

# Karak

## Goblin

Les ombres du mal se répandent depuis les cavernes gobelines, plongeant le pays dans l'obscurité. Une fois de plus, l'appel des héros retentit. Les braves défenseurs revêtent leur armure, se saisissent de leurs armes et avancent pour vaincre les monstres une fois pour toutes. Mais un seul héros deviendra le champion du royaume.

### VUE D'ENSEMBLE

Dans le jeu de cartes **Karak: Goblin**, les joueurs incarnent des héros qui se frayent un chemin à travers les cavernes gobelines pour vaincre le seigneur maléfique.

À votre tour, vous pouvez affronter l'un des monstres des cavernes. Vos cartes d'action vous permettent d'attaquer votre ennemi, de bloquer les attaques, de soigner vos blessures ou même de piocher de nouvelles cartes. Cependant, vos options sont limitées par le flux et reflux de la bataille – les cartes sont disponibles en quatre couleurs, et chaque carte indique quelles couleurs peuvent être jouées ensuite. Si vous trouvez un enchaînement efficace, vous vaincrez votre ennemi.

Chaque victoire vous confère un nouvel avantage : une carte d'action, une arme, une armure ou même une clé déverrouillant de nouveaux passages au plus profond des cavernes. Votre troisième clé déverrouille la chambre du Seigneur de Tous les Monstres. Quiconque peut vaincre cet être malfaisant devient le champion du royaume.

### DÉROULEMENT

Les joueurs se relaient, dans l'ordre, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. À votre tour, vous choisissez l'une de ces trois options :

1. **Combattre un monstre.**
2. **Rendre visite au marchand.**
3. **Ressusciter votre héros.**

Ces trois options seront expliquées ci-dessous.

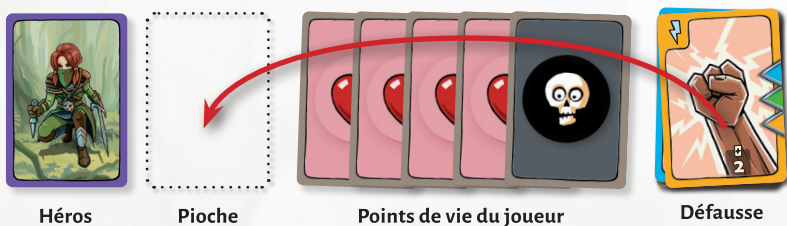
*Remarque : si vous commencez votre tour sans points de vie, vous ne pouvez pas combattre un monstre ou rendre visite au marchand – vous devez passer votre tour à ressusciter votre héros.*

### VOS CARTES ACTION

Vous commencez le jeu avec 6 cartes Action – 4 dans votre main et 2 à gauche dans votre deck. Lorsque vous jouez une carte Action, elle est face visible devant vous. À la fin de votre tour, toutes les cartes Action que vous avez jouées vont dans votre pile de défausse, que vous pouvez garder face visible à côté de votre deck.

*Pendant le jeu, il y aura des moyens de piocher des cartes de votre deck. S'il n'y a pas de cartes dans votre deck lorsque vous devez en piocher une, mélangez votre pile de défausse pour créer un nouveau deck. (Notez que vous ne mélangez pas dès que vous êtes à court de cartes – vous attendez de devoir piocher dans un deck vide. Il y a une différence.)*

Si un joueur n'a pas de carte dans son deck, ni dans sa défausse, sautez simplement son action « piocher ».



### 1) COMBATTRE UN MONSTRE

Si vous choisissez de combattre un monstre à votre tour, vous choisissez lequel vous combattez. Au départ, vous ne pouvez combattre que les monstres de la rangée du bas, mais vous pouvez choisir n'importe lequel d'entre eux, y compris la carte du dessus de la pioche de monstres ou la carte du dessus de la pioche Gardien. Utilisez votre carte Héros pour indiquer le monstre que vous choisissez de combattre.

Dans la bataille, vous jouerez les cartes Action une par une pour tenter de marquer un certain nombre de coups sur le monstre tout en vous protégeant des attaques de celui-ci.

La première carte Action que vous jouez dans la bataille peut être de n'importe quelle couleur (sauf une couleur interdite par la malédiction du monstre). Les symboles au bas de la carte indiquent quelles couleurs peuvent être jouées ensuite. Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez – même votre main au complet – tant que chaque carte correspond à l'une des couleurs spécifiées par la carte qui la précède immédiatement.

