

Karak






PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK



Karak



	PRAVIDLA HRY	2
	PRAVIDLÁ HRY	9
	INSTRUKCJA	16
	REGULILE JOCULUI	23



TEMNÁ SILUETA HRADU KARAK se vzpíná nad vyprahlou pustinou. V hlubinách pod jeho rozpadajícími se zdi se šestice hrdinů probíjí skrz nekonečné zástupy nestvůr, jež zabydly chodby labyrintu. Je dávno opuštěný, ale zdaleka ne pustý. Obrovitý válečník HORAN se rozhání svojí obouruční sekerou, hbitá ADERYN metá kotouly okolo nepřátel a její dýky se pohybují rychlostí křídel kolibříka. Bílý čaroděj ARGENTUS prochází zdi, jako by tam byl jenom vzduch, a jeho věčný rival lord XANROS vyvolává temné blesky, zatímco šermíř VICTORIUS se zbavuje nepřátel elegantními piruetami. Vědma TAIA jako kdyby vždy stála mimo dosah nepřátel, kteří jí snad sami nabíhají do rány.

Najednou ruch boje utichne – nezůstal nikdo, kdo by se hrdinům postavil.

Šestice reků kráčí klenutou chodbou a jejich kroky se ozvěnou vracejí zpět.

Ze šera chodby se vynoří povědomý tvar – truhlice jistě až po okraj naplněná poklady.

Hrdinové se navzájem přeměřují pohledy – je jasné, že zlatáky může získat jen jeden.

Jako jeden muž se vrhnou vpřed, zatímco se v temném ústí chodby zjeví obrovský okřídlený stín...



Karak je dobrodružná desková hra na hrdiny, kde hráči prozkoumávají tajuplné katakomby hradu Karak. V podzemním labyrintu objevují truhly napěchované poklady a zápolí s nestvůrami, které tyto cennosti stráží. S pomocí ukořistěných klíčů mohou truhly odemknout a poklady tak uzmout pro sebe. Díky vítězstvím v bojích získávají vybavení, čímž posilují svého hrdinu. Pověstmi opředěnému podzemí ale vládne mocný drak. Hra končí v okamžiku, kdy draka některý z hrdinů porazí, a vítězem hry se stane ten, kdo v jejím průběhu nasbíral nejvíce pokladů.

HERNÍ MATERIÁL

- 80 destiček katakomb**
(včetně jedné startovní destičky se světlou zadní stranou)
- 6 figurek hrdinů a 6 stojánků**
- 6 karet hrdinů**
- 5 desek inventáře**
- 25 žetonů životů**
- 1 neprůhledný sáček**
na žetony nestvůr a pokladů
- 43 žetonů nestvůr**
(1 drak, 2 Padlí, 12 kostlivců–klíčníků, 3 králové kostlivců, 5 kostlivců–šermířů, 8 obřích krys, 4 obří pavouci, 8 mumii)
- 10 žetonů zamčených truhel**
- 2 hrací kostky**
- 1 žeton prokletí**
pravidla hry



CÍL HRY

Vítězem hry se stává hráč, který v jejím průběhu nasbírá nejvíce *pokladů*. Partie přitom končí v momentě, kdy některý z hráčů porazí *DRAKA* a získá tak odměnou *dračí poklad s rubínem*. Potom si každý hráč spočítá hodnotu nasbírané kořisti. Poklady získané z *truhel* nebo poražením *PADLÉHO* mají hodnotu jednoho bodu. Poklad získaný poražením *DRAKA* má hodnotu jednoho a půl bodu. Hráč s nejvyšším počtem bodů z pokladů hru vyhrává.



Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod.

Příprava hry

1. *Startovní destičku katakomb* (se světlou zadní stranou) položte doprostřed stolu.
2. Ostatní *destičky katakomb* zamíchejte a položte na stůl lícem dolů na několik hromádek tak, aby na ně všichni hráči dosáhli.
3. Každý z hráčů dostane 1 *desku inventáře* a 5 *žetonů životů*, které uloží na odpovídající místa na desce inventáře stranou se srdcem nahoru.
4. Zamíchejte všech 6 *karet hrdinů* a rozložte je na stůl lícem dolů. Každý hráč si poté vylosuje jednu kartu hrdiny, kterou položí na odpovídající pole na desce inventáře. Zbylé karty hrdinů můžete vrátit do krabice.
5. Vyhledejte odpovídající *figurky hrdinů*, a umístěte je do plastových stojáneků.
6. Na startovní destičku katakomb postavte *figurky jednotlivých hrdinů*.
7. Začíná hráč, který hodí nejvyšší součet čísel na kostkách.



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tazích ve směru hodinových ručiček. Během tahu má hráč k dispozici 4 *kroky pohybu*, může tedy svoji figurku hrdiny posunout až o 4 destičky katakomb. V průběhu vašeho tahu mohou nastat následující situace:

- A. **Vstup do neobjevené oblasti**
- B. **Boj s nestvůrou**
- C. **Pohyb v již objevené oblasti**

A. Vstup do neobjevené oblasti

Ve hře Karak budete vytvářet herní plán postupně. Doposud nevystavěné části herního plánu označujeme jako *neobjevenou oblast*. Při vstupu do neobjevené oblasti si vezměte z jedné z hromádek jednu destičku katakomb a napojte ji tak, aby na ni mohl váš hrdina z aktuálně obsazené destičky vstoupit – tímto způsobem se bude herní plán rozšiřovat.

Poté, co hráč destičku katakomb umístí, posune na ni figurku svého hrdiny. Chodba musí navazovat pouze na destičku, z níž hrdina přišel, v ostatních směrech může být slepá.

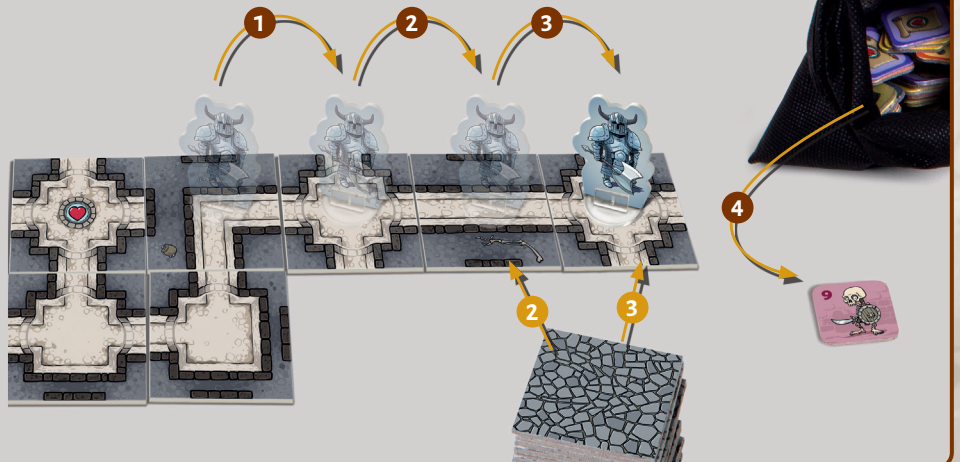
Poznámka: V podzemí Karaku je velká tma – není proto divu, že hrdinové vstupují do chodby nebo místnosti, aniž by vůbec věděli, co je tam čeká nebo kam cesta vede.

1. **Chodba.** Je-li nově přiloženou destičkou chodba, přemístěte na ni svého hrdinu a můžete s ním provést další kroky, pokud vám ještě nějaké zůstávají.
2. **Místnost.** Je-li to místnost, přemístěte na ni svého hrdinu a náhodně vytáhněte jeden žeton ze sáčku s žetony nestvůr a pokladů.
 - a) Vytáhnete-li si *žeton pokladu*, položte jej na destičku právě objevené místnosti a můžete pokračovat ve svém tahu, pokud vám ještě zůstávají nějaké kroky.
 - b) Vytáhnete-li si *žeton pokladu* a máte ve svém inventáři *klíč* (viz dále), můžete si poklad vzít. Klíč vyřadte ze hry (vraťte žeton do krabice) a váš tah končí.
 - c) Vytáhnete-li si *žeton nestvůry*, položte ho na destičku právě objevené místnosti. S nestvůrou musíte *bojovat*.
3. **Portál.** Chodba s portálem funguje jako normální chodba. Jakmile jsou k hernímu plánu přiloženy aspoň dvě chodby s portálem, je možné hrdiny mezi portály libovolně přesunovat. Přesun mezi portály stojí jeden krok.
4. **Léčivá fontána.** Rovněž chodba s léčivou fontánou (včetně startovní destičky) funguje jako normální chodba, je však možné se zde *léčit* (viz dále). V takovém případě musí na tomto políčku hrdina svůj tah ukončit.



PŘÍKLAD POHYBU

Karel hraje za **VÁLEČNÍKA**. Ve svém tahu má k dispozici čtyři kroky. Prvním krokem se přesune do již objevené *místnosti* (1). Druhým krokem vstoupí do neobjevené oblasti a přidá k hernímu plánu destičku katakomb (2). Je to *chodba*. Třetím krokem se pohybuje dále a přidá k hernímu plánu destičku katakomb (3), kterou je *místnost*. Okamžitě vytáhne ze sáčku s žetony nestvůr a pokladů žeton *kostlivce-šermíře* (4) a musí s ním hned *bojovat*. Po boji Karlův tah končí.



A

B

C

D

PŘÍKLAD 1 – VÍTĚZNÝ BOJ
Karel hraje za VÁLEČNÍKA.

A. Bojuje s KRÁLEM KOSTLIVCŮ, který má sílu 10. Karel má na své *desce inventáře* jeden meč (2) a jednu dýku (1), spolu s jedním kouzlem *magická střela*. Karel na kostkách hodí 5, celkem má tedy $5 + 2 + 1 = 8$.

B. Karel se rozhodne použít speciální schopnost válečníka *dvojitý útok* a hodit oběma kostkami znovu. Padne mu 7, Karel tedy použije *kouzlo* (vrátí žeton do krabice) a jeho celková síla útoku je $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. To mu stačí k vítězství.

C. Otočí žeton *nestvůry* stranou se zbraní nahoru – je to *sekeru*.

D. Přidá si *sekeru* do inventáře a na destičce zanechá žeton *dýk*.

B

C

PŘÍKLAD 2 – PROHRANÝ BOJ

B. Karlovi druhým hodem padla pouze hodnota 3. Jeho *celková síla útoku* je tedy $3 + 2 + 1 = 6$ a Karel svůj boj prohrál.

C. Musí posunout figurku svého hrdiny zpět na destičku, ze které přišel a otočit jeden žeton *života* stranou s lebkou nahoru. Žeton KRÁLE KOSTLIVCŮ zůstane ležet na destičce, kde jej Karel objevil.

B. Boj s nestvůrou

Při *boji s nestvůrou* hodíte oběma kostkami. Čísla na obou kostkách se sečtou – součet udává *základní sílu útoku*. K součtu přičtete *souhrnnou sílu vybavení* svého hrdiny. Kromě toho můžete po hodu využít i jedno či více kouzel *magická střela*. Za každou použitou magickou střelou si můžete přičíst +1 k síle útoku. Pokud některá z hrdinových schopností poskytuje bonus v boji, rovněž jej přičtete. Výsledný součet tvoří *celkovou sílu útoku hrdiny*.

- Prohraný souboj.** Je-li celková síla útoku nižší než *síla nestvůry* (číselná hodnota uvedená na žetonu nestvůry), hrdina souboj prohrál. Otočte 1 žeton *života* na své *desce inventáře* lebkou nahoru a posuňte figurku hrdiny zpět na destičku, odkud jste ji na destičku s nestvůrou přesunuli. Žeton nestvůry zůstane na destičce katakomby, kde ji hrdina objevil.
- Remíza.** Pokud je celková hodnota síly útoku hrdiny rovna síle nestvůry, souboj dopadl nerozhodně a nikdo nebyl zraněn. Nestvůra zůstává na destičce katakomby, kde ji hrdina objevil. Figurku svého hrdiny posuňte zpět na destičku, odkud jste ji na destičku s nestvůrou přesunuli.
- Vítězný souboj.** Je-li celková hodnota síly útoku hrdiny vyšší než *síla nestvůry*, vyhráli jste a nestvůru porazili. Otočte žeton nestvůry na druhou

stranu, kde je zobrazeno vybavení, které jste získali a které si můžete následně umístit na příslušné políčko ve svém inventáři. Nemáte-li na *desce inventáře* na další vybavení místo, musíte vámi vybrané přebývající vybavení odložit na destičku, kde stojí vaše figurka. Ležící vybavení si pak může vzít kdokoli, kdo později na tuto destičku katakomby vstoupí.

C. Pohyb v již objevené oblasti

- I při pohybu v objevených oblastech platí limit čtyř kroků, tj. hrdina může navštívit maximálně čtyři destičky.
- Pokud se na destičce s místností nachází nestvůra, není možné přes tuto destičku projít, dokud není nestvůra poražena. Jakmile hrdina vstoupí na destičku s nestvůrou, začne s ní bojovat – jeho pohyb tedy končí.
- Chcete-li zvednout předmět ležící na zemi, odemknout truhlu a získat poklad nebo se vyléčit u fontány, musíte na dané destičce zastavit pohyb hrdiny a tím ukončit svůj tah.
- V místnostech se objevují nestvůry a poklady pouze v okamžiku přiložení destičky k hernímu plánu.

Konec tahu

Tah končí v těchto případech:

1. jakmile vyčerpáte všechny 4 kroky pohybu;
2. po boji s nestvůrou, úspěšném i neúspěšném;
3. po odemčení truhly s pokladem a jejím sebrání;
4. po zvednutí předmětu;
5. po vyléčení na destičce léčivé fontány.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hrdinů *porazí v souboji* DRAKA.

Tento hrdina získá *dračí poklad*, ale neznamená to, že se stává automaticky vítězem. Vítězem je totiž ten hráč, který má v okamžiku ukončení hry poklady o nejvyšší celkové hodnotě. Běžný poklad, získaný odemčením truhly nebo poražením PADLÉHO, má hodnotu 1 bodu. *Poklad s rubínem*, získaný poražením DRAKA, má pak hodnotu 1,5 bodu. Může se tedy stát, že hráč zvítězí, aniž by to byl právě jeho hrdina, kdo DRAKA porazil.

