



Karak Goblin Nexus

Scan de QR-code voor meer speelvoorbeelden.



SPELMODUS NEXUS

De spelmodus **Nexus** is geschikt voor maximaal 5 spelers. Alle spelers spelen simultaan, waardoor het spel nog sneller verloopt en de voorbereiding gemakkelijker is.

AANPASSINGEN IN DE VOORBEREIDING

- I. **Leg de drankenkaarten zoals gebruikelijk klaar.** Leg de rijkaarten en de monsterkaarten niet zoals gebruikelijk op de tafel, maar leg ze als volgt in aparte, open stapels (monster naar boven):

Voorbeeld van de voorbereiding



3x X* monsterkaarten van niveau I

X wachterkaarten van niveau I

3x X monsterkaarten van niveau II

X wachterkaarten van niveau II

4x X monsterkaarten van niveau III

X wachterkaarten van niveau III

Trek een willekeurige Herenkaart en leg het bijbehorende deck actiekaarten klaar.

*X is het aantal spelers dat aan het spel begint.

- II. **Gebruik bij 5 spelers de 5de set levenspuntenkaarten.**

Sorteer de kaarten met drankjes per soort en leg ze in 4 stapels naast de handelaar.

- III. **Bepaal wie de startspeler is.** Die speler krijgt de startspelerkaart.

WIJZIGINGEN IN HET SPELVERLOOP

In de spelmodus **Nexus** kunnen spelers worden uitgeschakeld. Elke ronde trekken de spelers een bepaald aantal monsterkaarten en ze kiezen met welke monsters ze een gevecht willen aangaan. In deze spelmodus kunnen de spelers zichzelf niet tot leven wekken. Zodra een speler zijn laatste levenspunt verliest, doet hij niet meer mee.

1. **MONSTERKAARTEN TREKKEN** – De startspeler trekt zoveel monsterkaarten als er spelers aan het begin van het spel zijn. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee kiest iedere speler een monster waarmee hij een gevecht wil aangaan (en legt die kaart voor zich neer). Als alle spelers een monster voor zich hebben liggen en er nog monsters overblijven (als er al spelers zijn uitgeschakeld), leggen de spelers de overgebleven monsters af.

De spelers trekken eerst monsters van niveau I, als die op zijn, trekken ze wachters van niveau I, dan monsters van niveau II enzovoort tot ze toekomen aan het gevecht tegen de Heer van het Kwaad.

2. **GEVECHT MET EEN MONSTER** – Iedere speler gaat het gevecht aan met 'zijn' monster, dat hij koos volgens de normale regels van het spel. De spelers voeren deze fase tegelijkertijd uit.

Als een speler een monster verslaat, ontvangt hij de kaart van het monster zoals in het basisspel. Als de speler het monster niet verslaat, maar niet sterft tijdens het gevecht, verliest hij direct na het gevecht 1 levenspunt, boven op de levenspunten die hij mogelijk al tijdens het gevecht verloor, en hij legt de monsterkaart af.

3. **NIEUWE STARTSPELER** – De huidige startspeler geeft de startspelerkaart door aan de speler links van hem. Een nieuwe ronde begint.

- I. **Een wachter verslaan en bezoek aan de handelaar**

Het verslaan van een wachter levert geen beloning op (de speler legt de kaart gewoon af).

OPGELET: als een speler een wachter niet verslaat, is hij uitgeschakeld en doet hij niet meer mee! Alleen nadat een speler een wachter heeft verslagen, en alleen dan, mag hij een bezoek brengen aan de handelaar. Hij trekt kaarten om zijn hand aan te vullen. Daarna mag de speler precies 1 kaart kopen (een kaart met een drankje of een kaart uit het pandjeshuis) bij elk bezoek aan de handelaar. Iedere speler kan in totaal maximaal 3 kaarten per spel kopen bij de handelaar. Verder gelden de regels van het basisspel voor de aankoop.

De spelers brengen een bezoek aan de handelaar te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee.

- II. **Verlies van het laatste levenspunt**

Als een speler zijn laatste levenspunt verliest, is hij uitgeschakeld. De andere spelers mogen dan, te beginnen met de speler rechts van de startspeler en daarna tegen de klok in, tot 2 actiekaarten (maar geen startactiekaarten), uitrustingskaarten of kaarten met een drankje van de uitgeschakelde speler kiezen. Ze kiezen eerst om de beurt 1 kaart, daarna eventueel nog een tweede kaart.

De spelers blijven aan het begin van elke ronde evenveel monsterkaarten trekken, ook als er spelers zijn uitgeschakeld. Overgebleven kaarten leggen ze af, er zullen dus monsters zijn waarmee geen enkele speler in gevecht gaat.

- III. **Gevecht met de Heer van het Kwaad**

Als meerdere spelers de Heer van het Kwaad bereiken, gaan ze om de beurt een gevecht aan. Schud voor elk gevecht de actiekaarten van de Heer. Als alle spelers een gevecht hebben gehad met de Heer, is het spel gedaan, ongeacht het resultaat van die gevechten.