*Remarque : il est même possible de jouer plus de 4 cartes, car certaines cartes vous permettent d'en piocher une nouvelle. En fait, c'est le seul moyen de vaincre certains de vos ennemis les plus redoutables.*

Certains effets de carte doivent être résolus dès que vous les jouez. Les autres effets ne sont résolus qu'à la fin de la bataille. Une fois que vous avez fini de jouer les cartes – par choix, ou parce que vous n'avez pas d'autre carte que vous pouvez légalement jouer – évaluez les effets de fin de bataille dans cet ordre :

1. **ENCAISSEZ LES COUPS DU MONSTRE** – La valeur d'attaque du monstre spécifie le nombre de points de vie que vous perdez ; cependant, ces dégâts sont réduits de la somme de votre défense (que vous pourriez obtenir de votre équipement et des cartes que vous jouez). Si vous réduisez l'attaque à zéro ou moins, rien ne se passe. Toutefois, si vous perdez des points de vie, retournez autant de cartes de points de vie du côté du crâne. Si vous perdez votre dernier point de vie, votre tour se termine immédiatement. (Sauter les étapes 2 et 3 et passer à l'étape 4.)
2. **FRAPPEZ LE MONSTRE.** Additionnez tous vos effets d'attaque sur les cartes que vous avez jouées, ainsi que toutes les valeurs d'attaque que votre équipement vous confère. Si ce nombre est égal ou supérieur au nombre de cœurs indiqué sur la carte Monstre, vous gagnez la bataille. (Passez à l'étape 3.) Si vous n'avez pas frappé le monstre assez fort pour gagner, laissez le monstre sur place, récupérez votre carte héros et terminez votre tour. (Passez à l'étape 4.)

### MATÉRIEL



### MISE EN PLACE

**LES CAVERNES** – Les cavernes gobelines seront représentées par des cartes disposées en rangées au milieu de la table.

1 Les trois premières rangées (en commençant par le haut) doivent être marquées avec les cartes 1 crâne, 2 crânes et 3 crânes. Placez ces cartes dans une colonne et placez la carte « crâne cornu » en haut de la colonne pour représenter la salle du Seigneur de Tous les Monstres.

2 Toutes les cartes Monstre doivent avoir la face monstre visible. Divisez-les en 3 pioches, selon le nombre de crânes.

3 De chaque pioche, retirez les cartes Gardien et mettez-les de côté. 4 Mélangez les cartes restantes dans chaque pioche, puis placez chaque pioche à côté de la carte qui marque sa rangée. Prolongez chacune de ces trois rangées en distribuant 5 cartes de chaque deck – ce sont les monstres que vous affronterez. 5 Mélangez les pioches de cartes Gardien et placez les pioches Gardien à l'extrémité droite de leurs rangées respectives.

6 Trois cartes sont marquées du crâne à cornes. Choisissez au hasard l'une d'entre elles pour être le Seigneur de Tous les Monstres pour cette partie. Placez-la face visible dans la rangée au-dessus des trois niveaux des cavernes. (Les deux autres cartes Seigneur Monstre peuvent être remises dans la boîte – elles ne seront pas utilisées pour cette partie.)

**LE MARCHAND** – Vos héros peuvent également vouloir faire des achats en ville. 6 Placez la carte Marchand au-dessus de la carte de crâne à cornes pour marquer une ligne au-dessus des cavernes. 7 Triez les cartes d'objets magiques par type (potion de soins, potion de contre-malédiction, potion de force) et placez-les en trois piles à côté du marchand. 8 Placez la carte de prêteur sur gages à leur droite pour marquer l'endroit où se trouvera le prêteur sur gages pendant la partie.

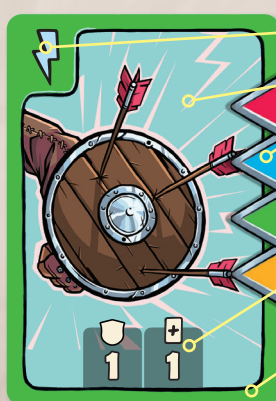
**MISE EN PLACE DU JOUEUR** – Chaque joueur doit choisir un héros et prendre 9 la carte héros et 10 six cartes action appartenant à ce personnage. Mélangez vos 6 cartes Action pour créer votre deck. Placez-les face cachée à côté de vous et piochez 4 cartes pour former votre main de départ.

11 Chaque joueur reçoit également 5 cartes de points de vie. Posez-les devant vous avec le cœur face visible pour montrer que vous avez 5 points de vie.

Le plus jeune joueur peut maintenant commencer la partie.