ŽIVOTY A LÉČENÍ

Kdykoli váš hrdina prohraje souboj s nestvůrou, otočte jeden ze svých *žetonů života* lebkou nahoru. Je-li to váš poslední žeton, který zbýval otočit, hrdina upadne do bezvědomí. V dalším kole místo celého svého tahu otočte jeden žeton život zpět srdcem nahoru, takže v následujícím kole můžete zase hrát. Dojde-li hrdina v průběhu hry na jednu z destiček s léčivou fontánou, můžete zde ukončit svůj tah a hrdinu úplně vyléčit – otočte všechny své žetony srdcem nahoru. Při léčení můžete též odhodit *žeton prokletí*.

Pozor: Pokud hrdina zaútočil na nestvůru z destičky s léčivou fontánou (včetně startovní destičky) a souboj prohraje, vrací se zpět na svoji výchozí destičku, váš tah končí a můžete hrdinu úplně vyléčit.

VYBAVENÍ HRDINY

Kdykoli váš hrdina porazí v boji nestvůru, získáte jako kořist *vybavení*, které je vyobrazeno na zadní straně žetonu nestvůry. Ve hře existuje několik typů vybavení:

A. Zbraně

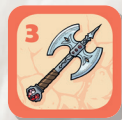
B. Kouzla

C. Klíč

Vybavení si ukládáte na desku inventáře. Na ní jsou vyznačena dvě *pole pro zbraně*, tři *pole pro kouzla* a jedno *pole pro klíč*. Kouzla nelze umísťovat do polí určených zbraním atd. V jednu chvíli tedy můžete mít maximálně dvě zbraně, trojici kouzel a jeden jediný klíč. Máte-li již například na své desce inventáře tři kouzla a získáte kouzlo čtvrté, musíte jedno ze svých kouzel zanechat na destičce, na níž právě stojí vaše figurka hrdiny. Na destičce můžete zanechat i vybavení, které jste právě získali.

A. Zbraně

Ve hře se vyskytují tři druhy zbraní: *dýky, meč a sekera*. Můžete je získat poražením některých nestvůr. Další možností, jak zbraň získat, je zvednutí zbraně, kterou odložil někdo z ostatních hráčů. Hodnoty na žetonech zbraní na desce inventáře se vždy přičítají v boji proti nestvůře k hodě kostkou. Například máte-li v inventáři dýku a meč, budete k hodu celkem přičítat $1 + 2 = 3$.



B. Kouzla

Kouzla se ve hře vyskytují dva druhy: *magická střela* a *portál uzdravení*. Jakmile získáte nějaké kouzlo, položte jej na svoji desku inventáře. Na rozdíl od zbraní, jejichž sílu si můžete přičíst ke každému útoku, jsou kouzla pouze na jedno použití. Po použití žeton kouzla vyřadte ze hry – vrate jej do krabice.

Magická střela: *Magickou střelou* lze získat poražením MUMIE.



Rozhodnete-li se *magickou střelou* použít, přičtete k síle útoku navíc +1. Kouzlo je možné použít i až po hodu kostkou. Máte-li více magických střel, můžete jich v jednom útoku použít více.



Portál uzdravení: *Portál uzdravení* lze získat poražením OBŘÍHO PAVOUKA.

Použijete-li kouzlo *portál uzdravení*, přesuňte figurku libovolného hrdiny na libovolnou destičku s léčivou fontánou. Přemístěný se okamžitě úplně vyléčí a může se i *zbavit prokletí*. Portál uzdravení můžete použít kdykoli v průběhu svého tahu. V případě léčení s pomocí portálu uzdravení nemusí figurka na destičce léčivé fontány svůj pohyb ukončit.

Příklad: Na začátku svého tahu můžete použít portál uzdravení, přesunout se na libovolnou destičku s léčivou fontánou, úplně vyléčit svého hrdinu a zbavit jej prokletí a ještě provést své 4 kroky.

C. Klíč a poklad

Klíč lze získat poražením KOSTLIVCE-KLÍČNÍKA.



Klíč je možné použít na odemknutí truhly. Hrdina musí dojít na destičku katakomby, na níž leží *žeton truhly*, a za cenu ukončení svého tahu a zahození *žetonu klíče* si může žeton truhly vzít a odemčenou stranou nahoru položit na svoji desku inventáře. Při odemčení truhly se klíč *spotřebuje* a hráč jej musí vyřadit ze hry!



Pozor: Podobně jako kouzla se ani spotřebovaný klíč nevrací zpět do sáčku, ale můžete jej uklidit rovnou do krabice.

PROKLETÍ KARAKU

Jakmile někdo porazí MUMII, padne na některého z hrdinů *prokletí Karaku*. Hráč, jehož hrdina MUMII porazil, vybere, na koho prokletí padne. Na desku inventáře vybraného hráče pak položí žeton prokletí.



Hráč, který má na své desce inventáře žeton prokletí, nemůže po dobu působení kletby používat schopnosti svého hrdiny. Například za *VÁLEČNÍKA* tedy můžete v boji házet kostkami pouze jednou a v případě bezvědomí nepřesouváte jeho figurku na destičku léčivé fontány, hráči *ŠERMÍŘE* může na kostkách padnout 1 a může bojovat pouze jednou, hráč *ČERNOKNĚŽNÍKA* nemůže přičíst +1 ke své síle útoku obětováním života, ani použít *záměnu* a tak dále.

Prokletí Karaku se může hrdina zbavit pouze tak, že ukončí svůj tah na jedné z destiček s léčivou fontánou – zároveň s úplným vyléčením ze sebe sejme i prokletí. V takovém případě dejte *žeton prokletí* stranou až do doby, kdy některý z hrdinů porazí další MUMII. Druhou možností, jak se prokletí zbavit, je ta, že některý z hráčů porazí další MUMII a přesune prokletí na jiného hráče dle vlastní volby (může i ponechat žeton prokletí u jeho současného držitele). Jen jeden hráč může mít v jednu chvíli žeton prokletí.

HRDINOVÉ

Argentus – čaroděj

Schopnosti:



Magická afinita. Čaroděj umí lépe používat kouzelné svitky. Při boji s nestvůrami si přičtete *magické střely* k síle útoku jako obvykle, ale nemusíte žetony vyřadit ze hry. Můžete si je nadále ponechat. **Pozor:** Magická afinita se netýká kouzel *portál uzdravení*. Máte-li žeton *prokletí*, musíte ho po použití magické střely odhodit stejně jako ostatní hrdinové.



Astrální chůze. Čaroděj umí procházet zdí. Dokáže se tedy pohybovat mezi libovolnými horizontálně či vertikálně sousedícími destičkami bez ohledu na to, jestli jsou propojeny chodbou. Tuto vlastnost lze používat pouze při pohybu po objevené oblasti.

Město světla – prastaré sídlo čarodějů. Kdysi zářivá metropole překypující divy a vědění se stala bojištěm dvou soupeřících frakcí. Zatímco první věří, že čarodějové by měli použít svoji moc, aby zachránili svět před přicházejícím kataklyzmatem, druzí zastávají názor, že je na čase, aby se čarodějové od problémů světa izolovali a nechali na lidech, ať si s nimi poradí sami. Bílý čaroděj ARGENTUS odhalil, že moc, která hrozí kataklyzma způsobit, leží v hlubinách pod hradem Karak. Najde v sobě dost síly, aby svým bratrům přinesl přesvědčivý důkaz o vážnosti nastávající hrozby? Nebo by na ně zapůsobila spíš zář početných pokladů karakého labyrintu?

Horan – válečník

Schopnosti:



Dvojitý útok. Válečník je zdatný v souboji s nestvůrami. Při hře za válečníka můžete při každém souboji s nestvůrou hodit oběma kostkami ještě jednou v případě, kdy vám výsledek prvního hodu nevyhovuje. V takovém případě se počítá výsledek druhého hodu.



Reinkarnace. Pokud válečník při boji s nestvůrou ztratí svůj poslední život, neupadá do bezvědomí jako ostatní hrdinové, ale přenesení se na libovolnou z destiček s léčivou fontánou a úplně se vyléčí.

LORD HORAN je obávaný válečník, jehož jméno se již dávno stalo legendou po celém známém světě. Je rozený vojevůdce a jeho vojskům a válečným strojům neodolá žádná pevnost ani hrad. Během svých tažení se však doslechl o místě, k jehož pokoreni mu prý ani sebevětší armáda nepomůže. Karak – kdysi mocné sídlo ctnostných rytířů, nyní ruina opředená pověstmi o nestvůrách plížících se v labyrintu chodeb pod hradem. I slavného HORANA dohání stáří a on cítí možná poslední šanci vejít do dějin jako nejmocnější bojovník všech dob. Stačí zdánlivě málo – setnout děsivého DRAKA, který strážá nezměrná bohatství Karaku.

Lord Xanros – černokněžník

Schopnosti:



Obětování. Černokněžník může obětovat jeden život, aby si přidal +1 k síle útoku. Tuto vlastnost může, podobně jako kouzla, použít až po hodu kostkou. V jednom boji však může *obětování* použít pouze jednou. Obětování je možné použít, i když hrdinovi zbývá pouze jeden život, pak ale upadá do bezvědomí podle standardních pravidel.



Záměna. Černokněžník si může s kterýmkoliv z ostatních hrdinů vyměnit pozici na herním plánu. Na aktivaci schopnosti spotřebuje černokněžník všechny 4 kroky pohybu a musí se tak pro *záměnu* rozhodnout na začátku svého tahu. Na destičce, na níž s pomocí *záměny* vstoupil, však může vykonat příslušnou akci (například vyléčit se, zvednout zbraň ležící na dané destičce nebo odemknout truhlu). Přesune-li černokněžník jiného hrdinu na fontánu léčení, je tento hrdina zároveň vyléčen a zbaven prokletí.

LORD XANROS desítky let studoval nejtemnější tajemství magických umění. Třpce touží po moci a nesmrtelnosti. V zaprášeném grimoáru objevil kusou zkazku o kdysi slavném hradu, kde sídlil mocný rytířský řád – onen hrad se nazýval Karak. XANROS ale odhalil i skutečnost, že pod Karakem se skrývají podzemní chodby, které se prý hemží děsivými nestvůrami a do nichž se lidé z okolí hradu nikdy neodvážili vstoupit. To ale XANROSE, mistra mezi černokněžníky, zastavit nemohlo. Věří, že moc ukrytá v hlubinách pod troskami Karaku mu dokáže propůjčit nesmrtelnost. LORD XANROS udělá cokoli, aby takovou moc získal – i kdyby to mělo znamenat utkat se s DRAKEM.

Aderyn – lupička

Schopnosti:



Útok ze zálohy. Lupička umí útočit ze stínu. Díky tomuto zákeřnému útoku vítězí v boji s nestvůrou i v případě remízy.



Plížení. Lupička se umí pohybovat ve stínu. Při vstupu na destičku s nestvůrou můžete rozhodnout, zda s touto nestvůrou chcete bojovat, nebo zda lupička zůstane ve stínu a bojovat nebude. Tímto způsobem může procházet přes nestvůry a objevit jich tak víc v jednom kole. Lupička může na konci svého tahu zůstat stát na políčku s nestvůrou a nemusí s ní bojovat. Kdyby ji však v takovém případě někdo proklel, musí s nestvůrou bojovat na začátku svého tahu.

Než se ADERYN vyučila zavrženíhodnému řemeslu lupičskému, užívala si všechny výhody svého urozeného původu. Její otec, spravedlivý a moudrý vládce Ostrovni říše, ale padl v jedné z posledních bitev s barbarskými nájezdníky z Východu. ADERYN se díky oběti svého věrného strážce podařilo uprchnout z otcova hradu, záhy ale padla do zajetí lapků ukrývajících se v lesích. Vůdce lupičů se však nad zravou princeznu slitoval a odmítl ji vydat Východňanům. Místo toho ji naučil, jak v drsném světě přežít. S nově nabytými schopnostmi cítí ADERYN příležitost pomstít svého otce, pro svůj plán ale potřebuje kapku dračí krve a spoustu zlata. Jaká to náhoda, že oboje na ni čeká v temném podzemí hradu Karak.



Victorius – šermíř

Schopnosti:



Bojový výcvik. Šermíř je zkušený bojovník, jehož útoky jsou vždy vedeny přesně. Pokud vám na některé z kostek padne číslo 1, můžete vždy hod opakovat. Jinými slovy – na kostce vám nikdy nemůže padnout 1.



Nezastavitelný. Padla-li šermíři v souboji na kostce šestka, může dál pokračovat ve svém tahu, a to i v případě, že jste v souboji prohráli nebo byl jeho výsledek nerozhodný. Můžete tak bojovat znovu nebo pokračovat v pohybu (limit čtyř kroků však platí i v tomto případě).

VICTORIUS je elitním vojákem Středomořské říše, jemuž se ve zručnosti v zacházení s mečem nikdo v celém známém světě nevyrovná. I ten nejdovednější šermíř má však jednu slabinu – a tou je srdce. Jeho láska k mladé královně, již přísahal ochraňovat, je hluboká a spalující. Pro ni však není ničím víc než nejlepším mečem v její armádě. VICTORIA jeho láska dohnala k zoufalému činu, který má krásné panovnici dokázat hloubku svých citů. Je rozhodnut přinést své lásce z hlubin pod hradem Karak pověstný dračí rubín – ať to stojí, co to stojí!



Taia – vědma

Schopnosti:



Předtucha. Vědma má dokonalý přehled o protivnících kolem sebe. Pokud její první pohybový krok v daném tahu zapříčiní boj, připočítá si +1 k síle útoku.



Tkadlec osudu. Vědma vidí různé možné budoucnosti, které mohou nastat, a umí je ovlivnit. Vždy, když objevíte novou místnost, vytáhněte si ze sáčku s žetony nestvůr a pokladů žetony dva. Jeden vybraný položte na destičku objevené místnosti jako obvykle, druhý vraťte do sáčku.

TAIA vyrostla ve stínu hradu Karak. Pozorovala následky otravy, která se z hradu pozvolna šířila domovem jejich předků – nemoci, otrávené studně a umírající úrodu. To vše kvůli DRAKOVÍ dlicímu v hlubinách pod Karakem. TAIA už od dětských krůčků zachycovala útržky budoucnosti. Nejprve ji výjevy mátlý a děsily, ale v průběhu času proměnila své prokletí ve výhodu. Nyní potřebuje jasnozřivost více než kdy dřív. Vydává se totiž do karackého labyrintu, aby ukončila utrpení svého lidu. A i bez svého daru dobře ví, že jinak čeká její národ opravdu temná budoucnost.

BESTIÁŘ

Padlý

Snad jste si nemysleli, že jste první stateční rekové, kteří kdy vkročili do chodeb pod Karakem, nebo snad ano? Už před vámi se sem vydalo mnoho chrabrých dobrodruhů – nikdo se nevrátil. Někteří dosáhli až na blyštivé karacké zlato, mnoho štěstí jim však nepřineslo. Ztratili rozum a záhy i život. Nyní jejich prokleté duše stráží právě ty poklady, jež se kdysi hrdinové pokusili uzmout.



