



# NEXUS

Pro více příkladů  
ze hry oskenujte  
QR kód:



Nexus je bájně místo, víc mýtus než skutečnost, kde se střetávají reality a kde přežijí jenom ti nejsilnější. Portály jsou otevřené, kdo z hrdinů v téhle legendární aréně zvládne vydržet nejdéle?

Karak: Goblin – Nexus je rozšíření karetní hry Goblin, přináší dva nové herní režimy – Moc vládců a Nexus, z nichž režim Nexus umožňuje hrát Karak: Goblin až v pěti hráčích.

## OBSAH HRY



\*tuto kartou nahradíte odpovídající kartu překážky ze základní hry

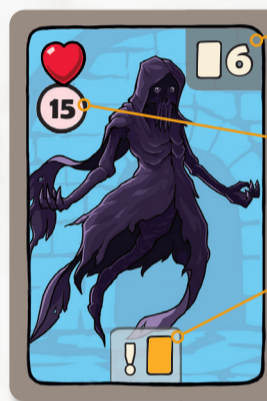
## REŽIM MOC VLÁDCŮ

Režim Moc vládců přináší do hry alternativní formu závěrečného boje s vládci, která činí každý souboj s vládcem unikátním a napínavým. Při tomto boji vládci využívají své vlastní akční karty.

### ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

- I. V kroku 6) pravidel základní hry namísto tří karet vládců ze základní hry náhodně vyberte jednoho z pěti karet vládců přítomných v tomto rozšíření. Danou kartu umístěte stranou s nestvůrou vzhůru napravo od patra vládce. Vedle ní položte lícem dolů zamíchaný balíček akčních karet odpovídajícího vládce.
- II. Vedle karty obchodníka položte též 4 karty s lektvarem spoutání z rozšíření.

### ROZBOR NOVÉ KARTY VLÁDCE

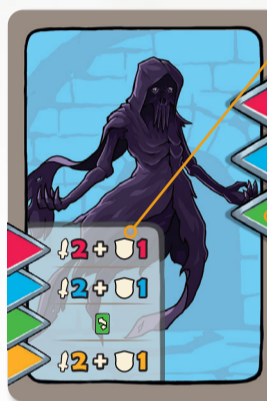


**Počet akčních karet vládců:** z kolika akčních karet je tvořen jeho balíček

**Počet životů vládců:** kolik musí vládce utrpět zásahů, aby byl poražen

**Silná stránka:** ukazuje, proti jaké barvě je tento vládce nejsilnější

### LÍC AKČNÍ KARTY VLÁDCE



**Efekty barev:** ukazují, jaký efekt se vyhodnotí v případě, že jako předcházející kartu zahrál hráč kartu dané barvy

**Navazující barvy:** určují, jakou kartou může hráč na tuto kartu navázat

## ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY – BOJ S VLÁDCEM

Průběh samotné hry se nemění, až na jedinou výjimku – závěrečný souboj s vládcem. Ten se nyní vyhodnocuje za pomoci příslušného balíčku karet vládců. Probíhá dle běžných pravidel, ale hráč se při něm střídá v hraní karet s vládcem – hráč vždy zahrájí jen jednu kartu, poté se vyloží horní karta z balíčku akčních karet vládců, vyhodnotí se její efekty v závislosti na tom, jaké barvy byla bezprostředně předcházející karta hráče, a hráč musí následně navázat kartou dle navazujících barev na akční kartě vládců.

### SOUBOJ S VLÁDCEM MŮŽE SKONČIT TŘEMI ZPŮSOBY:

1. Hráč se může bezprostředně po vyložení své karty rozhodnout boj ukončit – ať už proto, že nevidí cestu k vítězství, a nebo naopak už vládci uštědřil dostatečný počet zásahů (může ale i pokračovat, soudí-li, že je to výhodnější).
2. Měla by se vyložit akční karta vládců, ale žádná již není v jeho balíčku akčních karet. V takovém případě souboj okamžitě končí a přistoupí se k jeho vyhodnocení.
3. Hráč by měl vyložit kartu, ale nemá žádnou kartu, kterou by bylo možné v danou chvíli zahrát. V takovém případě souboj okamžitě končí a přistoupí se k jeho vyhodnocení.

## VYHODNOCENÍ SOUBOJE

**I. NEJPRVE SE VYHODNOTÍ ÚTOK VLÁDCE.** Sečtete hodnotu všech jeho útoků a odečtete počet hráčových obran. Hráč přijde o odpovídající počet životů. Pokud nyní hráč přijde o poslední život, souboj okamžitě prohrává a v dalším kole se bude muset oživotovat. V tomto souboji se neuplatňuje zvláštní schopnost lupičky.