### CARTE D'ACTION



### CARTE MONSTRE



**Malédiction** – indique les cartes que vous ne pouvez pas jouer ou les effets que vous ne pouvez pas utiliser.

3. **OBTENEZ VOTRE RÉCOMPENSE.** Si vous avez vaincu le monstre à l'étape 2, récupérez votre carte héros et prenez la carte Monstre. Retournez le monstre. Vous venez d'acquiescer de l'équipement ou une carte action.

- Si vous gagnez une carte Action, placez-la dans votre pile de défausse.
- Si vous gagnez de l'équipement, vous pouvez l'ajouter à votre équipement ou l'envoyer au prêteur sur gages (les deux seront expliqués plus tard).

À moins que vous n'avez pris la première carte de la pioche Monstre ou de la pioche Gardien, il y a maintenant un espace vide dans la rangée. Remplissez l'espace avec la carte du dessus de la pioche Monstre, révélant ainsi une nouvelle carte du dessus.

4. **TERMINEZ VOTRE TOUR.** Gagnez, perdez ou piochez, à la fin de votre tour, toutes les cartes que vous avez jouées vont dans votre pile de défausse. Ensuite, vous piochez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous ayez à nouveau une main complète. Une main complète compte généralement 4 cartes, mais certains équipements peuvent augmenter ce nombre.

**Remarque sur le mélange :** vous savez déjà que lorsque vous devez piocher et que votre deck est à court de cartes, vous devez mélanger votre pile de défausse pour refaire votre deck. Et vous avez probablement remarqué que les cartes d'action que vous obtenez des monstres ont un monstre sur leur verso, ce qui les rend faciles à distinguer des 6 cartes d'action avec lesquelles vous avez commencé. Vous êtes autorisé à empiler ces cartes distinctes dans votre deck dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également empiler vos cartes Action de départ comme vous le souhaitez, mais seulement après les avoir placées de manière aléatoire afin que vous ne sachiez pas laquelle est laquelle.

**1** Main de départ / Monstre choisi

**2** Le joueur joue une carte Action pour infliger 1 dommage et pioche ensuite une carte. / Le monstre a 2 points de vie et une malédiction contre les cartes bleues. / Vous ne pouvez pas jouer de cartes nouvellement piochées en raison d'une malédiction.

**3** La seconde carte d'un joueur inflige 1 dommage supplémentaire et soigne d'1 point de vie. / 2 dommages seront suffisants pour vaincre le monstre, si le héros survit à la contre-attaque.

**4** Le joueur ne peut plus poser de cartes et doit à présent encaisser les dommages du monstre. Le joueur a joué 1 défense, il n'encaisse donc qu'1 seul dommage. / Si le joueur possède encore au moins 1 cœur, le monstre est vaincu.

## 2) RENDRE VISITE AU MARCHAND

Au lieu de combattre un monstre dans les cavernes, vous pouvez utiliser votre tour à rendre visite au marchand. Comme expliqué dans la section Équipement, il dispose de trois types d'objets magiques, et il peut également vous vendre n'importe quelle carte qu'un joueur a placée avec le prêteur sur gages.

Pour chaque carte que vous achetez, vous devez placer l'une de vos cartes avec le prêteur sur gages en guise de paiement. Vous ne pouvez payer qu'avec votre carte d'arme, votre carte d'armure ou une carte d'action dans votre main qui affiche un monstre au verso. (Vous ne pouvez pas payer avec une clé, avec une carte Objet magique, ni avec l'une de vos cartes de départ.)

Si vous ne disposez pas d'une main complète une fois que vous avez terminé vos achats, piochez jusqu'à ce que votre main soit complète. (Normalement, une main complète équivaut à 4 cartes, mais vous venez peut-être d'acheter de l'équipement qui augmente cette limite.)

**BOUTIQUE DE POTIONS** – Vous pouvez acheter plusieurs potions en un tour, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas en posséder plus d'une de chaque type. Vous pouvez acheter des potions même si vous achetez également quelque chose au prêteur sur gages ce tour-ci.

**PRÊTEUR SUR GAGES** – Le prêteur sur gages commence vide, mais au cours du jeu, il accumule des armes et des armures que les joueurs abandonnent lorsqu'ils obtiennent de nouvelles armes et armures, et il accumule également les cartes que les joueurs dépensent en paiement. Lorsque vous utilisez votre tour à rendre visite au marchand, vous ne pouvez acheter qu'une carte du prêteur sur gages.