Král kostlivců

Ani kdysi mocní vladaři nedobytného hradu Karak nedokázali vzdorovat volání prokletého zlata ukrytého v hlubinách labyrintu. Stejně jako všechny ostatní je však nástrahy podzemí udolaly a oni již nikdy znovu nespátřili světlo světa. Mocné válečné sekery, které oživené pozůstatky králů třímají, jsou však stejně smrtící jako za časů jejich vlády. KRÁLOVÉ KOSTLIVCŮ jsou mocní nepřátelé, jež není radno podceňovat!



Kostlivec-šermíř

Temné síly se probudily v nejtemnějších koutech labyrintu pod Karakem. Zlá magie oživila kostry kdysi pyšných rytířů, a ty nyní stojí v cestě každému, kdo se odváží do karackých chodeb. ŠERMÍŘI jsou schopní protivníci, kterým je těžké vzdorovat. Pokud je ale porazíte, odměnou vám budou jejich meče, jež nedokázala ztupit ani zub času.



Kostlivec-klíčník

KLÍČNÍCI jsou neozbrojení, ale rozhodně nebezbranní. Kostlivci jsou zarputilí nepřátelé, jejichž jedinou úlohou je navěky strážít prokleté poklady Karaku. Pokud se do křížku s nimi pustíte bez patřičné výzbroje, se zlou se potážete. Chťe nechtě je však musíte porazit, neboť klíče, které třímají, vám mohou odemknout truhly plné karackého zlata.



Mumie

Zaprášené rukopisy označují osoby, které se nyní kymácejí karackým labyrintem v podobě MUMIÍ, za původní stavitele tohoto nezměrného bludiště chodeb a místností. Jejich prastarý národ byl doslova posedlý bohatstvím. Zoufale se upínali k hledání nesmrtelnosti, aby se se svými poklady nikdy nemuseli rozloučit. Ale temná magie, kterou použili, s sebou nesla velkou cenu. Nesmrtelnost sice našli, ale ne v podobě, jakou si představovali. Nyní se jejich věčně prokleté schránky toulají chodbami jejich zapomenutého impéria, žárlivě strážící své bohatství a napadnou každého, kdo by jim jej chtěl uzmout. Dejte si pozor, aby jejich kletba nepadla i na vás!



Obří pavouk

Tyto osminohé bestie jsou i přes svoji enormní velikost tichými, a tedy smrtícími protivníky. Za svou nepřírozenou velikost vděčí působení magické síly uvolněné před dávnými staletími. Není tak divu, že v jejich pavučinách můžete často nalézt kouzelné svitky.



Krysa

V neútulných prostorách hradu Karak můžete narazit na přerostlé KRYSY, které se obvykle objevují v blízkosti ostatků statečných, ale nedostatečně vybavených dobrodruhů. Ti se, stejně jako vy, kdysi vydali na nebezpečnou cestu, avšak nedosáhli kýženého cíle. Krysy nejsou pro zkušeného bojovníka velkou překážkou, ale i tak dokáží nejdnoho hrdinu potrápít.



Drak

Někteří lidé tvrdí, že viděli jeho stín v oblacích vysoko nad hradem, ale nikdo nedokáže přesně popsat jeho děsivou podobu. Není ani jisté, zda je vůbec bytostí z tohoto světa. Legenda praví, že ti, kdo ho byť jenom zahlédli, oněměli hrůzou. Je on zdrojem vši té temné síly otravující krajinu okolo Karaku? To musíte zjistit vy!



ALTERNATIVNÍ ZAKONČENÍ HRY:

Chcete-li od partie mírně odlišný zážitek, zapojte do své hry jedno nebo obě z následujících pravidel:

- Vítězem hry se stane buď hráč, který má po poražení draka nejvíce bodů, nebo první hráč, kterému se podaří nasbírat 6 pokladů (a to i v případě, že drak ještě nebyl poražen).
- Získané poklady musí být umístěny na desku inventáře. V průběhu hry tak blokují pole na desce inventáře a hráči si tak musí vybrat, jestli chtějí nést raději poklad, nebo vybavení.

Poklady je možné umísťovat do libovolných polí inventáře a libovolně je mezi nimi přemisťovat.

Vybavení je však nadále potřeba umísťovat na vyhrazená pole dle běžných pravidel. Stejně jako vybavení, i poklady je možné odložit na destičce, na níž stojí figurka vašeho hrdiny.

SHRNUTÍ PRAVIDEL

Základní pravidla

Pohyb

- Ve svém tahu můžete hrdinou provést až čtyři kroky.
- Při objevení místnosti vytáhněte náhodně ze sáčku žeton nestvůry nebo pokladu a umístěte jej na destičku nově objevené místnosti.
- Boj, léčení, zvednutí předmětu nebo odemknutí truhly ukončuje váš tah.

Boj

- Abyste nestvůru porazili, musí být celková síla útoku vyšší než síla nestvůry. Celková síla útoku je dána součtem výsledku hodu kostkami, síly zbraní na vaší desce inventáře a případného bonusu za schopnost hrdiny.
- Po hodu kostkami lze navíc z inventáře odhodit libovolné množství magických střel a za každý takto odhozený žeton přičíst +1 k celkové síle útoku.
- Po ztrátě všech životů svého hrdiny jedno kolo nehrajete – místo tahu mu otočíte jeden žeton života srdcem nahoru.

Prokletí

- Porazíte-li mumií, vyberte si protivníka, kterému předáte žeton prokletí. Držitel žetonu prokletí nesmí využívat schopnosti hrdiny, dokud se žetonu nezabaví.
- Žeton prokletí lze odložit v případě, že ukončíte pohyb své figurky na destičce s léčivou fontánou.
- V jednom okamžiku může mít žeton prokletí jen jeden hráč. Porazí-li někdo další mumií, rozhodne o předání žetonu prokletí jinému hráči nebo jej ponechá stávajícímu držiteli.

Konec hry a určení vítěze

- Hra končí v okamžiku, kdy některý z hrdinů porazí draka.
- Vítězem se stává ten, jenž nasbíral poklady o nejvyšší celkové hodnotě. Každý poklad získaný odemčením truhly nebo poražením Padlého se počítá za jeden bod, dračí poklad s rubínem se počítá za jeden a půl bodu.



Schopnosti hrdinů

VÁLEČNÍK

- Můžete oběma kostkami házet znovu (jednou za boj).
- V případě ztráty posledního života přesuňte svého hrdinu na políčko s léčivou fontánou, kde se úplně vyléčí.

LUPIČKA

- Vyhráváte boj i v případě remízy.
- Nemusíte bojovat s nestvůrami a můžete svoji figurku přes nestvůrami obsazené destičky volně přesouvat.

ČARODĚJ

- Nemusíte po použití odhazovat žetony magických střel.
- Mezi sousedními destičkami můžete figurku přesouvat bez ohledu na to, zda je spojuje chodba, nebo ne.

ČERNOKNĚŽNÍK

- Můžete ke své síle útoku přičíst +1 za cenu jednoho života.
- Místo všech čtyř kroků pohybu si můžete vyměnit pozici s figurkou jiného hrdiny.

ŠERMÍŘ

- Můžete házet znovu pokaždé, když vám na kostce padne 1.
- Padne-li vám šestka, nemusíte svůj tah po boji ukončit.

VĚDMA

- Bojujete-li hned po svém prvním kroku v tahu, přičítáte si ke své síle útoku +1.
- Při objevení místnosti si můžete vybrat ze dvou vytažených žetonů nestvůr/pokladů.

Autoři: Petr Mikša (herní koncept a vývoj), Roman Hladík (grafika a ilustrace).

DTP: Jiří Trojánek, Marek Píza. **Zvláštní poděkování si zaslouží:** Adam a Ondřej Hladíkovi, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel a Izabela Mikšovi, Otakar a Mikuláš Hladíkovi, Pěta a Kuba Kutilovi, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petruj



Hledáte inspiraci ?

Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči ?

Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Chybí vám komponent nebo máte některý poškozený ?

Napište nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradní.



T

EMNÁ SILUETA HRADU KARAK sa vypína nad vyprahnutou pustatinou. V hĺbinách pod jeho rozpadajúcimi sa stenami sa šesťica hrdinov prebija cez nekonečné zástupy netvorov, ktoré sa udomácnili v chodbách labyrintu. Ten je dávno opustený, ale zďaleka nie pustý.

Obrovský bojovník HORAN sa rozháňa svojou obojručnou sekerou, vrtká ADERYN metá kotúle okolo nepriateľov a jej dýky sa pohybujú rýchlosťou krídel kolibríka. Biely čarodejník ARGENTUS prechádza stenami, akoby tam bol len vzduch a jeho večný rival lord XANROS vyvoláva temné blesky, zatiaľ čo šermiar VICTORIUS sa zbavuje nepriateľov elegantnými piruetami. Veštkyňa TAIA ako keby vždy stála mimo dosah nepriateľov, ktorí jej snád' aj sami nabiehajú do rany.

Zrazu ruch boja utíchne – nezostal nikto, kto by sa hrdinom postavil. Šesťica hrdinov kráča klenutou chodbou a ich kroky sa ozvenou vracajú späť. Zo šera chodby sa vynorí povedomý tvar – truhlica na pohľad napchatá pokladmi. Hrdinovia sa navzájom premeriavajú pohľadmi – je jasné, že zlatky môže získať len jeden. Ako jeden muž či jedna žena sa vrhnú vpred, zatiaľ čo sa v temnom ústí chodby zjaví obrovský okrídlený tieň...



Karak je dobrodružná dosková hra na hrdinov, kde hráči jeden po druhom skúmajú tajuplné katakomby hradu Karak. V podzemnom labyrinte objavujú truhly napchaté pokladmi a zápalia s netvormi, ktoré tieto cennosti strážia. Cez vyhrané boje získavajú vybavenie, čím zosilňujú svojho hrdinu. Nájdenými kľúčmi potom odomykajú truhly plné cenností. Povestami opradenému podzemiu ale vládne mocný drak. Hra končí v momente, keď draka niektorý z hrdinov porazí a víťazom hry sa potom stane ten, kto v priebehu hry nazbiera najviac pokladov.

HERNÝ MATERIÁL

- 80 doštičiek katakomb**
(vrátane jednej štartovnej doštičky so svetlou zadnou stranou)
- 6 figúrok hrdinov s 6 stojanmi**
- 6 kariet hrdinov**
- 5 dosiek inventára**
- 25 žetónov životov**
- 1 nepriehľadné vrečko**
na netvory a poklady
- 43 žetónov netvorov**
(1 drak, 2 Padlí, 12 kľučiarov kostlivcov, 3 králi kostlivcov, 5 šermiarov kostlivcov, 8 obrích krýs, 4 obrie pavúky, 8 múmii)
- 10 žetónov zamknutých truhli**
- 2 hracie kocky**
- 1 okrúhly žetón prekliatia**
pravidlá hry



CIEL HRY

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý v jej priebehu nazbiera najviac pokladov. Partička pritom končí v momente, keď niektorý z hráčov porazí DRAKA a získa tak za odmenu dračí poklad s rubínom. Potom si každý hráč spočíta hodnotu nazbieranej koristi. Poklady získané z truhli alebo porazením padlého majú hodnotu jedného bodu. Poklad získaný porazením DRAKA má hodnotu jedného a pol bodu. Hráč s najvyšším počtom bodov z pokladov hru vyhráva. Poradie ostatných hráčov určuje počet bodov z pokladov.

Príprava hry

1. Štartovnú doštičku katakomb (so svetlou zadnou stranou) položte doprostred stola.
2. Ostatné doštičky katakomb zamiešajte a položte na stôl lícom nadol na niekoľko hromádok tak, aby na ne všetci hráči dosiahli.
3. Každý z hráčov dostane 1 dosku inventára a 5 žetónov životov, ktoré naskladá na zodpovedajúce miesta na doske inventára stranou so srdcom nahor.
4. Zamiešajte všetkých 6 kariet hrdinov a rozložte ich na stôl lícom nadol. Každý hráč si potom vylosuje jednu kartu hrdinu, a toho položí na zodpovedajúce pole na doske inventára.
5. Nájdite figúrky hrdinov, ktoré ste si vybrali a umiestnite ich do plastových stojanov.
6. Na štartovnú doštičku katakomb položte figúrku jednotlivých hrdinov.
7. Hru začína najmladší hráč.



PRIEBEH HRY

Hráči sa striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Hráč na ťahu má k dispozícii vždy 4 kroky, môže sa teda posunúť až o 4 políčka katakomb. V priebehu hráčovho ťahu môžu nastať nasledujúce situácie:

- A. Vstup do neobjavenej oblasti
- B. Boj s netvorom
- C. Pohyb po objavenej oblasti

A. Vstup do neobjavenej oblasti

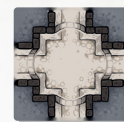
Pri vstupe do *neobjavenej oblasti* si hráč vždy vezme z jednej z hromádok jednu doštičku katakomb a napojí ju tak, aby do nej mohol jeho hrdina z predchádzajúceho políčka vstúpiť – takto hráči vytvárajú herný plán. Potom, čo hráč doštičku katakomb umiestni, posunie na ňu figúrku svojho hrdinu. Chodba musí nadväzovať len z miesta, z ktorého hrdina prišiel, v ostatných smeroch môže byť slepá.

Poznámka: V podzemí Karaku je veľká tma – nie je sa čo čudovať, že hráči vstupujú do chodby alebo miestnosti bez toho, aby vôbec vedeli, čo ich tam čaká alebo kam vedie.

1. *Chodba*. Pokiaľ pri pohybe do neobjavenej oblasti vstúpil do chodby, posunie na ňu figúrku hrdinu a môže sa posunúť ďalej, pokiaľ mu ešte zostávajú kroky.



2. *Miestnosť*. Pokiaľ pri pohybe do neobjavenej oblasti hráč objavil miestnosť, posunie na ňu figúrku hrdinu a náhodne vylosuje jeden žetón z *vrecka s netvormi a pokladmi*.



- a) Pokiaľ hráč vylosuje žetón *pokladu*, položí ho na pole miestnosti, ktorú objavil a ak má k dispozícii ešte nejaké kroky, môže pokračovať vo svojom ťahu.
- b) Pokiaľ hráč objavil žetón *pokladu* a zároveň má vo svojom inventári *klúč*, môže si poklad vziať. V takomto prípade klúč odloží späť do škatule (úplne ho vyradí z hry). Týmto hráčov ťah končí.
- c) Pokiaľ hráč objavil *netvora*, položí ho na doštičku miestnosti a musí s ním *bojovať*.

