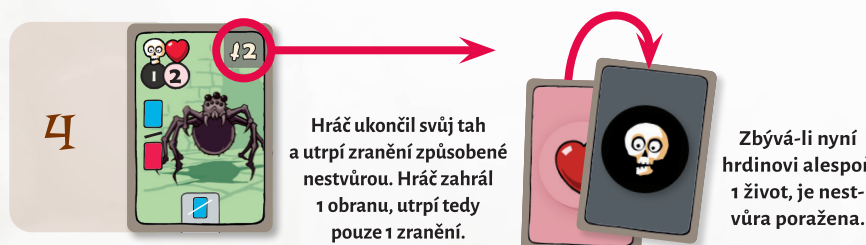
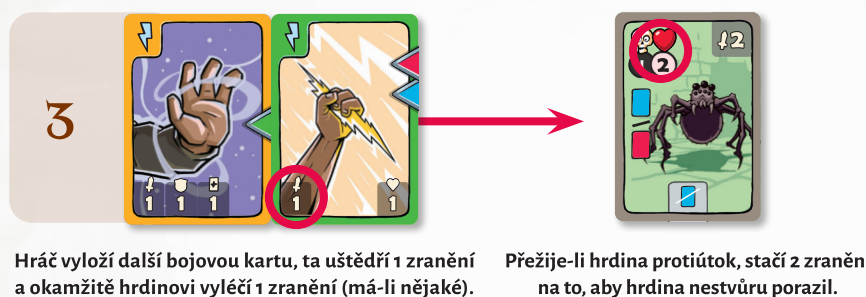
Odměna napovídá, co může hráč získat, když nestvůru porazí

Kletby určují, které barvy karet proti nestvůře nelze hrát či které efekty v souboji s ní nelze vyhodnocovat

3. **POKUD HRDINA V SOUBOJI ZVÍTĚZIL**, vezme si kartu nestvůry a otočí ji rubem vzhůru. Na rubové straně je jeho odměna – může to být karta vybavení nebo akční karta. Je-li to karta vybavení, může si ji ponechat (za dodržení omezení uvedených níže), nebo ji odhodit do balíčku vetešnictví. Je-li to akční karta, musí ji položit na vrch svého odhazovacího balíčku. Na místo poražené nestvůry okamžitě vyloží novou kartu nestvůry z příslušného balíčku patra.

Má-li hráč v tuto chvíli méně než 4 karty, dobere si do 4 karet (případně do více, má-li příslušné karty vybavení – viz dále). Má-li 4 nebo více karet, žádné karty neodhazuje ani nedobírá. Bez ohledu na to, jestli hrdina v boji zvítězil, zemřel, nebo jen prohrál, nyní hráčův tah končí a hraje další hráč.

Poznámka: V karetní hře Karak: Goblin vám budou do balíčku přibývat akční karty právě prostřednictvím porážení nepřátel. Nezapomeňte, že na zadní straně různých akčních karet a počátečních akčních karet jsou různé obrázky – toho můžete využít při míchání svého dobíracího balíčku a alespoň trochu si ho přizpůsobit, abyste mohli jít štěstí naproti.



2) NÁVŠTĚVA OBCHODNÍKA

Namísto boje s nestvůrou může hráč navštívit obchodníka. U obchodníka lze nakupovat lektvary nebo též jiné karty ve vetešnictví. Během jedné návštěvy obchodníka může hráč využít obě tyto možnosti.

Za nákup u obchodníka se platí kartami, a to buď akčními kartami, které má hráč právě v ruce, nebo kartami vybavení. Nelze platit základními akčními kartami, kartami lektvarů a kartami klíčů. Zaplacené karty umístíte do vetešnictví (později je tedy může koupit jiný hráč).

Po skončení nakupování si aktuální hráč dobere do 4 (či více) karet a poté hraje další hráč.

NÁKUP LEKTVARŮ – Hráč si může nakoupit lektvary za cenu jedné karty za jeden lektvar. Musí přitom respektovat omezení počtu lektvarů, které u sebe může hrdina mít (jeden od každého druhu). Lze zakoupit i více druhů lektvarů najednou.

VETEŠNICTVÍ – Hráč si může za cenu jedné karty vzít jednu libovolnou kartu z balíčku vetešnictví. Musí přitom respektovat omezení počtu zbraní a zbrojí, které u sebe může hrdina mít (jednu zbraň a zbroj). Přebytky zbraní či zbrojí musí odhodit do balíčku vetešnictví, stejně jako kartu, kterou platí. Během jedné návštěvy obchodníka lze ve vetešnictví nakoupit pouze jednu kartu. Koupí-li hráč akční kartu, umístí ji na vrch svého dobíracího balíčku.

3) OŽIVENÍ

Zemřel-li v předchozím kole hráčův hrdina, musí celý nový tah strávit oživováním. Jediné, co v tomto tahu udělá, je, že otočí všechny karty životů svého hrdiny stranou se srdcem vzhůru. Poté hraje další hráč.

KONEC HRY

Hra končí okamžitě, jakmile některý hráč v souboji pokoří vládce nestvůr a jeho hrdinovi při tom zbude alespoň jeden život. Tento hráč se stává vítězem.

NÁVRH HRY A PRODUKCE: David Rozsival
ILUSTRACE: Zdeněk Vomáčka a Roman Hladík
AUTOŘI KARAKU: Petr Mikša a Roman Hladík
DTP: Michal Peichl

Albi

EFEKTY AKČNÍCH KARET

Je-li na akční kartě více efektů, platí všechny z nich. Vyhodnocuje je zprava doleva.



ÚTOK – Znamená ušetření daného počtu zásahů nestvůře. Útok se vyhodnocuje až na konci souboje.