**II. POKUD HRDINA ÚTOK VLÁDCE PŘEŽIJE,** sečtete hodnotu všech svých útoků a odečtete počet zahraných obran vládců. Je-li výsledek stejný nebo vyšší než počet životů vládců, hrdina zvítězil a stává se okamžitě vítězem celé hry. Je-li výsledek nižší, hráč vládců neporazil a souboj končí. Zamíchejte všechny akční karty vládců lícem dolů zpět do balíčku. Na tahu je další hráč.

### SYMBOLY NA AKČNÍCH KARTÁCH VLÁDCE

Efekty akční karty vládců se aktivují v závislosti na tom, jaké barvy byla hráčova karta zahráná přímo před danou akční kartou vládců.



Udává počet zásahů, které vládce uštědří.



Zvyšuje o X počet zásahů, které musí vládci uštědřit hráč.



Otočte přímo předcházející kartu hráče. Její hodnota  $\updownarrow$  a  $\square$  se nepočítají do celkového výsledku. Již vyhodnocené efekty (+ a  $\heartsuit$ ) se nevracejí.

### NÁSLEDUJÍCÍ EFEKTY TRVAJÍ OD SVÉHO ODHALENÍ AŽ DO KONCE SOUBOJE:

- Hráč se v tomto souboji nesmí nadále léčit za pomoci akčních karet.
- Hráči již v tomto souboji nesmí táhnout karty za pomoci akčních karet.
- Efekty hráčovy zbraně se nepočítávají (v případě  $\square$  musí odhodit přebytečnou kartu).
- Efekty hráčovy zbroje se nepočítávají (v případě  $\square$  musí odhodit přebytečnou kartu).

## NOVÝ LEKTVAR



**LEKTVAR SPOUTÁNÍ** – Hráč okamžitě otočí právě vyloženou akční kartu vládců a tím zruší všechny její efekty, včetně barevných návazností. Hráčova další zahráná karta tak musí navazovat na hráčovu předchozí zahrnanou kartu. Stejně jako v případě ostatních lektvarů smí mít každý hráč v jednu chvíli maximálně jeden kus lektvaru spoutání.  
*Poznámka: Hráč může při souboji s vládcem využívat i další lektvary, kromě lektvaru ochrany, který nemá v tomto boji žádný efekt.*

Návrh hry a produkce: David Rozsval ■ Ilustrace: Zdeněk Vomáčka  
Autoři Karaku: Petr Mikša a Roman Hladík ■ DTP: Marek Jaroš, Michal Peichl a Sylvie Stoneová  
Korektury: Lukáš Sábó  
Děkujeme za pomoc s testováním členům Albi klubu deskovkářů.



## REŽIM NEXUS

Herní režim Nexus umožňuje hrát Karak: Goblin až v pěti hráčích, navíc hráči hrají všichni najednou, což hru nadále zrychluje a mimo to též usnadňuje přípravu hry.

### ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

- I. **Karty obchodníka připravte jako obvykle.** Nepřipravujte karty pater ani příslušné karty nestvůr. Namísto toho vytvořte odděleně následující balíčky lícem (stranou s nestvůrou) vzhůru:

#### Příklad přípravy hry



\*X odpovídá počtu hráčů, kteří se hry účastní.

- II. **Hrajete-li v pěti hráčích, využijte pátou sadu karet životů.** Zároveň připravte v balíčku obchodníka 5 karet od každého lektvaru.

- III. **Náhodně určete začínajícího hráče.** Tento hráč si vezme kartu začínajícího hráče.

### ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

Hra v režimu Nexus je eliminační. V každém kole hráči táhnou daný počet karet nestvůr a z nich si postupně vybírají nestvůry, se kterými se utkají. V režimu Nexus neexistuje možnost oživení – jakmile hráč přijde o poslední život, vypadáva ze hry.

1. **TAŽENÍ KARET NESTVŮR** – Začínající hráč táhne tolik karet nestvůr, kolik bylo na začátku partie hráčů. Poté si jako první vybere (a vezme k sobě) kartu nestvůry, se kterou se chce utkat. Následně si ze zbylých karet vybere další hráč po směru hodinových ručiček a tak dále, dokud nemá před sebou jednu nestvůru každý hráč. Přebytečné nestvůry (v případě, že už někteří hráči vypadli ze hry) se odhodí.

Nejprve karty nestvůr táhněte z balíčku nestvůr I. patra, jakmile dojde, táhněte z balíčku klíčnicků I. patra, poté z balíčku nestvůr II. patra a tak dále, dokud se nepropracujete k souboji s vládcem.

2. **BOJ S NESTVŮRAMI** – Každý hráč se utká se „svou“ vybranou nestvůrou podle běžných pravidel hry. Tuto fázi mohou hráči řešit simultánně.

Porazí-li hráč nestvůru, získá danou kartu jako při běžné hře. Pokud nezvítězí, ale během boje zároveň nezemře, ztratí okamžitě po skončení boje 1 život nad rámec těch, které případně ztratil v boji, a danou kartu nestvůry odhodí.