3. *Portál*. Pokiaľ je objavená len jedna doštička katakomb s portálom, správa sa táto doštička ako normálna doštička chodby. Vo chvíli, keď sa na hernom pláne objavia ďalšie doštičky, je možné sa medzi doštičkami s portálmi ľubovoľne presúvať. Presun medzi portálmi stojí jeden krok.

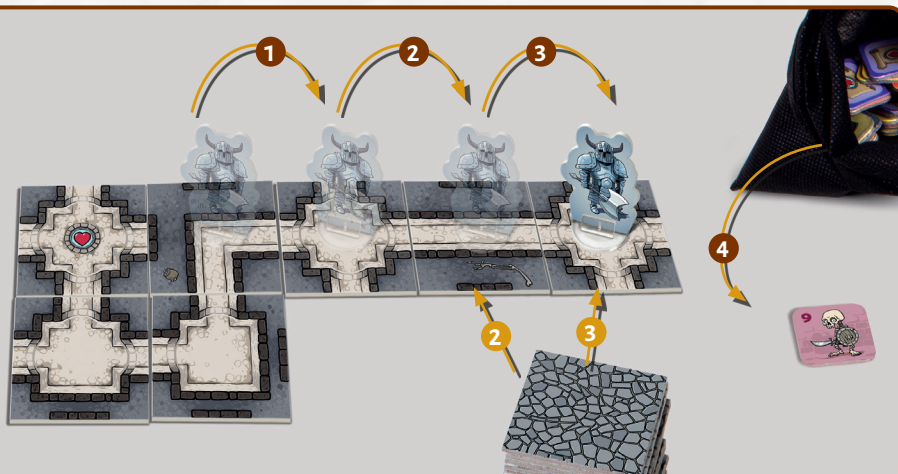


4. *Liečivá fontána*. Chodba s liečivou fontánou (resp. štartovné políčko) plní rovnakú funkciu ako obyčajná chodba, pokiaľ sa hráč nerozhodne *liečiť*. Pre liečenie tu musí ukončiť svoj ťah.



PRÍKLAD POHYBU

Karol hrá *BOJOVNÍKA*. Vo svojom ťahu má k dispozícii štyri kroky. Prvým krokom sa presunie do už objavenej *miestnosti* (1). Druhým krokom vstúpi do neobjavenej oblasti a pridá k hernému plánu doštičku katakomb (2). Je to *chodba*. Tretím krokom sa pohybuje ďalej a pridá k hernému plánu doštičku katakomb (3), ktorou je *miestnosť*. Okamžite vytiahne z *vrecka* so žetónmi netvorov a pokladov žetón *KOSTLIVCA-ŠERMIARA* (4) a musí s ním *hneď bojovať*. Po boji Karolov ťah končí.



A

B

C

D

PRÍKLAD 1 – VÍŤAZNÝ BOJ

Karol hrá **BOJOVNÍKA**.

A. Bojuje s **KRÁĽOM KOSTLIVCOV**, ktorý má silu 10. Karol má na svojej doske inventára jeden meč (2) a jednu dýku (1) spolu s jedným kúzlom magická strela. Karol hodí kockami 5, celkom má teda $5 + 2 + 1 = 8$.

B. Karol sa rozhodne použiť špeciálnu schopnosť **BOJOVNÍKA dvojité útok** a hodí oboma kockami znova. Padne mu 7, Karol teda použije *kúzlo* (vráti jeho žetón do škatule) a jeho celková sila útoku je $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. To mu stačí na víťazstvo.

C. Otočí žetón netvora stranou so zbraňou nahor – je to *seker*.

D. Pridá si sekeru do inventára a na doštičke zanechá žetón dýk.

B

C

PRÍKLAD 2 – PREHRATÝ BOJ

B. Karolovi druhým hodom padla iba hodnota 3. Jeho celková sila útoku je teda $3 + 2 + 1 = 6$ a Karol svoj boj prehral.

C. Musí posunúť figúrku svojho hrdinu späť na doštičku, z ktorej prišiel a otočiť jeden žetón života stranou s lebkou nahor. Žetón **KRÁĽA KOSTLIVCOV** zostane ležať na doštičke, kde ju Karol objavil.

B. Boj s netvorom

V boji s netvorom hráč hodí oboma kockami. Čísla na oboch kockách sa sčítajú a vyhodnotí sa výsledok súboja. K súčtu na kockách pripočítajte súhrnu silu hráčovho vybavenia. Navyše môže hráč po hode využiť i jedno či viac kúzel *magická strela*. Každá použitá magická strela pridá +1 do útoku. Ak niektorá z hrdinových schopností poskytuje bonus na boj, hráč ho k výsledku tiež pripočíta. Výsledný súčet tvorí silu útoku hrdinu.

1. **Prehratý súboj.** Pokiaľ je výsledný súčet nižší než sila netvora (číselná hodnota uvedená na žetóne netvora), hráč súboj prehral. Musí otočiť na svojej doske inventára jeden žetón životov stranou s lebkou nahor a posunúť figúrku hrdinu späť na doštičku, z ktorej k netvorovi prišiel. Netvor zostáva na kartičke katakomby, kde ho hrdina objavil.
2. **Remíza.** Pokiaľ je hodnota sily útoku hrdinu rovná sile netvora, súboj dopadol nerozhodne a nikto nebol zranený. Netvor zostáva na doštičke katakomby. Hráč, ktorého hrdina s netvorom bojoval, musí figúrku svojho hrdinu posunúť späť na doštičku, z ktorej k netvorovi prišiel.
3. **Víťazný súboj.** Pokiaľ je hodnota sily útoku hrdinu vyššia než sila netvora, hráč súboj vyhral a netvora porazil. Otočí žetón netvora

na stranu, kde je zobrazené vybavenie, ktoré získal a môže si ho potom umiestniť na príslušné políčko vo svojom inventári. V prípade, že už nemá vo svojom inventári na ďalšie vybavenie miesto, vyberie si vybavenie, ktoré mu najlepšie vyhovuje a prebytočné vybavenie odloží na doštičku katakomby, na ktorej stojí jeho figúrka hrdinu. Ležiace vybavenie si potom môže vziať ktokoľvek, kto neskôr na túto doštičku katakomby vstúpi.

C. Pohyb v už objavenej oblasti

1. I pri pohybe cez objavené oblasti platí limit štyroch krokov, t. j. hrdina môže navštíviť maximálne štyri doštičky.
2. Pokiaľ stojí v miestnosti netvor, nie je možné miestnosťou prejsť, kým nie je netvor porazený. Hneď ako hráč vstúpi na doštičku s netvorom, začne s ním bojovať – a jeho pohyb teda končí.
3. Pokiaľ chce hráč zdvihnúť predmet ležiaci na zemi, odomknúť truhlu a získať poklad, alebo sa vyliečiť pri fontáne, musí na danej doštičke zastaviť, a tým ukončiť svoj ťah.
4. V miestnostiach sa objavujú netvory a poklady len pri ich prvom objavení.

Koniec tahu

Hráčov tahu končí v týchto prípadoch:

1. potom, čo hráč využil všetky 4 svoje kroky;
2. po boji s netvorom, úspešnom i neúspešnom;
3. po odomknutí pokladu a jeho vzatí;
4. po zdvihnutí predmetu;
5. po vyliečení pri liečivej fontáne.

KONIEC HRY A URČENIE VÍTAZA

Hra končí okamžite, ako niektorý z hrdinov porazí v súboji DRAKA. Tento hrdina získa *dračí poklad*, ale neznamená to, že sa stáva automaticky víťazom. Víťazom je totiž ten hráč, ktorý má vo chvíli, keď hra skončí, *najviac bodov pokladov*. Môže sa tak stať, že hráč zvíťazí, aj keď nie je tým, kto DRAKA porazil.

ŽIVOTY A LIEČENIE

Vždy keď hráč prehrá súboj s netvorom, otočí jeden zo svojich životov srdcom nadol a lebkou nahor. Pokiaľ hráč otočí svoj posledný život, jeho hrdina upadne do bezvedomia. V ďalšom kole hráč namiesto svojho tahu svojmu hrdinovi jeden život vylieči – otočí ho srdcom nahor. V nasledujúcom kole tak bude môcť znovu hrať.

Ak dôjde hrdina v priebehu hry na jednu z doštičiek liečivej fontány, môže tu ukončiť svoj tahu, a tým vyliečiť všetky svoje životy. Pri liečení môže hráč tiež odhodiť *žetón prekliatia*.

Pozor: Pokiaľ hrdina zaútočil na netvora z doštičky liečivej fontány (vrátane štartovného poľa) a súboj prehrá, vracia sa späť na svoju pôvodnú pozíciu, jeho tahu končí a môže si vyliečiť všetky svoje životy.

VYBAVENIE HRDINOV

Vždy keď hráč porazí v boji netvora, získa ako korisť vybavenie, ktoré je vyobrazené na zadnej strane žetónu netvora. Z netvora je možné získať niekoľko typov vybavenia:

A. Zbrane

B. Kúzla

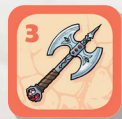
C. Kľúč

Vybavenie hráč ukladá na *dosku inventára*. Doska inventára obsahuje dve *polia na zbrane*, tri *polia na kúzla* a jedno *pole na kľúč*. Kúzla nie je možné umiestňovať do polí určených zbraniam apod. V jednu chvíľu teda môže mať hráč maximálne dve zbrane, trojicu kúzel a jeden jediný kľúč. Ak má už hráč na svojej doske inventára napríklad tri kúzla a získal práve kúzlo štvrté, musí jedno zo svojich kúzel (vrátane toho, ktoré práve získal) zanechať na doštičke, na ktorej práve stojí jeho figurka hrdinu.



A. Zbrane

Zbrane sú v hre Karak trojakého druhu: *dýky*, *meč* a *sekera*. Hráč ich môže získať porazením niektorých netvorov. Ďalšou možnosťou, ako zbraň získať, je zdvihnutím zbrane, ktorú odložil niektorý z ostatných hráčov. Číslo na žetónoch zbraní na doske inventára sa vždy pripočítajú v boji proti netvorovi k hodu kockou. Napríklad ak má hrdina v inventári dýku a meč, bude si k hodu celkom pripočítavať $1 + 2 = 3$.



B. Kúzla

Kúzla existujú v hre dva druhy, *magická strela* a *portál uzdravenia*. Hneď ako hráč získa nejaké kúzlo, položí ho na svoju dosku inventára do jedného z polí určených na kúzla. Na rozdiel od zbraní, ktoré si hráč môže pripočítavať ku každému útoku, sú kúzla len na jedno použitie. Po použití žetón kúzla vráťte do škatule, t. j. úplne ho vyradte z hry.

Magická strela: *Magickú strelu* je možné získať porazením MÚMIE.

Pokiaľ sa hráč rozhodne *magickú strelu* použiť, pripočíta k svojmu hodu sily útoku navyše $+1$. Kúzlo je možné použiť až po hode kockou, v prípadoch, keď to hráčovi vyhovuje. Pokiaľ má hráč viac magických striel, môže ich použiť do jedného útoku viac naraz!



Portál uzdravenia: *Portál uzdravenia* je možné získať porazením obrieho pavúka.

Ak použije hráč kúzlo *portál uzdravenia*, presunie figurku svojho alebo niektorého z ostatných hrdinov na ľubovoľnú z objavených doštičiek liečivej fontány (vrátane štartovnej doštičky). Premiestnený hrdina si okamžite vylieči všetky životy a môže sa i *zbaviť prekliatia*. Hráč môže portál uzdravenia použiť kedykoľvek v priebehu svojho tahu. V prípade liečenia s pomocou portálu uzdravenia nemusí hrdinova figurka na doštičke liečivej fontány ukončiť svoj pohyb.

C. Kľúč a poklad

Kľúč je možné získať porazením KLUČIARA KOSTLIVCA.

Kľúč je možné použiť na odomknutie truhly. Hrdina musí prísť na doštičku katakomby, ktorá obsahuje *žetón truhly* a za cenu ukončenia svojho tahu a zahodenia *žetónu kľúča* si môže žetón truhly vziať a odomknutou stranou nahor ho položiť na svoju dosku inventára. Pri odomknutí truhly sa kľúč *spotrebuje* a hráč ho musí vyradiť z hry!



Pozor, podobne ako kúzla sa ani spotrebovaný kľúč nevracia späť do vrečka, ale môžete ho upratať rovno do škatule.

PREKLIA Tie KARAKU

Hneď ako niektorý z hráčov porazí MÚMIU, padne na niektorého z hrdinov *prekliatie Karaku*. Hráč, ktorého hrdina múmiu porazil, vyberie, na koho padne prekliatie. Na dosku inventára prekliateho hrdinu potom položí žetón prekliatia.



Hráč, ktorý má na svojej doske inventára žetón prekliatia, nemôže počas doby trvania kliatby používať schopnosti svojho hrdinu. Napríklad *BOJovník* teda môže v boji hádzať kockami len raz a v prípade bezvedomia sa nepresúva na doštičku liečivej fontány, *ŠERMiarovi* môže na kockách padnúť 1 a môže bojovať len raz, *ČERNOKŇAZNÍK* nemôže získať $+1$ k svojej sile útoku obetovaním života a nemôže sa vymieňať s inými hráčmi, a tak ďalej.

Prekliatia Karaku sa môže hrdina zbaviť len tak, že ukončí svoj tahu na jednom z polí s liečivou fontánou – zároveň s doplnením životov zo seba sníme i prekliatie. V takom prípade dajte *žetón prekliatia* mimo hru až do doby, kedy niektorý z hráčov porazí ďalšiu MÚMIU. Druhou možnosťou, ako sa prekliatia zbaviť je, že niektorý z hráčov porazí ďalšiu múmiu a presunie prekliatie na iného z hráčov podľa vlastnej voľby (môže i ponechať žetón prekliatia jeho súčasnému držiteľovi). Len jeden z hrdinov môže byť v jednu chvíľu prekliaty súčasne.

Argentus – čarodejník



Schopnosti:



Magická afinita. Čarodejník vie lepšie používať kúzelné zvitky. V boji s netvormi tak nespotrebovávajú *magické strely*, ktoré nazbieral. **Pozor:** Magická afinita sa netýka kúzel *portál uzdravenia*. Ak má hráč čarodejníka *žetón prekliatia*, musí po použití magickej strely odhadzovať rovnako ako ostatní hrdinovia.