TAŽENÍ KARTY – Táhněte ze svého dobíracího balíčku daný počet karet. **Vyhodnocuje se okamžitě.** Nemáte-li ve svém dobíracím balíčku žádné karty, zamíchejte svůj odhazovací balíček (bez karet, které jste zahráli v tomto kole) a vytvořte z něj nový dobírací balíček.



OBRANA – Znamená snížení síly útoku nestvůry o danou hodnotu. Obrana se vyhodnocuje až na konci souboje.



LÉČENÍ – Otočte daný počet svých karet životů zpět stranou se srdcem nahoru. **Vyhodnocuje se okamžitě.** Pokud máte plný počet životů, tento efekt propadá (nelze s jeho pomocí nahrazovat efekt Obrana).

KLETBY

Nepřátelé často mají zvláštní schopnosti označené jako kletby. Ty mohou mířit buď na konkrétní barvy, nebo na konkrétní efekty.



KLETBY BAREV – Je-li prokletá nějaká barva, nesmíte karty této barvy v souboji vůbec zahrát.



KLETBY EFEKTŮ – Je-li prokletý nějaký efekt, nesmíte tento efekt v průběhu souboje vyhodnotit, můžete ale hrát karty, které jej obsahují (například pro účely návaznosti barev). Tyto kletby neruší efekty vybavení.



KLETBY VYBAVENÍ – Ruší efekty daného typu vybavení.

PŘEDMĚTY

V karetní hře **Goblin** lze získat čtyři typy vybavení: **zbraně, zbroje, klíče a lektvary**. Předměty se od akčních karet odlišují sedmi okraji – nemají tedy žádnou ze čtyř barev.



ZBRANĚ A ZBROJE – Hráč může mít ve svém držení maximálně jednu kartu zbraně a jednu kartu zbroje. Získá-li další kartu stejného typu, smí si ponechat jen jednu a druhou musí odhodit do balíčku vetešnictví.

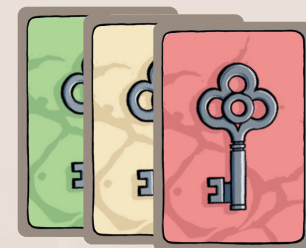
Většina zbraní bude zvyšovat hodnotu útoku a většina zbrojí hodnotu obrany, mohou však mít i další efekty.



Tento symbol znamená, že hráč může dobírat do většího počtu karet. Pokud tak má například +, dobírá na konci souboje do pěti namísto čtyř karet. V případě prokletí zbroje s tímto efektem musí hráč okamžitě odhodit karty do počtu čtyř. Bonusy z různých zdrojů se sčítají.



Tento symbol znamená, že si hrdina na konci souboje vyléčí daný počet životů. Pokud však hrdina v souboji ztratí svůj poslední život, tento efekt se nespustí a hrdina se musí příště oživit dle běžných pravidel.



KLÍČE – V karetní hře **Karak: Goblin** jsou klíče tří barev – zelené, žluté a červené. Porazí-li hráč klíčníka, získává klíč a s ním i možnost vstupu do dalšího patra. Získaný klíč hráč položí před sebe. Pro vstup do druhého patra je potřeba zelený klíč, pro vstup do třetího zelený a žlutý klíč a pro vstup do patra vládce všechny tři klíče. Jakmile hráč klíč dané barvy získá, nemůže už získat další klíč stejné barvy – na daného klíčníka nesmí ani zaútočit.

Hráči mohou bojovat s nestvůrami ve všech patrech, ke kterým mají klíče. S nestvůrami z nižších pater tedy lze bojovat i v případě, že si daný hráč už odemkl patra vyšší.

LEKTVARY – U obchodníka lze v karetní hře **Karak: Goblin** získat trojici lektvarů: lektvar síly, lektvar ochrany a lektvar léčení. Hráč může mít u sebe najednou vždy jen jeden lektvar od daného druhu. Libovolný lektvar lze použít kdykoli v průběhu hráčova tahu. Použitý lektvar hráč vrátí zpět do daného balíčku obchodníka.



LEKTVAR SÍLY – Po odhození lektvaru síly může hráč zdvojnásobit hodnotu útoku nebo obrany (dle jeho volby) na jedné své právě zahrané akční kartě.



LEKTVAR OCHRANY – Hráč může zrušit jednu kletbu. Uš-těďuje-li jich daná nestvůra více, hráč si musí vybrat a nahlas ohlásit, kterou kletbu ruší. Kletba je zrušena pouze po dobu trvání jeho současného tahu.



LEKTVAR LÉČENÍ – Hráč okamžitě vyléčí všechny životy svého hrdiny (nelze provést, pokud hrdina v tomto tahu zemřel).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI HRDINŮ

Volitelně můžete pro usnadnění hry zařadit zvláštní schopnosti hrdinů. Ty jsou následující:



ARGENTUS – čaroděj: Jednou za souboj může zahrát modrou kartu, aniž by to předchozí karta dovolovala (ne však, jsou-li modré karty zakázány kletbou).



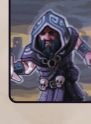
ADERYN – lupička: Pokud ušetří protivníkovi dostatek zranění, zvítězí v souboji, i kdyby sama ztratila všechny životy.



HORAN – válečník: Zahraje-li za sebou dvě karty s útokem, získá pro tento souboj útok +1 (jednou za kolo).



VICTORIUS – šermíř: První dvě jeho zahrané karty na sebe nemusejí navazovat.



LORD XANROS – černokněžník: Jednou za souboj může vyhodnotit akci či barvu zakázanou kletbou protivníka.



TAIA – vědma: Při vyhodnocování efektu akční karty „dobrání karet“ táhne dvě karty, jednu si vezme do ruky a druhou dá naspod svého dobíracího balíčku (neplatí pro dobírání karet na konci tahu hráče).