- IV. **Speciale eigenschappen van de helden**

Het is aanbevolen de spelmodus **Nexus** te spelen zonder gebruik te maken van de speciale vaardigheden van de helden.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op drie manieren eindigen:

1. Als aan het einde van een ronde en nadat alle gevechten zijn afgehandeld, er nog maar één held in leven is. Die held wint het spel.
2. Als aan het einde van een ronde en nadat alle gevechten zijn afgehandeld, er geen enkele held meer leeft. In dat geval wint de speler die nog deelnam aan die laatste ronde en die de meeste kaarten (actiekaarten en uitrustingskaarten opgeteld) bezit. Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.
3. Als meer dan één held een gevecht tegen de Heer van het Kwaad won. In dat geval wint van hen de speler die nog de meeste levenspunten heeft. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die nog de meeste kaarten (actiekaarten en uitrustingskaarten opgeteld) bezit. Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.

Nexus is een mythische plek, misschien veeleer een mythe dan werkelijkheid, waar sferen met elkaar botsen en alleen de sterksten overleven. De poorten zijn nu geopend... Welke held in deze legendarische arena zal het het langste volhouden?

Karak: Goblin - Nexus is een uitbreiding op het kaartspel Karak Goblin en biedt twee nieuwe spelmodi: 'Heren aan de macht' en 'Nexus'. In die laatste modus is Karak: Goblin geschikt tot 5 spelers.

SPEELMATERIAAL



2 heldenkaarten

5 levenspuntenkaarten

12 modificatiekaarten

5 nieuwe Herenkaarten

26 actiekaarten van de Heren van het Kwaad

12 startactiekaarten voor de helden

8 kaarten met drankjes

1 startspelerkaart

1 monsterkaart, te vervangen in het basisspel*

*ter vervanging van precies hetzelfde monster in het basisspel

SPELMODUS HEREN AAN DE MACHT

Deze modus verandert de eindstrijd, waarbij een speler de Heer van het Kwaad aanvalt. Elk gevecht met een Heer van het Kwaad wordt uniek en boeiend. De Heren gebruiken hun eigen actiekaarten in het gevecht.

AANPASSINGEN IN DE VOORBEREIDING

- I. 6) In deze stap gebruik je niet 1 van de 3 Herenkaarten uit het basisspel, maar 1 van de 5 Herenkaarten uit deze uitbreiding. Leg de kaart met het monster naar boven op de gebruikelijke plek. Schud de actiekaarten die bij deze Heer horen en leg ze als gedekte trekstapel naast de Heer.
- II. Leg naast de handelaarkaart de 4 kaarten met drankjes van deze uitbreiding.

NIEUWE HERENKAART



Aantal actiekaarten van de Heer – het aantal actiekaarten dat in zijn deck zit

Levenspunten van de Heer – aantal schade dat de Heer moet lijden om hem te verslaan

Kracht – de kleur waartegen deze Heer het sterkst is

ACTIEKAART VAN DE HEER



Kleureffecten – het effect dat wordt uitgevoerd als een speler als vorige kaart een kaart in die kleur speelde

De volgende kleuren – de speler moet na deze kaart een van deze kleuren spelen

AANPASSINGEN IN HET SPELVERLOOP – GEVECHT MET DE HEER

Er is slechts één wijziging in het spelverloop, meer bepaald in het gevecht met de Heer van het Kwaad. Voor die strijd gebruiken de spelers de passende stapel actiekaarten van de Heer. Het gevecht volgt de normale regels, maar de speler en de Heer spelen nu om de beurt een kaart: de speler speelt 1 kaart, daarna draaien de spelers de bovenste kaart van de stapel actiekaarten van de Heer om. Ze voeren het effect uit, afhankelijk van de kleur van de kaart die de speler zojuist speelde, en de speler moet dan een kaart spelen in een van de opgegeven kleuren op de actiekaart van de Heer.

EEN GEVECHT MET DE HEER KAN OP DRIE MANIEREN EINDIGEN:

1. Direct nadat hij 1 van zijn eigen kaarten speelde, kan de speler ervoor kiezen het gevecht te beëindigen, omdat hij denkt dat hij niet kan winnen of omdat zijn aanvalswaarde op zijn gespeelde kaarten al voldoende groot is om de Heer te verslaan (hij mag ook blijven vechten als hem dat een betere optie lijkt).
2. Als de spelers een actiekaart van de Heer moeten omdraaien maar zijn stapel actiekaarten is leeg, eindigt het gevecht direct en gaan de spelers over tot beoordeling.
3. Als de speler een kaart moet spelen maar geen kaart meer kan spelen, eindigt het gevecht direct en gaan de spelers over tot beoordeling.

BEOORDELING VAN HET GEVECHT

I. **Eerst beoordelen de spelers de aanval van de Heer.** Ze tellen de waarde van al zijn aanvallen op en trekken er de verdediging van de speler af. De speler verliest evenveel levenspunten als het resultaat. Als de speler daardoor zijn laatste levenspunt verliest, verliest hij direct het gevecht en moet hij in de volgende ronde tot leven worden gewekt. De speciale vaardigheid van de Dief geldt niet in dit gevecht.