## 3) RESSUSCITER VOTRE HÉROS

Si votre héros n'a plus de points de vie (0 cœur, 5 crânes), vous devez passer tout votre tour à récupérer vos forces. Au lieu de combattre un monstre ou de rendre visite au marchand, retournez toutes vos cartes de points de vie pour que le cœur devienne visible. Vous commencerez votre prochain tour en pleine santé.

## LE CHAMPION DU ROYAUME

Une fois que vous avez vaincu un gardien de chaque niveau, vous possédez les clés dont vous avez besoin pour affronter le Seigneur de Tous les Monstres. Le premier joueur à vaincre le Seigneur de Tous les Monstres au combat remporte la partie et devient le Champion du Royaume.

CONCEPTION ET PRODUCTION DU JEU : David Rozsival • TRADUCTION FRANÇAISE : Gus&Co  
ILLUSTRATIONS : Zdeněk Vornáčka a Roman Hladík  
CONCEPTION ET PRODUCTION DU JEU : Petr Mikša a Roman Hladík  
MISE EN PAGE ET CONCEPTION GRAPHIQUE : Michal Peichl



## EFFETS DES CARTES ACTION

Les cartes Action peuvent avoir un ou plusieurs effets. Si une carte a plusieurs effets, tout s'applique.

- ATTAQUE** – Ajoutez ce nombre à votre valeur d'attaque à la fin de la bataille.
- PIOCHER** – Piochez immédiatement le nombre indiqué de cartes Action de votre deck. (Si vous devez piocher d'un deck vide, mélangez votre défausse pour faire un nouveau deck, mais ne mélangez pas l'une des cartes que vous avez jouée ce tour.)
- DÉFENSE** – Soustrayez ce nombre de la valeur d'attaque du monstre à la fin de la bataille.
- GUÉRIR** – Reprenez immédiatement le nombre indiqué de points de vie. (Retournez les crânes sur les cœurs.) Une fois que vous êtes revenu aux points de vie de départ, toute guérison supplémentaire est gaspillée – elle ne peut pas être conservée pour la fin de la bataille.

## MALÉDICTION DE MONSTRE

- MALÉDICTIONS D'EFFET DE CARTE ACTION** – Si le monstre possède l'un de ces symboles, l'effet indiqué est annulé sur toutes les cartes Action que vous jouez pendant la bataille. Par exemple, si vous combattez un monstre avec une malédiction contre les effets de défense des cartes action, vous pouvez toujours jouer des cartes avec ces effets, mais lorsque vous comptez votre défense à la fin de la bataille, vous ignorez vos cartes action et ne considérez que la défense que vous obtenez de l'équipement.
- MALÉDICTIONS DE LA COULEUR** – Si le monstre possède l'un de ces symboles, vous ne pouvez jouer aucune carte de la couleur interdite pendant la bataille. Si vous entrez dans la bataille avec une malédiction d'armure, vous devez défausser vos cartes jusqu'à ce que vous en ayez 4 en main. Après la bataille vous piochez jusqu'à votre total de cartes maximal modifié.
- MALÉDICTIONS D'ÉQUIPEMENT** – Si vous attaquez un monstre qui indique l'un de ces symboles, vous ne pouvez pas utiliser d'équipement du type indiqué pendant ce tour.

## ÉQUIPEMENT

Il existe quatre types d'équipement : **armes, armures, clés** et **objets magiques**. Les cartes d'équipement ne sont pas des cartes d'action - au lieu de passer de votre deck à votre main vers votre défausse, elles restent toujours face visible sur la table devant vous.

- ARMES ET ARMURES** – Vous ne pouvez posséder qu'une seule arme. Si vous gagnez une autre arme, vous devez en choisir une et mettre l'autre avec le prêteur sur gages. (Le prêteur sur gages est une pile de cartes à la fin de la rangée des marchands.) De même, vous ne pouvez posséder qu'une carte d'armure. Ainsi, le prêteur sur gages commencera vide, mais accumulera progressivement des armes et des armures au cours de la partie.

La plupart des armes augmentent votre valeur d'attaque et la plupart des armures augmentent votre valeur de défense, mais elles peuvent également avoir d'autres effets.

- Si l'équipement indique le symbole du cœur, regagnez le nombre indiqué de points de vie à la fin de chaque bataille, après avoir reçu des coups du monstre. Si le monstre a pris votre dernier point de vie, cet effet ne se déclenche pas et vous devrez toujours ressusciter au prochain tour.
- Ce symbole indique que l'équipement augmente la taille de votre main. Par exemple, un **+** signifie qu'au lieu de piocher jusqu'à 4 cartes Action après une bataille, vous piochez jusqu'à ce que vous ayez une main de 5. Les bonus de plusieurs sources sont cumulatifs. Si vous entrez dans la bataille avec une malédiction d'armure, vous devez défausser vos cartes jusqu'à ce que vous en ayez 4 en main. Après la bataille vous piochez jusqu'à votre total de cartes maximal modifié.