3. **ZMĚNA ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE** – Současný začínající hráč posune kartu začínajícího hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Následně začíná další kolo.

### I. Boj s klíčnickými a návštěva obchodníka

Porážení klíčnicků nepřináší žádnou speciální odměnu (příslušné karty pouze odhodte). **POZOR: Pokud však hráč klíčnicka neporazí, ze hry vypadáva!** Po vyhraném souboji s klíčnickými – a jenom po něm – však smí hráči navštívit obchodníka. Hráči si nejprve doberou karty do ruky. Každý hráč si může při každé návštěvě zakoupit přesně jednu kartu (lektvar či kartu z vetešnictví). Celkem tak lze za hru maximálně pořídít u obchodníka tři karty. Ostatní pravidla pro nákup platí stejně jako v základní hře. Nákup u obchodníka vyhodnocuje jako první nový začínající hráč a poté dále hráči po směru hodinových ručiček.

### II. Ztráta posledního života

Ztratí-li hráč poslední život, ve hře končí. Zbylí hráči si poté, počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče a následně proti směru hodinových ručiček, mohou z jeho akčních karet (s výjimkou základních akčních karet hrdinů), karet předmětů a karet lektvarů vzít až dvě karty s tím, že nejprve si každý vybere jednu (nebo žádnou kartu) a poté si každý znovu postupně vybere druhou kartu. Nadále ponechte ve hře stejný počet karet překážek a vyberte ze stejného počtu karet jako na začátku. Některé karty proto po výběru vždy zbudou – takové karty odhodte.

### III. Boj s vládcem

Dostane-li se k vládci více, jak jeden hráč, utkají se s ním jeden po druhém všichni. Před každým bojem zamíchejte vládcův balíček akčních karet. Poté, co se každý ze zbylých hráčů utká s vládcem, hra bez ohledu na výsledek těchto bojů končí.

### IV. Zvláštní schopnosti hrdinů

Režim Nexus doporučujeme hrát bez využití zvláštních schopností hrdinů.

## KONEC HRY

### Existují tři varianty konce hry:

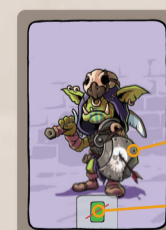
1. Po skončení daného kola a vyhodnocení všech bojů zůstane naživu pouze jeden hrdina. Tento hrdina se stává vítězem.
2. Po skončení daného kola a vyhodnocení všech bojů nezůstane naživu žádný hrdina. V takovém případě se vítězem stane ten z hrdinů účastníků se tohoto kola, který má v součtu více akčních karet a karet předmětů. V případě remízy vítězí všichni remizující hráči.
3. Více než jeden hrdina úspěšně zvládl souboj s vládcem. V takovém případě vítězí ten z hráčů, kterému zbylo více životů. V případě rovnosti pak vítězí ten hráč, který má v součtu více akčních karet a karet předmětů. V případě další remízy pak vítězí všichni remizující hráči.

## KARTY MODIFIKÁTORŮ

Karty modifikátorů slouží k dodatečnému zvýšení obtížnosti režimu Nexus (lze je ale uplatnit i v základní hře). Posílují konkrétní typy nestvůr novými kletbami. Karty modifikátorů se tahají náhodně, může se tak i stát, že žádnou nestvůru v daném patře neovlivní – dobře pro vás!  
*Lehká varianta režimu Nexus:* Hrajte bez karet modifikátorů.

*Náročnější varianta režimu Nexus:* Pro každou fázi hry (I. patro, II. patro, III. patro) táhněte jednu kartu modifikátoru, takže bude vždy aktivní pouze jedna.

*Obtížnější varianta režimu Nexus:* Pro každou fázi hry (I. patro, II. patro, III. patro) táhněte další kartu modifikátoru, kterou přidáte k předcházejícím, takže hra se bude postupně ztěžovat (1 karta pro I. patro, 2 karty pro II. patro a 3 karty pro III. patro).



**Použití karet modifikátorů v základní hře:** Pro každé patro táhněte jednu kartu modifikátoru a její efekty aplikujte pouze pro dané patro.  
*Poznámka: Efekt karty modifikátoru lze v rámci jednoho boje vyrušit využitím lektvaru ochrany.*

**Obrázek nestvůry** – určuje, jakých nestvůr se nová kletba týká.

**Kletba** – o jakou kletbu se jedná.



**NOVÁ KLETBA** – Tato kletba zakazuje použití lektvarů (vč. lektvaru ochrany) v daném souboji.

## NOVÍ HRDINOVÉ



**ELSPETH – bojovnice:** Na začátku boje může odhodit až 2 karty a dobrat si místo nich nové.



**DARIUS – průzkumník:** Bojuje-li s nestvůrou, v její barvě již má klíč, přidává si 1  $\heartsuit$ .