II. **Als de held de aanvallen van de Heer overleeft,** telt de speler de waarde van al zijn aanvallen op en trekt er de verdediging van de Heer af. Als het resultaat gelijk aan of groter dan het aantal levenspunten van de Heer is, wint de held en wint hij direct ook het spel. Als het resultaat kleiner is, heeft de speler de Heer niet verslagen en is het gevecht voorbij. De spelers schudden de actiekaarten van de Heer en leggen ze als gedekte trekstapel terug. De volgende speler is aan de beurt.

SYMBOLEN OP DE ACTIEKAARTEN VAN DE HEER

De effecten op de actiekaarten van de Heer worden geactiveerd afhankelijk van de kleur van de kaart die de speler juist voor de actiekaart van de Heer speelde.



Aantal levenspunten dat de speler kan verliezen tijdens het gevecht.

Verhoogt het aantal schade dat de Heer moet lijden om hem te verslaan met X.

Draai de zojuist door de speler gespeelde kaart om. De waarden ♠ en ♣ tellen niet mee. De spelers beoordelen de reeds beoordeelde waarden (♠ en ♣) niet opnieuw.

DE VOLGENDE EFFECTEN GELDEN TOT HET EINDE VAN HET GEVECHT

- De speler mag zichzelf in dit gevecht niet meer genezen met actiekaarten.
- De spelers mogen geen kaarten meer trekken voor gespeelde actiekaarten in dit gevecht.
- De effecten van de wapens van de speler gelden niet (bij een ♠ legt hij de extra kaart af).
- De effecten van de wapenuitrusting van de speler gelden niet (bij een ♣ legt hij de extra kaart af).

NIEUW DRANKJE

VERBINDINGSDRANKJE – Als een speler dit drankje drinkt, draait hij direct de zojuist gespeelde actiekaart van de Heer om, zodat alle effecten vervallen, ook het bepalen van de volgende kleur. De volgende kaart die de speler speelt, hangt dus af van de kleur van de laatste door hem gespeelde kaart. Net zoals dat het geval is bij de andere drankjes, mogen de spelers ook van deze soort slechts 1 drankje bezitten.

Opmerking: de spelers mogen tijdens een gevecht met de Heer ook andere drankjes gebruiken, met uitzondering van het Antivloekdrankje, omdat dat geen effect heeft op een gevecht met de Heer.

Idee en uitvoering: David Rozsival Illustraties: Zdeněk Vomáčka
Auteurs: Petr Mikša en Roman Hladík Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert
Grafische vormgeving: Marek Jaroš, Michal Pechl en Sylvie Stoneová
Bedankt aan de leden van Albi Klub Deskovkářů om testspelers te zijn.

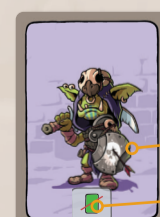


MODIFICATIEKAARTEN

De modificatiekaarten maken de spelmodus Nexus een beetje moeilijker (de spelers kunnen ze ook gebruiken in het basisspel). Ze geven bepaalde monsters nieuwe vloeken. De spelers trekken de modificatiekaarten willekeurig, het is dus mogelijk dat de getrokken kaart op geen enkel monster effect heeft. In dat geval hebben de spelers geluk! **Spelmodus Nexus gemakkelijk:** de spelers spelen zonder modificatiekaarten.

Spelmodus Nexus moeilijk: de spelers trekken 1 modificatiekaart voor elk spelniveau (niveau I, niveau II, niveau III), zodat op elk moment in het spel slechts 1 modificatiekaart actief is.

Spelmodus Nexus expert: de spelers trekken voor elk spelniveau (niveau I, niveau II, niveau III) een nieuwe modificatiekaart die ze bij de vorige leggen, zodat het spel steeds moeilijker wordt (1 kaart bij niveau I, 2 kaarten bij niveau II en 3 kaarten bij niveau III).



Gebruik van de modificatiekaarten in het basisspel: de spelers trekken voor elk niveau een modificatiekaart en passen het effect ervan alleen toe op dat niveau.

Opmerking: het effect van een modificatiekaart kan worden tenietgedaan voor een gevecht door een antivloekdrankje te gebruiken.

Illustratie van het monster – geeft aan op welke monsters de vloek van toepassing is.
Vloek – geeft aan om welke vloek het gaat.



NIEUWE VLOEK – Als dit symbool op de modificatiekaart staat, mogen de spelers geen drankjes gebruiken in een gevecht (ook geen antivloekdrankje).

NIEUWE HELDEN



ELSPETH – Krijgster: Elspeth mag aan het begin van een gevecht tot 2 kaarten afleggen en in de plaats daarvan nieuwe trekken.



DARIUS – Verkenners: als Darius tegen een monster of wachter vecht van een niveau waarvan hij al de sleutel bezit (in dezelfde kleur), ontvangt hij 1 ♠.