**CLÉS** – Vous gagnez des clés en battant les gardiens. Chaque clé vous permet d'accéder au niveau suivant des cavernes gobelines. Une fois que vous avez vaincu un gardien, vous n'êtes pas autorisé à combattre un autre gardien de ce niveau pour le reste de la partie, bien que vous puissiez continuer à attaquer les autres monstres de ce niveau si vous le souhaitez.

Par exemple, vous ne pouvez pas attaquer de monstres au deuxième niveau des cavernes tant que vous n'avez pas vaincu un gardien à un crâne. Et une fois que vous avez vaincu un gardien à deux crânes, vous obtenez 2 clés, ce qui vous permet de combattre n'importe quel monstre sur l'un des trois niveaux (sauf que vous ne pouvez plus combattre un gardien à un crâne ou à deux crânes). Vous ne pouvez pas combattre le Seigneur de Tous les Monstres tant que vous n'avez pas vaincu un gardien à trois crânes.

Au cours du jeu, vous ne gagnerez qu'une seule clé de chaque niveau et vous ne pourrez jamais ni perdre ni abandonner une clé.

– Le marchand propose trois types d'objets magiques à vendre. Vous ne pouvez en posséder qu'un seul de chaque type. Contrairement à d'autres équipements, ce sont des objets à usage unique – remettez la carte dans la pile appropriée lorsque vous l'utilisez.

**POTION DE CONTRE-MALÉDICTION** – Pendant toute la durée de votre combat, la malédiction du monstre ne s'applique pas. Si le monstre indique plusieurs malédiction, vous en choisissez une à contrer avec cette potion.

Même si l'effet de la potion dure jusqu'à la fin de votre tour, défaussez-la immédiatement pour ne pas oublier que vous avez épuisé sa magie.

**POTION DE FORCE** – Lorsque vous buvez cette potion, doublez l'effet d'attaque ou de défense de la carte action que vous venez de jouer. Placez la potion à côté de la carte pour vous rappeler qu'elle a été doublée. Défaussez la potion lorsque vous évaluez cet effet à la fin de la bataille. Cette potion ne peut pas être utilisée pour doubler un effet d'équipement.

**POTION DE SOIN** – Lorsque vous buvez cette potion, vous récupérez immédiatement tous vos points de vie. (Retournez tous les crânes sur les cœurs.) Vous pouvez l'utiliser à tout moment pendant une bataille avant de prendre des coups du monstre. Alternativement, vous pouvez l'utiliser après avoir pris des coups, mais seulement si vous n'avez pas perdu votre dernier point de vie.

**CAPACITÉS SPÉCIALES:** Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez différencier les 6 héros en donnant à chacun une capacité spéciale :

- ARGENTUS** – le magicien: Une fois par bataille, Argentus peut jouer une carte bleue lorsque la carte précédente ne le permet pas. (Mais il ne peut pas jouer de carte bleue si une malédiction l'interdit.)
- HORAN** – le Guerrier: Une fois par bataille, si Horan joue deux cartes Action d'attaque d'affilée, il ajoute un bonus de +1 à sa valeur d'attaque totale.
- LORD XANROS** – le prince noir: une fois par bataille, Xanros peut jouer une carte avec une couleur interdite par une malédiction ou évaluer un effet de carte action qui est interdit par une malédiction. (Cette capacité ne peut pas être utilisée contre les malédiction d'équipement.)
- ADERYN** – la Voleuse: même si Aderyn perd son dernier point de vie dans une bataille, elle a toujours une chance de toucher le monstre et éventuellement de gagner sa récompense. Cependant, elle ne peut pas utiliser cette capacité pour vaincre le Seigneur de Tous les Monstres.
- VICTORIUS** – le spadassin: La deuxième carte d'action que Victorijs joue dans une bataille pour créer un enchaînement avec la carte précédente.
- TAIA** – la prophétesse: Quand Taia joue une carte action avec l'effet «pioche une carte», elle en pioche 2, en garde une et met l'autre au-dessous de son deck. (Si son deck n'a plus qu'une seule carte, elle mélange sa défausse pour pouvoir en piocher 2.)