Astrálna chôdza. Čarodejník vie prechádzať stenami. Dokáže sa teda pohybovať medzi ľubovoľnými horizontálne či vertikálne susediacimi doštičkami bez toho, aby kontroloval, či sú prepojené chodbou. Túto vlastnosť je možné používať len pri pohybe po už prebádanej oblasti.

Mesto svetla – prastaré sídlo čarodejníkov. Kedysi žiarivá metropola prekypujúca divmi a vedením sa stala bojiskom dvoch súperiacich frakcií. Zatiaľ čo prví veria, že čarodejníci by mali použiť svoju moc, aby zachránili svet pred prichádzajúcou kataklizmou, druhí zastávajú názor, že je na čase, aby sa čarodejníci od problémov sveta izolovali a nechali na ľuďoch, až si s nimi poradia sami. Biely čarodejník ARGENTUS odhalil, že moc, ktorá hrozí kataklizmu spôsobiť, leží v hĺbinách pod hradom Karak. Nájde v sebe dost síly, aby svojim bratom priniesol dôkaz, ktorý by ich presvedčil o vážnosti nastávajúcej hrozby? Alebo by na nich zapôsobila skôr žiara početných pokladov karackého labyrintu?

Než sa ADERYN vyučila zavrhnutia hodnému remeslu, lupičskému, užívala si všetky výhody svojho urodzeného pôvodu. Jej otec, spravodlivý a múdry vládca Ostrovnej ríše ale padol v jednej z posledných bitiek s barbarskými bojovníkmi z Východu. ADERYN sa s pomocou obete svojho verného strážcu podarilo upchnúť z otcovho hradu, vzápätí ale padla do zajatia lapkov, ukrývajúcich sa v lesoch. Vodca lupičov sa však nad ryšavou princeznou zľutoval a odmietol ju vydať Východiarom. Namiesto toho ADERYN naučil, ako v drsnom svete prežiť. S novodosiahnutými schopnosťami cíti ADERYN príležitosť pomstiť svojho otca, pre svoj plán ale potrebuje kvapku dračej krvi a veľa zlata. Aká to náhoda, že oboje na ňu čaká v temnom podzemí hradu Karak.

Lord Xanros – čiernokňazník



Schopnosti:



Obetovanie. Čiernokňazník môže obetovať jeden život, aby si pridal +1 do útoku. Túto vlastnosť môže, podobne ako kúzla, použiť až po hode kockou. V jednom boji však môže obetovanie použiť len raz. Obetovanie je možné použiť, i keď hrdinovi zostáva len jeden život, potom však upadá do bezvedomia podľa štandardných pravidiel.



Zámena. Čiernokňazník si môže vymeniť pozíciu na hernom pláne s ktorýmkoľvek z ostatných hrdinov.

Na aktiváciu schopnosti spotrebuje čiernokňazník všetky 4 pohybové kroky a musí sa tak pre *zámenu* rozhodnúť na začiatku svojho ťahu. Na doštičke, na ktorú s pomocou zámeny vstúpil, však môže vykonať príslušnú akciu (napríklad vyliečiť sa, pokiaľ výmenou vstúpil na doštičku liečivej fontány, zdvihnúť zbraň ležiacu na danej doštičke alebo odomknúť truhlu). Ak presunie čiernokňazník iného hrdinu na fontánu liečenia, je tento hrdina zároveň vyliečený a zbavený prekliatia.

LORD XANROS desiatky rokov študoval najtemnejšie tajomstvo magických umení. Trpko túži po moci a nesmrteľnosti. V zaprášanom grimoári objavil malú zmienku o kedysi slávnom hrade, kde sídlil mocný rytiersky rád – ten hrad sa nazýval Karak. XANROS ale odhalil i skutočnosť, že pod Karakom sa skrývajú podzemné chodby, ktoré sa vraj hemžia desivými netvormi a do nich sa ľudia z okolia hradu nikdy neodvážili vstúpiť. To ale XANROSA, majstra medzi čiernokňazníkmi, zastaviť nemohlo. Verí, že moc ukrytá v hĺbinách pod troskami Karaku mu dokáže prepožičať nesmrteľnosť. LORD XANROS urobí čokoľvek, aby takú moc získal – i keby to malo znamenať stretnúť sa s DRAKOM.

Aderyn – lupička



Schopnosti:



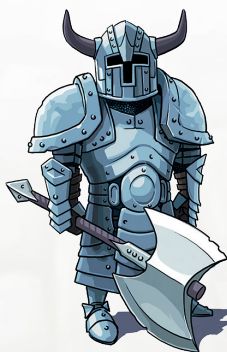
Útok zo zálohy. Lupička vie útočiť z tieňa. Vďaka tomuto zákernému útoku víťazí v boji s netvorom i v prípade remízy.



Zakrádanie. Lupič sa vie pohybovať v tieni. Lupič sa pri vstupe na políčko s netvorom môže rozhodnúť, či s týmto netvorom chce bojovať alebo zostane v tieni a bojovať nebude. Týmto môže prechádzať cez netvory a objaviť ich tak viac v jednom kole. Lupička môže na konci svojho ťahu zostať stáť na políčku s netvorom a nemusí s ním bojovať. Ak by ju však v takom prípade niekto preklial, musí s netvorom bojovať na začiatku svojho ťahu.

Než sa ADERYN vyučila zavrhnutia hodnému remeslu, lupičskému, užívala si všetky výhody svojho urodzeného pôvodu. Jej otec, spravodlivý a múdry vládca Ostrovnej ríše ale padol v jednej z posledných bitiek s barbarskými bojovníkmi z Východu. ADERYN sa s pomocou obete svojho verného strážcu podarilo upchnúť z otcovho hradu, vzápätí ale padla do zajatia lapkov, ukrývajúcich sa v lesoch. Vodca lupičov sa však nad ryšavou princeznou zľutoval a odmietol ju vydať Východiarom. Namiesto toho ADERYN naučil, ako v drsnom svete prežiť. S novodosiahnutými schopnosťami cíti ADERYN príležitosť pomstiť svojho otca, pre svoj plán ale potrebuje kvapku dračej krvi a veľa zlata. Aká to náhoda, že oboje na ňu čaká v temnom podzemí hradu Karak.

Horan – bojovník



Schopnosti:



Dvojité útok. Bojovník je zdatný v súboji s netvormi. Bojovník môže pri každom súboji s netvorom hodiť oboma kockami ešte raz v prípade, keď mu výsledok prvého hodu nevyhovuje. V takom prípade sa počíta až výsledok druhého hodu.



Reinkarnácia. Pokiaľ bojovník v boji s netvorom stratí svoj posledný život, neupadá do bezvedomia ako ostatní hrdinovia, ale preniesie sa na ľubovoľnú doštičku s liečivou fontánou a vylieči si všetky životy.

LORD HORAN je obávaný bojovník, ktorého meno sa už dávno stalo legendou po celom známom svete. Je rodený vojvodca a jeho vojskám a vojnovým strojom neodolá žiadna pevnosť ani hrad. Počas svojich ťažení sa však dopočul o mieste, ktoré mu vraj pokoríť nepomôže ani väčšia armáda. Karak – kedysi mocné sídlo cnostných rytierov, teraz ruina opradená povestami o netvoroch zakrádajúcich sa v labyrinte chodieb pod hradom. I mocného HORANA dobieha staroba a on cíti možno poslednú šancu vojsť do dejín ako najmocnejší bojovník všetkých dôb. Stačí zdanlivo málo – zotáť mocného DRAKA, ktorý stráži nesmierne bohatstvo hradu Karak.



Victorius – šermiar

Schopnosti:



Bojový výcvik. Šermiar je skúsený bojovník, jeho útoky sú vždy presne vedené. Pokiaľ mu na niektorej z kociek padne číslo 1, môže si ho vždy opraviť novým hodom na lepšie číslo. Inými slovami – na kocke mu nikdy nemôže padnúť 1.



Nezastaviteľný. Pokiaľ šermiarovi v súboji padla na kocke šestka, môže ďalej pokračovať vo svojom ťahu, a to i v prípade, že súboj prehral alebo bol jeho výsledok nerozhodný. Môže tak bojovať znovu alebo pokračovať v pohybe (limit štyroch krokov sa však aplikuje i v tomto prípade).

VICTORIUS je elitným vojakom Stredomorskej ríše, jeho schopnostiam s mečom sa nevyrovná nikto v celom známom svete. I ten najskúsenejší šermiar má však jednu slabinu – a tou je srdce. Jeho láska k mladej kráľovnej, ktorú prisahal ochraňovať, je hlboká a spaľujúca. Pre ňu však nie je ničím viac, než najlepším mečom v jej armáde. VICTORIA jeho láska dohnala k zúfalému činu, ktorý má krásnej panovníčke ukázať hĺbku jeho citov. Je rozhodnutý priniesť svojej láske z hĺbin pod hradom Karak povestný dračí rubín – nech to stojí, čo to stojí!



Taia – veštkyňa

Schopnosti:



Predtucha. Veštkyňa má dokonalý prehľad o protivníkoch okolo seba. Pokiaľ bojuje vo svojom prvom pohybovom kroku v danom kole, pripočíta si +1 do útoku.



Tkáč osudu. Veštkyňa vidí rôznu budúcnosť, ktorá môže nastať a vie ju ovplyvniť. Vždy, keď veštkyňa odkryje miestnosť, vyberá si jej hráč jeden z dvoch náhodne ťahaných žetónov netvorov/pokladov. Ten, ktorý mu lepšie vyhovuje, si ponechá, položí ho do miestnosti, kam vstupuje a druhý žetón vráti do vrečka.

TAIA vyrástla v tieni hradu Karak. Pozorovala následky otravy, ktorá sa z hradu pozvoľna šírila domovom jej predkov – choroby, otrávené studne a umierajúcu úrodu. To všetko kvôli DRAKOVI, žijúcemu v hĺbinách pod Karakom. TAIA už od detských krôčikov zachytávala útržky budúcnosti. Najskôr ju výjavy miatli a desili, ale v priebehu času premenila svoj dar na výhodu. Teraz potrebuje jasnozrivosť viac než kedykoľvek predtým. Vydáva sa totiž do karackého labyrintu, aby ukončila utrpenie svojho ľudu. A i bez svojho daru by dobre vedela, že inak čaká jej ľudí skutočne temná budúcnosť.

BEŠTIAR

Padlý

Snáď ste si nemysleli, že ste prví statoční hrdinovia, ktorí kedy vkročili do chodieb pod Karakom, alebo snáď áno? Už pred vami sa sem vydalo mnoho chrabrých dobrodruhov – nikto sa nevrátil. Niektorí však dosiahli až na blyšťavé karacké zlato, mnoho šťastia im však neprinieslo. Stratili rozum a vzápätí i život. Teraz ich prekliate duše strážia práve tie poklady, ktorých sa kedysi hrdinovia pokúsili zmocniť.



Kráľ kostlivcov

Ani kedysi mocní vládari nedobytného hradu Karak nedokázali vzdorovať volaniu prekliateho zlata, ukrytého v hĺbinách labyrintu. Rovnako ako všetci ostatní ich však nástrahy podzemia zdolali a oni už nikdy znovu neuvideli svetlo sveta. Mocné vojnové sekery, ktoré oživené pozostatkami kráľov držia, sú však rovnako smrtiace ako za časov ich vlády. KRÁĽI KOSTLIVCOV sú mocní nepriatelia, ktorých nie je dobré podceňovať!



Bojovník kostlivec

Temné sily sa prebudili v najmenejších kútoch labyrintu pod Karakom. Zlá mágia oživila kostry kedysi pyšných rytierov, ktoré teraz stoja v ceste každému, kto sa odváži do karackých chodieb. BOJOVNÍCI KOSTLIVCI sú schopní protivníci, ktorým je ťažké vzdorovať. Pokiaľ ich ale porazíte, odmenou vám budú ich meče, ktoré nedokázal otupiť ani zub času.



Kľučiar kostlivec

KĽUČIARI sú neozbrojení, ale rozhodne nie bezbranní. Kostlivci sú zatrpknutí nepriatelia, ktorých jedinou úlohou je naveky strážiť prekliate poklady Karaku. Pokiaľ sa do boja s nimi pustíte bez patričnej výzbroje, so zlom sa potaháte. Chtiac – nechtiac ich však musíte poraziť, pretože kľúče, ktoré strážia, vám môžu odomknúť truhly plné karackého zlata.



Múmia

Zaprášené rukopisy označujú osoby, ktoré sa teraz potácajú karackým labyrintom v podobe MÚMIÍ, za pôvodných staviteľov tohto bludiska chodieb a miestností. Ich prastarý národ bol doslova posadnutý bohatstvom. Zúfalo sa upínali na hľadanie nesmrteľnosti, aby sa so svojimi pokladmi nikdy nemuseli rozlúčiť. Ale temná mágia, ktorú použili, so sebou vždy nesie veľkú cenu. Nesmrteľnosť síce našli, ale nie v podobe, akú si predstavovali. Teraz sa ich večné prekliate schránky túľajú chodbami ich zabudnutého impéria, žiarlivo strážia svoje bohatstvo a napadnú každého, kto by im ho chcel vziať. Dajte si pozor, aby ich kliatba nepadla i na vás!



Obrí pavúk

Tieto osemnohé beštie sú i cez svoju enormnú veľkosť tichými, a teda smrtiacimi protivníkmi. Za svoju neprirodzenú veľkosť vďaka pôsobeniu magickej sily, uvoľnenej pred dávnymi storočiami. Nie je tak divu, že v ich pavučinách môžete často nájsť kúzelné zvitky.



Krysa

V neútulných priestoroch hradu Karak môžete naraziť na prerastenú KRYSU, ktoré sa obvykle objavujú v blízkosti ostatkov statočných, ale nedostatočne vybavených dobrodruhov. Tí sa, rovnako ako vy, kedysi vydali na nebezpečnú cestu, avšak nedosiahli vytúžený cieľ. Krysy nie sú pre skúseného bojovníka veľkou prekážkou, ale i tak dokážu nejedného hrdinu potrápiť.



Drak

Niektorí ľudia tvrdia, že videli jeho tieň v oblakoch vysoko nad hradom, ale nikto nedokáže presne popísať jeho desivú podobu. Nie je ani isté, či je vôbec bytosťou z tohto sveta. Legenda vraví, že tí, ktorí ho iba zahliadli, onemeli hrôzou. Je on zdrojom všetkej tej temnej sily otravujúcej krajinu okolo Karaku? To musíte zistiť vy!



ALTERNATÍVNE ZAKONČENIE HRY

Ak chcete od partie hry mierne odlišný zážitok, zapojte do svojej hry jedno alebo obe z nasledujúcich pravidiel:

- Víťazom hry sa stane buď hráč, ktorý má po porazení draka najviac bodov, alebo prvý hráč, ktorému sa podarí nazbierať 6 pokladov (a to i v prípade, že drak ešte nebol porazený).
- Získané poklady musia byť umiestnené na doske inventára. V priebehu hry tak blokujú pole na doske inventára a hráči si tak musia vybrať, či chcú radšej nieť poklad, alebo vybavenie.

Poklady je možné umiestňovať do ľubovoľných polí inventára a ľubovoľne ich medzi nimi premiestňovať.

Vybavenie je však naďalej potrebné umiestňovať na vyhradené pole podľa bežných pravidiel. Rovnako ako vybavenie aj poklady je možné odložiť na doštičku, na ktorej stojí figurka Vášho hrdinu.

ZHRNUTIE PRAVIDEL

Základné pravidlá

Pohyb

- Každý hráč môže vo svojom ťahu urobiť až štyri kroky.
- Pri objavení miestnosti hráč náhodne z vrečka vytiahne žetón netvora alebo pokladu a umiestni ho na doštičku novoobjavenej miestnosti.
- Boj, liečenie, zdvihnutie predmetu alebo odomknutie truhly ukončí hráčov ťah.

Boj

- Aby hráč netvora porazil, musí byť jeho sila útoku vyššia než sila netvora. Sila útoku sa počíta súčtom sily zbraní na hráčovej doštičke inventára, prípadného bonusu za schopnosť hrdinu a výsledku hodu kockami.
- Po hode kockami je možné navyše z inventára odhodiť ľubovoľné množstvo „magických striel“ a za každý takto odhodенý žetón pripočítať +1 k sile útoku hrdinu.
- Po strate všetkých životov postava jedno kolo nehrá – namiesto ťahu si jeden život vylieči.

Preklatie

- Pokiaľ hráč porazí múmiu, vyberá si protivníka, ktorému odovzdá žetón prekliatia. Hráč, ktorý má žetón prekliatia, nesmie využívať schopnosti hrdinu, kým sa žetónu nezbaví.
- Žetón prekliatia je možné odložiť v prípade, že hráč ukončí pohyb svojej figurky na doštičke liečivej fontány.
- Len jeden hráč môže mať v jednej chvíli žetón prekliatia. Ak porazí nejaký hráč ďalšiu múmiu, rozhoduje o (ne)presunutí žetónu.

Koniec hry a určenie víťaza

- Hra končí v okamihu, keď niektorý z hráčov porazí draka.
- Víťazom sa stáva ten, kto má najväčšiu hodnotu pokladov. Každý poklad získaný odomknutím truhly alebo porazením Padlého sa počíta za jeden bod, dračí poklad s rubínom sa počíta za jeden a pol bodu.

Schopnosti hrdinov

BOJOVNÍK

- Môže raz prehodiť obe kocky.
- V prípade straty posledného života sa preniesie na liečivú fontánu a vylieči sa.

LUPIČKA

- Vyhráva boj i v prípade remízy.
- Nemusí bojovať s netvormi a môže cez nimi obsadené doštičky voľne prechádzať.

ČARODEJNÍK

- Nemusí po použití odhadzovať žetóny „magických striel“.
- Medzi susednými doštičkami môže prechádzať bez ohľadu na to, či ich spája chodba alebo nie.

ČERNOKŇAŽNÍK

- Môže k svojej bojovej sile pripočítať +1 za cenu 1 života.
- Za cenu všetkých štyroch krokov si môže vymeniť pozíciu s figurkou iného hrdinu.

ŠERMIAR

- Každú jednotku na kocke automaticky prehadzuje.
- Ak mu padne na kocke šestka, šermiarov ťah nekončí bojom.

VEŠTRYŇA

- Pokiaľ bojuje hneď v prvom kroku svojho ťahu, pripočíta si k svojej bojovej sile +1.
- Ak objaví miestnosť, ťahá dva žetóny netvorov/pokladov namiesto jedného, jeden vyberie a druhý vráti do vrečka.

Autori: Petr Mikša (herný koncept a design), Roman Hladík (grafika a ilustrácie).

DTP: Jiří Trojánek, Marek Píza. **Zvláštne poďakovanie si zaslúži:** Adam a Ondřej Hladíkovci, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halánek, Nataniel a Izabela Mikšovci, Otakar a Mikuláš Hladíkovci, Petr a Jakub Kutilovci, Petr Štefek, Simona Skudová, Štefan Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel.





NAD WYMARŁYMI UGORAMI GÓRUJE MROczNA SYLWETKA ZAMKU KARAK. W głębokich podziemiach ciągnących się pod tą zrujnowaną budowlą sześciu śmiałków walczy ze zdającymi się nie mieć końca hordami potworów zamieszkujących z dawna opuszczony, ale na pewno nie opustoszały, labirynt. Ogromny wojownik HORAN wymachuje swym dwuręcznym toporem bojowym; zwinna ADERYN kręci się dookoła przeciwników, nietknięta ich uderzeniami, a jej sztylety kłują kreatury niczym zabójcze komary. Biały czarodziej Argentus przechodzi przez ściany jakby te składały się tylko z powietrza, a jego rywal, lord XANROS, miota błyskawicami w pełne mroku korytarze. Mistrz miecza VICTORIUS kładzie swych wrogów w śmiercionośnym tańcu, a wyrocznia TAIA, zdaje się zawsze wiedzieć, gdzie skierować swe kroki, aby uniknąć trafień ze strony rywali.

W pewnym momencie walka dobiega końca – poza śmiałkami na placu boju nie ma już nikogo. Sześciu bohaterów podąża więc dalej, idąc wzdłuż krętego korytarza, a ich kroki odbijają się głośnym echem w pustej budowlu. W ciemności powoli rysuje się znajomy kształt – skrzynia! Z pewnością wypełniona po brzegi skarbnami. Grupa przyspiesza kroku, jednak z ciemnego kąta coś się wylania – ogromny, skrzydlaty cień...

Karak to przygodowa gra planszowa z elementami RPG, w której gracze przemierzają pełne tajemnic podziemia zamku Karak. To właśnie tam na swej drodze spotykają potwory strzegące drogocennych skarbów. Pokonując napotkanych rywali śmiałkowie zdobywają nowe wyposażenie, odblokowują skrzynie i gromadzą kryjące się w nich bogactwa. Jednak w podziemiach mieszka przerażający smok. Kiedy potwór ten zostaje pokonany, rozgrywka dobiega końca, a bohater posiadający najwięcej skarbów zostaje zwycięzcą.



ZAWARTOŚĆ

- 1** 80 płytek podziemi
(w tym płytka początkowa, z jaśniejszym rewersem)
- 2** 6 tekturowych pionków bohaterów oraz 6 podstawek
- 3** 6 kart bohaterów
- 4** 5 arkuszy wyposażenia
- 5** 25 żetonów punktów wytrzymałości (PW)
- 6** 1 woreczek
na żetony potworów i skarbów
- 7** 43 żetony potworów
(1 smok, 2 upadłych, 12 szkieletorów kluczników, 3 szkieletorów królów, 5 szkieletorów wojowników, 8 ogromnych szczurów, 4 ogromne pająki, 8 mumii)
- 8** 10 żetonów zamkniętych skrzyń ze skarbnami
- 9** 2 kości
- 10** 1 żeton kłątwy
instrukcja



CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej skarbów. Gra kończy się, kiedy dowolny z graczy pokona najpotężniejszego potwora w grze – SMOKA – i zabije należący do niego rubin. Wówczas każdy z graczy podlicza wartość punktową wszystkich swoich skarbów. Skarby zebrane ze skrzyń lub otrzymane za pokonanie UPADŁEGO są warte 1 punkt zwycięstwa (PZ), smoczy rubin jest wart 1,5 PZ. Gracz, który zdobył najwięcej PZ, wygrywa.



Przygotowanie gry

1. Początkową płytkę podziemi należy umieścić na środku stołu.
2. Pozostałe płytki podziemi należy wymieszać i umieścić zakryte z boku, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
3. Każdy gracz otrzymuje 1 arkusz wyposażenia oraz 5 żetonów PW, które umieszcza na swoim arkuszu wyposażenia.
4. Każdy gracz wybiera lub losuje jedną kartę bohatera (w zależności od tego, co ustalą sami gracze) i kładzie ją na swoim arkuszu wyposażenia.
5. Pionki bohaterów należy osadzić w plastikowych podstawkach.
6. Każdy gracz stawia pionek swojego bohatera na płytce początkowej.
7. Najmłodszy gracz rozpoczyna.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Aktywny gracz ma do dyspozycji 4 ruchy, co oznacza, że może poruszyć się maksymalnie o 4 płytki. Podczas wykonywania ruchu może wystąpić jedno z poniższych:

- A. Wkroczenie do nieodkrytej strefy
- B. Walka z potworem
- C. Ruch przed odkrytą strefę

A. Wkroczenie do nieodkrytej strefy

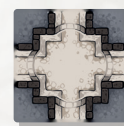
Kiedy gracz porusza się do *nieodkrytej strefy*, losuje jedną płytkę podziemi i dokłada ją do płytki, z której schodzi, a następnie porusza swojego bohatera na nową płytkę. Nowa płytkę musi być połączona ścieżką jedynie z płytką, z której przybył bohater. Wszystkie pozostałe drogi mogą kończyć się ślepyimi zaułkami.

Uwaga: labirynt w podziemiach zamku Karak to naprawdę mroczne miejsce – nic więc dziwnego, że bohaterowie nie wiedzą, co czeka ich w kolejnej odkrywanej komnacie, bądź korytarzu.

1. *Tunel*. Jeśli na nowej płytce widnieje tunel, to nic specjalnego się nie dzieje, a gracz może poruszyć się dalej, jeśli nie był to jego czwarty, a zarazem ostatni, ruch.

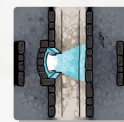


2. *Komnata*. Jeśli na nowej płytce widnieje komnata, gracz losuje jeden żeton z *woreczka potworów i skarbów*.



- a) Jeśli został wylosowany skarb, gracz umieszcza go na nowej płytce i może poruszyć się dalej, jeśli nie był to jego czwarty, a zarazem ostatni ruch.
- b) Jeśli został wylosowany skarb, a gracz posiada klucz, to gracz może zebrać skarb i odrzucić klucz. W takim wypadku tura gracza dobiega końca.
- c) Jeśli został wylosowany potwór, gracz umieszcza go na nowej płytce i rozpatruje walkę.

3. *Brama teleportacji*. Jeśli na nowej płytce widnieje brama teleportacji (BT) i jest to jedyna odkryta BT w całych podziemiach, to jest ona nieaktywna i nie można jej użyć. Jeśli w podziemiach znajduje się więcej BT, gracz może poruszać się między nimi wydając na teleportację 1 ruch.



4. *Uzdrowicielska fontanna*. Jeśli na nowej płytce widnieje uzdrowicielska fontanna (UF), gracz może zdecydować się wyleczyć i tym samym natychmiast zakończyć swoją turę. W przeciwnym wypadku może normalnie kontynuować ruch.



PRZYKŁAD RUCHU

Karol gra **WOJOWNIKIEM**. W swojej turze może wykonać maksymalnie 4 ruchy. W pierwszym ruchu porusza swój pionek do odkrytego *pomieszczenia* (1). W swoim drugim ruchu porusza swój pionek na nieodkryty obszar i dokłada do planszy płytkę podziemi (2). To *tunel*. W swoim trzecim ruchu dalej porusza swój pionek przez nieodkryty obszar podziemi i dokłada do planszy kolejną płytkę (3). Tym razem jest to *komnata*. Karol natychmiast losuje żeton z *woreczka z żetonami potworów i skarbów* i kładzie go na właśnie odkrytej płytce podziemi (4). To *szkieletor wojownik*. Karol musi natychmiast rozpocząć walkę. Po zakończeniu walki tura Karola się kończy.



A

B

C

D

PRZYKŁAD WALKI 1
Karol gra WOJOWNIKIEM.

- Obecnie musi stoczyć walkę ze SZKIELETORZEM KRÓLEM, którego siła wynosi 10. Karol ma na swoim arkuszu wyposażenia jeden miecz (siła 2), sztylety (siła 1) oraz jedno zaklęcie magiczny pocisk. Karol wyrzuca na kościach 5, więc jego całkowita wartość siły wynosi $5 + 2 + 1 = 8$.
- Karol decyduje się użyć specjalnej zdolności *podwójny atak WOJOWNIKA* i rzucić ponownie obiema kośćmi. Wyrzuca „7”, więc decyduje się użyć zaklęcia (odkłada jego żeton do pudełka), a jego całkowita wartość siły wynosi teraz $7 + 2 + 1 + 1 = 11$.
- To wystarczająco, aby odnieść zwycięstwo! Karol odwraca żeton potwora na drugą stronę, na której przedstawiony jest topór.
- Zdobyty właśnie topór umieszcza na swoim arkuszu wyposażenia, a sztylety pozostawia na płytce, na której doszło do walki.

PRZYKŁAD WALKI 2

- W swoim drugim rzucie Karol wyrzucił jedynie „3”. Jego całkowita wartość siły wynosi więc $3 + 2 + 1 = 6$, w związku z czym walka kończy się porażką.
- Karol musi poruszyć swój pionek bohatera z powrotem na płytkę, z której przybył, oraz odwrócić jeden ze swoich żetonów PW (na stronę z czaszką). Żeton SZKIELETORA KRÓLA pozostaje na płytce, na której został odkryty przez Karola.

B. Walka z potworem

Podczas walki z potworem, gracz rzuca obiema kośćmi. Do uzyskanego rezultatu dodaje siłę całego swojego wyposażenia, liczbę użytych zaklęć magiczny pocisk (każde użyte zaklęcie zapewnia premię +1) oraz, jeśli to możliwe, może użyć umiejętności swojego bohatera.

- Porażka.** Jeśli uzyskany wynik (ze wszystkimi uwzględnionymi premiami) jest niższy od siły potwora, gracz ponosi porażkę, zakrywa jeden żeton PW na arkuszu wyposażenia swojego bohatera (tak, aby przedstawiał on czaszkę) i cofa swojego bohatera na płytkę, z której przybył. Potwór pozostaje na płytce, na której został odkryty.
- Remis.** Jeśli uzyskany wynik (ze wszystkimi uwzględnionymi premiami) jest równy sile potwora, walka kończy się remisem i nikt nie zostaje ranny. Potwór pozostaje na płytce, na której został odkryty, a bohater musi wrócić na płytkę, z której przybył.
- Zwycięstwo.** Jeśli uzyskany wynik (ze wszystkimi uwzględnionymi premiami) jest wyższy od siły potwora, gracz odnosi zwycięstwo i pokonuje potwora. Żeton potwora jest odwracany na stronę z wyposażeniem, które bohater zdobywa i umieszcza na swoim arkuszu wyposażenia. Jeśli na arkuszu nie ma już miejsca na nowe

wyposażenie, gracz wybiera jeden z posiadanych żetonów wyposażenia (z właśnie odkrytym włącznie) i odkłada go na płytkę, na której znajduje się pionek jego bohatera. Żeton ten może zostać zebrany przez dowolnego bohatera, który wejdzie na daną płytkę. Niezależnie od wyniku, po rozpatrzeniu walki, tura aktywnego gracza się kończy.

C. Ruch przez odkrytą strefę

- Podczas poruszania się przez odkrytą strefę bohater porusza się wzdłuż ścieżek wyznaczonych przez płytki. Bohater zawsze jest ograniczony do 4 ruchów – nawet, jeśli porusza się przez odkryte strefy.
- Jeśli w komnacie znajduje się potwór, bohater nie może przejść obok niego i musi z nim walczyć po wejściu do komnaty.
- Jeśli gracz chce zebrać wyposażenie znajdujące się na płytce, odblokować znajdującą się tam skrzynię lub uleczyć się w UF, musi zakończyć swoją turę na odpowiedniej płytce (może przy tym poruszyć się o mniej, niż 4 ruchy).
- Potwory i skarby są rozstawiane w komnatach tylko w momencie pierwszego ich odkrycia.



Koniec tury

Tura gracza kończy się w jednym z następujących przypadków:

1. po tym, jak gracz poruszył się 4 razy
2. po walce z potworem (niezależnie od jej wyniku)
3. po odblokowaniu skrzyni i zdobyciu skarbu
4. po zebraniu wyposażenia
5. po wyleczeniu się w UF

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast po tym, jak jeden bohater *pokona w walce* SMOKA. Bohater, któremu udał się ten wyczyn, zdobywa *smoczy skarb*, ale wcale nie oznacza to, że automatycznie wygrywa grę. Wygrywa bowiem gracz, który w momencie zakończenia rozgrywki posiada najwięcej punktów zwycięstwa. Może się więc zdarzyć, że wygra gracz, który nie pokonał SMOKA.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI I LECZENIE

Za każdym razem, gdy bohater poniesie porażkę w walce z potworem, jeden z jego *żetonów PW* jest odwracany na stronę z czaszką. Jeśli bohater straci swój ostatni PW, to traci przytomność. Gdy się tak stanie, gracz poświęca całą swoją najbliższą turę, na to aby wyleczyć 1 PW. W tym celu musi odwrócić żeton na stronę z sercem, aby kontynuować grę w następnej turze. Jeśli gracz poruszy się na UF, może tam zakończyć swoją turę i wyleczyć swoje PW do maksymalnego poziomu. Leczenie znosi także *klątwę Karak*.
Warto wiedzieć: jeśli bohater walczy z potworem po zejściu z płytki początkowej i przegra starcie, cofa się na płytkę początkową i w ten sposób kończy swoją turę na UF, gdzie leczy swoje rany.

WYPOSAŻENIE

Za każdym razem, kiedy bohater pokona potwora, zdobywa *wyposażenie* przedstawione po drugiej stronie żetonu. Wyposażenie dostępne w grze to:

A. Broń

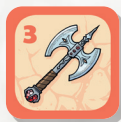
B. Zaklęcia

C. Klucze

Gracz umieszcza zdobyte wyposażenie *na swoim arkuszu wyposażenia*. Na arkuszu wyposażenia znajdują się 2 *miejsca na broń*, 3 *miejsca na zaklęcia* oraz 1 *miejsce na klucz*. Gracz może umieścić element wyposażenia tylko na odpowiednim miejscu – czyli nie można umieścić zaklęcia w miejscu na broń i na odwrót. Oznacza to, że gracz może w danym momencie posiadać *maksymalnie dwie sztuki broni*, *trzy zaklęcia* oraz *jeden klucz*. Jeśli chce zdobyć nowe wyposażenie, musi najpierw odrzucić jeden z posiadanych obecnie elementów wyposażenia i odłożyć go na płytkę, na której obecnie znajduje się jego pionek.

A. Broń

W grze występują trzy rodzaje broni: *sztylety*, *miecze* oraz *topory*. Zdobyć je można poprzez pokonanie ogromnego szczura, szkieletora wojownika lub szkieletora króla. Broń można także zdobyć poprzez zebranie jej z płytki, na której pozostawił ją inny gracz. Wartość widoczna na broni jest zawsze dodawana do wyniku po rzucie kośćmi. Kiedy gracz zdobywa broń, umieszcza ją na swojej karcie bohatera, na jednym z dwóch miejsc na broń. Tak więc, w dowolnym momencie gry bohater może posiadać *maksymalnie dwie sztuki broni*.



B. Zaklęcia

W grze występują dwa rodzaje zaklęć: *magiczny pocisk* oraz *portal uzdrowienia*. Po tym, jak gracz zdobędzie zaklęcie, umieszcza je na swoim arkuszu wyposażenia, na jednym z trzech miejsc na zaklęcia. Tak więc, w dowolnym momencie gry bohater może posiadać maksymalnie trzy zaklęcia. Po użyciu, zaklęcie jest odrzucane z gry (nie wraca z powrotem do woreczka).

Magiczny pocisk: Zaklęcie *magiczny pocisk* można zdobyć poprzez pokonanie MUMII.



Kiedy zaklęcie zostaje użyte, zapewnia premię +1 do wyniku rzutu kośćmi, jednak może być użyte dopiero po rzucie kośćmi (jeśli gracz chce go użyć). Podczas jednej walki można użyć kilku takich zaklęć.



Portal uzdrowienia: Zaklęcie *portal uzdrowienia* można zdobyć poprzez pokonanie OGROMNEGO PAJĄKA.

Zaklęcie *portal uzdrowienia* może zostać użyte w stosunku do bohatera, który je rzuca, lub dowolnego innego bohatera. Cel zaklęcia jest przenoszony na dowolną odkrytą UF, wszystkie jego obrażenia zostają wyleczone, a *klątwa jest usuwana*. Nie kosztuje to żadnego ruchu i nie kończy tury. Tego zaklęcia można użyć w dowolnym momencie tury rzucającego.

C. Klucz i skarb

Klucz można zdobyć poprzez pokonanie SZKIELETORA KLUCZNIKA.



Po otrzymaniu klucza, gracz umieszcza go na karcie bohatera, w miejscu na klucz. Każdy gracz, w dowolnym momencie gry, może posiadać maksymalnie jeden klucz. Klucz może zostać użyty do odblokowania dowolnej skrzyni. W celu odblokowania skrzyni gracz musi zakończyć swoją turę na płytce ze skrzynią, musi zebrać skrzynię i *odrzucić klucz* z gry (nie wraca on z powrotem do woreczka).



W dowolnym momencie, kiedy bohater będzie posiadał więcej elementów wyposażenia, niż może, musi odłożyć, wybrane przez siebie, nadmiarowe elementy ekwipunku na płytkę, na której się znajduje, w ten sposób umożliwiając innym graczom zebranie ich.

KLĄTWA KARAK

Po tym, jak dowolny gracz pokona MUMIĘ, na jednego z graczy *spada klątwa*. Gracz, który pokonał mumię wybiera dowolnego gracza i na jego arkuszu wyposażenia umieszcza żeton klątwy.

Gracz, którego bohater został przeklęty (na jego karcie bohatera znajduje się żeton klątwy) nie może używać umiejętności swojego bohatera. Tak więc, WOJOWNIK nie może rzucić kością ponownie i umiera tak jak inni, MISTRZ MIECZA może wyrzucić „1” na kości, a jego tura kończy się po zakończeniu walki.



Klątwę można znieść poprzez ukończenie tury na płytce z UF – wówczas gracz usuwa żeton klątwy gdy odzyskuje PW. Klątwa może także zostać *przekazana* – kiedy kolejna MUMIA zostanie pokonana, a gracz przeniesie żeton klątwy na innego gracza. Jednak żeton nie musi zostać przeniesiony – może zostać u gracza, u którego znajduje się obecnie.



BOHATEROWIE

Argentus, czarodziej



Umiejętności:



Magia we krwi. Czarodziej wie, jak skuteczniej używać magicznych pocisków, dzięki czemu jego zaklęcia nie zużywają się po tym, jak zostaną rzucone. Jednak nie dotyczy to portalu uzdrowienia. Jeśli na czarodzieja spadnie klątwa, podczas walki musi odrzucać zaklęcia magicznych pocisków tak, jak pozostali.



Spacer astralny. Czarodziej może poruszać się przez ściany, ponieważ nie musi przestrzegać ciągłości labiryntu. Jednak

wolno mu skorzystać z tej zdolności tylko wtedy, gdy porusza się poprzez odkryte płytki.

Miasto słońca – starożytna stolica wszystkich czarodziejów. Onegdaj ośniewająca metropolia pełna zapierających dech w piersi cudownych źródeł wiedzy. Dziś, pole bitwy dwóch zwaśnionych frakcji. Jedna z nich wierzy, że czarodzieje powinni używać swej mocy, by ratować świat przed nieuniknionym kataklizmem. Druga zaś sądzi, że czarodzieje powinni odciąć miasto i pozostawić problemy świata jego mieszkańcom. Biały czarodziej ARGENTUS odkrył, że moc będąca w stanie wywołać kataklizm, bądź go powstrzymać, kryje się w podziemiach zamku Karak. Czy starczy mu mocy, by dostarczyć pobratymcom dowód nadciągającej zagłady? Czy też może ich uwagę będzie łatwiej zaskarbić złotem pochodzących z podziemi zamku?

Lord Xanros, czarnoksiężnik



Umiejętności:



Ofiara. Czarnoksiężnik może poświęcić jeden PW, aby otrzymać premię +1 do swej siły. Może się na to zdecydować po rzucie kośćmi, jednak tę premię może otrzymać tylko raz na walkę. Wolno mu także poświęcić jego ostatni PW, ale wówczas straci przytomność na czas swojej kolejnej tury.

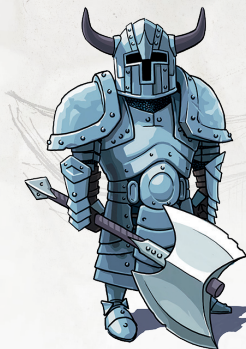


Magiczna zamiana. Czarnoksiężnik może zamienić się miejscami z dowolnym innym bohaterem (czarnoksiężnik przenosi się

na płytkę z innym graczem, a bohater danego gracza przenoszony jest na płytkę, na której znajdował się czarnoksiężnik). Ta akcja zużywa 4 ruchy, więc może być wykonana jedynie na początku tury czarnoksiężnika, ale czarnoksiężnik nadal może użyć zdolności płytki, na której zakończył swoją turę (odblokować skrzynię, uleczyć się, itd.). Jeśli czarnoksiężnik przeniesie innego bohatera na płytkę z uzdrowicielską fontanną, bohater ten zostaje całkowicie wyleczony, a jego klątwa zostaje zdjęta.

LORD XANROS spędził wiele lat studiując najmroczniejsze tajemnice magii. Pragnie władzy i nieśmiertelności. W starożytnej księdze znalazł zapiski o dumnej siedzibie legendarnego zakonu rycerzy – zamku Karak. XANROS odkrył także, że pośród jego ścian znajduje się labirynt – płatanina korytarzy przepelniona potworami i skarbami. Nikt z okolicznych mieszkańców nie ma odwagi do niego wejść. Jednak nic nie jest w stanie powstrzymać XANROSA czarnoksiężnika. Jest przekonany, że pośród mrocznych podziemi zamku Karak znajduje się moc, która zapewni mu upragnioną nieśmiertelność. XANROS zrobi wszystko, aby ją osiągnąć! Nawet, jeśli będzie musiał w tym celu zgładzić smoka!

Horan, wojownik



Umiejętności:



Podwójny atak. Wojownik potrafi świetnie walczyć. Podczas dowolnej walki może rzucić kośćmi ponownie, jeśli nie jest zadowolony z pierwszego rezultatu. Nie traci żadnych PW, jeśli pierwszy rzut zakończył się porażką. Jednak musi zaakceptować drugi uzyskany rezultat.



Reinkarnacja. Jeśli wojownik straci swój ostatni PW, nie traci przytomności, tak jak pozostali słabeusze. Zamiast tego, przenosi się na dowolną płytkę z UF, gdzie uzupełnia wszystkie swoje PW. Jednakże, nadal kończy to jego turę.

LORD HORAN to uznany wojownik, urodzony dowódca, żywa legenda pośród plejady innych wojowników. Jego armie i maszyny bojowe byłyby w stanie podbić dowolną twierdzę, jeśli by tylko tego zapragnął. Jest jednak jeden tron, którego nie jest w stanie podbić swoimi niezliczonymi armiami – Karak – legendarny zamek, obecnie obroniony w ruinę, w którego podziemiach czai się przerażający smok. Nawet potężny HORAN czuje upływające lata i zdaje sobie sprawę, że to ostatnia szansa, aby zapisać się w annałach jako najpotężniejszy wojownik w historii. Jest jednak pewien haczyk, aby to osiągnąć HORAN musi własnoręcznie zgładzić legendarnego smoka broniącego ogromnego skarbu zamku Karak.

Aderyn, złodziejka



Umiejętności:



Zdradziecki cios. Złodziejka może atakować pozostając w mroku cienia. Dzięki temu wygrywa wszystkie walki, które normalnie zakończyłyby się remisem.



Maskowanie. Złodziejka może poruszać się w cieniu. Kiedy wejdzie na płytkę z potworem, może zdecydować, czy chce z nim walczyć, czy też woli zostawić go w spokoju i dalej kontynuować ruch. Jeżeli jednak zostanie rzucona na nią klątwa w turze innego gracza, musi podjąć walkę z potworem na początku swojej tury.

Zanim ADERYN została złodziejką, obracała się w kręgach szlacheckich. Jednak kiedy jej ojciec, mążny i rozważny władca Królestwa wysp, został zabity przez dzikich najeźdźców ze wschodu, jej życie znalazło się w niebezpieczeństwie. ADERYN uciekła z zamku swego ojca, jednak później została pojmana przez rozbójników żyjących w puszczy. Na jej szczęście, przywódca bandy okazał młodej damie miłosierdzie i nie przekazał jej Wschodniakom. Zamiast tego, nauczył ADERYN sztuki przetrwania. Dzięki swym nowym umiejętnościom będzie mogła wreszcie pomścić swego ojca. Jednak do realizacji planu niezbędna jest kropla smoczej krwi oraz dużo złota. Cudownym zbiegiem okoliczności, oba te elementy czekają na nią w mrocznych podziemiach zamku Karak.



Victorious, mistrz miecza

Umiejętności:



Szkolenie bojowe. Mistrz miecza to doświadczony wojownik, którego uderzenia zawsze trafiają dokładnie w cel. Jeśli na dowolnej kości wypadnie „1”, Victorious może rzucić nią ponownie, dowolną liczbę razy, aż uzyska lepszy rezultat.



Niepowstrzymany. Jeśli podczas walki na co najmniej jednej kości wypadnie „6”, mistrz miecza może po zakończeniu walki kontynuować swoją turę. Może nawet walczyć ponownie z tym samym potworem, jeśli poprzednia walka zakończyła się remisem lub porażką.

Elitarny wojownik Imperium śródziemnomorskiego, VICTORIOUS, to mistrz miecza, z którym nikt nie może się równać. Jednak nawet najwspanialszy z mistrzów miecza ma pewną słabość – swoje serce. Gorąca miłość, odczuwana w stosunku do młodej królowej, której zaprzysiągł bronić, jest głęboka i paląca. Jednak dla swej wybranki jest zaledwie najlepszym orężem. Gorące uczucie zwiódło VICTORIOUSA na ścieżkę pełną dumy, ale i nierozwagi. Chcąc udowodnić swe oddanie młodej królowej postanowił przynieść jej rubin należący do zabitego smoka. Albo mu się to uda, albo zginie próbując tego dokonać.



Taia, wyrocznia

Umiejętności:



Przewidywanie. Wyrocznia posiada doskonałą wiedzę na temat swoich przeciwników. Jeśli podczas swej tury, w pierwszym ruchu walczy, otrzymuje premię +1 do wyniku rzutu.



Tkaczka losu. Wyrocznia może wpływać na swoją przyszłość. Ilekroć miałaby wylosować żeton z woreczka żetonów i skarbów, zamiast tego losuje dwa żetony, wybiera jeden, który umieszcza na płytce, a drugi odkłada z powrotem do woreczka.

TAIA dorastała w cieniu zamku Karak. Czuli, jak ziemię jej przodków są zaturwane przez tę mroczną budowlę, a wszechobecne choroby, skażone źródła i nieurodzajne zbiory były tego niezbitym dowodem. Wszystko za sprawą smoka, mieszkającego w podziemiach zamku. Od najmłodszych dni TAIA była w stanie dostrzec przyszłość. Początkowo ją to zadziwiło i przerażyło. Jednak z upływem lat nauczyła się, jak z korzyścią dla siebie wykorzystywać ten dar. Teraz przyszła pora, aby go znów użyć – tym razem, aby uratować swych rodaków od pewnej śmierci.

BESTIARIUSZ

Upadły

Chyba nie myślisz, że jesteś pierwszym bohaterem, który przekroczył próg labiryntu Karak? Przed tobą było tu wielu śmiałków – każdy to teraz martwa dusza. Niektórym z nich nawet udało się dotrzeć do złota Karak, ale na nic im się zdało. Postradali zmysły i nigdy nie dotarli do wyjścia. Teraz ich przeklęte dusze muszą pilnować skarbu, który sami chcieli ukraść.



Szkieletor król

Nawet potężni królowie Karak nie byli w stanie oprzeć się pokusie złota skrytego w labiryncie. Jednak, tak jak wielu im podobnych, utkwili w płataninie korytarzy i nigdy więcej nie było im dane ujrzeć promienie słońca. Legendarne topory bojowe KRÓLÓW są teraz tak samo zabójcze, jak za ich życia, więc miejcie się na baczności, albowiem to godni rywale. Nie lekceważcie ich!



Szkieletor klucznik

Nieuzbrojony, ale nie bezbronny. SZKIELETORY to zażarci przeciwnicy, całkowicie oddani, aby chronić skarbu Karak. Jeśli nie posiadasz odpowiedniej broni, ich pokonanie może okazać się trudnym wyzwaniem. Jednak musisz to zrobić, jeśli chcesz zdobyć skarb, gdyż to właśnie oni posiadają klucze niezbędne do otwarcia magicznych skrzyń rozsianych po zamku Karak.



Szkieletor wojownik

Mroczne moce przebudziły to, co skrywało się w najciemniejszych kątach zamku Karak. Dzięki tej plugawej magii szkielety onegdaj dzielnych rycerzy powstały, by stawić czoła niechcianym gościom. SZKIELETORY WOJOWNICY to zaprawieni w boju żołnierze, których ciężko pokonać, czy nawet zatrzymać. Jednak jest to możliwe, a nagrodą za ten czyn są ostre jak brzytwa miecze.



Mumia

Zakurzone manuskrypty wspominają, że MUMIE to pierwotni budowniczy labiryntu Karak. Ich starożytna rasa była opętana żądzą bogactwa. Poszukiwali więc sposobu na nieśmiertelność, by po wsze czasy móc cieszyć się swym majątkiem. Jednak czarna magia, której użyli, niosła ze sobą pewien dodatkowy koszt. Owszem, zyskali nieśmiertelność, na której tak im zależało, ale nie w sposób, którego oczekiwali. Teraz ich przeklęte ciała wędrują po ruinach zapomnianego imperium i atakują wszystkich, którzy chcą ukraść ich skarb. Miejcie się na baczności, albo ich przekleństwo będzie waszym!



Ogromny pająk

Te ośmionożne bestie są naprawdę ogromne, a przy tym bezszelstne i niezwykle zabójcze. Ich nadnaturalny rozmiar jest wynikiem działania magii uwolnionej setki lat temu. Nic więc dziwnego, że w pobliżu ich legowisk można znaleźć magiczne zwoje.



Szczur

SZCZURY na ogół występują w okolicy szczątków umarłych poszukiwaczy przygód, którym nie udało się osiągnąć celu, do którego obecnie dążą bohaterowie. Ogromne SZCZURY w zamku Karak nie powinny być problemem dla umiejętnego bohatera, jednak w tej przeklętej twierdzy nic nie jest pewne.



Smok

Niektórzy twierdzą, że widzieli jego cień pośród chmur wysoko nad zamkiem, jednak nikt nie jest w stanie dokładnie opisać jego przerażającej sylwetki. Nawet nie wiadomo, czy pochodzi z tego świata. Legendy głoszą, że ludzie, którzy go ujrzeli, tracili głos. Czy to on jest źródłem mrocznej potęgi, która działa wymiszczająco na zamek i otaczające go ziemie? Nie wiemy. Tego właśnie musisz się dowiedzieć.



ALTERNATYWNY CEL GRY

Spraw, żeby twoja gra była jeszcze ciekawsza! Wprowadź do rozgrywki jedną lub obie poniższe zmiany:

- Grę wygrywa nie ten, kto zdobędzie najwięcej PZ (po pokonaniu smoka) ale ten, kto pierwszy zdobędzie 6 skarbów (nawet, jeśli smok nie został pokonany)!
- Zdobyte skarby muszą być umieszczane na arkuszu wyposażenia! Oznacza to, że gracz blokuje jedno z wolnych miejsc na arkuszu i w trakcie gry będzie musiał podjąć decyzję: skarb czy wyposażenie?

Skarby mogą być umieszczane na dowolnym polu arkusza (a także przekładane w trakcie gry), ale wyposażenie zawsze musi być umieszczane na swoim przypisanym miejscu! Tak jak ekwipunek, skarby również można odrzucić, czyli odłożyć na płytkę na której znajduje się pionek gracza.

SKRÓT ZASAD

Zasady podstawowe:

Ruch

- Każdy gracz może podczas swojej tury poruszyć się maksymalnie o 4 pola.
- Po odkryciu komnaty, gracz losuje żeton z woreczka.
- Walka, leczenie, zebranie wyposażenia lub odblokowanie skrzyni kończy turę gracza.

Walka

- Potwór zostaje pokonany, gdy suma wyrzuczonych rezultatów i wyposażenia jest wyższa od jego siły.
- Po rzucie kośćmi można użyć zaklęć. Użyte zaklęcia są odrzucane.
- Po utracie wszystkich PW gracz traci jedną turę, aby odzyskać 1 PW.

Klątwa

- Po pokonaniu mumii, gracz może wybrać, kto zostanie przeklęty.
- Przeklęty gracz traci umiejętności bohatera do czasu, aż klątwa nie zostanie zniesiona.
- Klątwa może zostać zniesiona poprzez leczenie w UF (PW są wówczas normalnie odzyskiwane).

Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

- Gra kończy się kiedy smok zostanie pokonany.
- Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej PZ.



Umiejętności bohaterów:

WOJOWNIK

- Ma dwa rzuty, zamiast jednego.
- Po utracie wszystkich PW przenosi się na UF bez utraty tury i w pełni się leczy.

ZŁODZIEJKA

- Wygrywa walkę, która zakończyła się remisem.
- Może uniknąć potwora – nie musi z nim walczyć.

CZARODZIEJ

- Po użyciu nie odrzuca zaklęć magiczny pocisk.
- Może przechodzić przez ściany.

CZARNOKSIĘŻNIK

- Może poświęcić PW, aby podczas walki otrzymać premię +1.
- Może zamienić się miejscami z innym graczem (za 4 ruchy).

MISTRZ MIECZA

- Zawsze ponawia rzut jedną kością, jeśli wypadnie na niej „1”.
- Jeśli na jednej kości wyrzuci „6”, może kontynuować swoją turę po zakończeniu walki.

WYROCZNIA

- Ma premię +1 do walki w swoim pierwszym ruchu.
- Losuje z woreczka 2 żetony – jeden wybiera, a drugi odkłada na miejsce.

Autorzy: Petr Mikša (konceptcja i projekt gry), Roman Hladík (grafika i ilustracje).

DTP: Jiří Trojánek, Marek Píza. **Podziękowania:** Adam i Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel i Izabela Mikša, Otakar i Mikuláš Hladík, Pěta i Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj.





SILUETA ÎNTUNECATĂ A CASTELULUI KARAK se ridică deasupra pustiului dezolat. În catacombe, sub ruinele zidurilor, șase eroi se luptă cu mulțimi infinite de monștri care trăiesc într-un labirint de mult abandonat, dar care cu siguranță nu e pustiu.

Uriașul războinic HORAN îi sfâșie cu securea sa cu două tăișuri, iar agila ADERYN se rotește cu viteză în timp ce pumnalele sale lovesc la fel de rapid ca bătăile de aripi ale unei păsări colibri. ARGENTUS, vrăjitorul alb, trece prin ziduri ca prin aer. Rivalul său, LORDUL XANROS, invocă lumina direct din întuneric, în timp ce spadasiul VICTORIUS își ucide rivalii cu piruete elegante. TAIA, oracolul, pare să știe mereu unde să stea ca să evite loviturile inamicilor.

Dintr-o dată lupta se termină – nu a mai rămas nimeni care să-i înfrunte pe eroii noștri.

Șase aventurieri merg acum pe coridorul arcuit, cu pașii răsunându-le puternic.

O formă cunoscută se distinge în întuneric – un cușar, cu siguranță plin de comori.

Eroii scot armele unii la alții – ei știu că doar unul poate revendica aurul.

Se aruncă înaintea în același timp, iar ceva apare la capătul îndepătat al coridorului – o umbră enormă, înaripată...



Karak este un joc de societate de aventură, pe roluri, în care jucătorii explorează catacombele misterioase ale Castelului Karak. Acolo, ei vor întâlni monștri și comori. Învîngându-i, eroii câștigă recompense noi, deschid cutii și își însușesc bogățiile lor. În catacombe se adăpostește și un dragon fioros; jocul se termină odată ce acesta este înfrânt, iar eroul cu cea mai mare comoară devine câștigător (cele mai multe puncte de victorie).

MATERIALE DE JOC:

- 80 de plăcuțe catacombe** (inclusiv plăcuța de start, cu partea din spate deschisă la culoare)
- 6 figurine cu eroi, cu suporturi**
- 6 cărți cu eroi**
- 5 planșe de inventar**
- 25 de jetoane viață**
- 1 săculeț pentru jetoanele cu monștri și comori**
- 43 de jetoane monștri** (1 dragon, 2 strigoi, 12 schelete purtătoare de cheie, 3 schelete de regi, 5 schelete de războinici, 8 șobolani uriași, 4 păienjeni uriași, 8 mumii)
- 10 jetoane cutii încuiate**
- 2 zaruri**
- 1 jeton blestem**
- 1 manual cu instrucțiuni**



SCOPUL JOCULUI

Jucătorul care a acumulat cea mai mare comoară devine câștigător. Jocul se termină atunci când orice jucător învinge cel mai puternic monstru din joc – DRAGONUL – și își însușește comoara acestuia, care conține 1 rubin. Apoi fiecare jucător își numără punctele aferente comorii sale; comorile obținute din cutii sau din învingerea unui STRIGOI valorează 1 punct de victorie. Comoara cu rubin a dragonului valorează 1,5 puncte. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul.



Pregătirea jocului

1. Plasați *plăcuța de start* în centrul suprafeței de joc.
2. Amestecați plăcuțele rămase și așezați-le în pachete, cu fața în jos, astfel încât să fie la îndemâna tuturor jucătorilor.
3. Fiecare jucător primește o *planșă de inventar* și 5 *jetoane viață*, pe care le plasează pe aceasta, în compartimentele speciale din stânga.
4. Fiecare jucător va lua o *carte cu erou*, fie la alegerea sa, fie aleator (după cum decide majoritatea) și o plasează în compartimentul din centrul planșei de inventar.
5. Plasați *figurinele cu eroi* în suporturile speciale.
6. Fiecare jucător își va plasa *figurina* pe plăcuța de start.
7. Aruncați cu zarurile pentru a stabili cine începe jocul.



DESFĂȘURAREA JOCULUI

Începe cel care a avut cel mai mare rezultat la aruncarea cu zarurile, iar ceilalți vor continua în direcția acelor de ceasornic. Jucătorul care este la rând va efectua 4 mutări, adică se poate deplasa până la 4 plăcuțe. În timpul deplasării poate avea loc una dintre următoarele situații:

- A. Deplasarea într-o zonă nedescoperită
- B. Lupta cu un monstru
- C. Deplasarea într-o zonă cunoscută

A. Deplasarea într-o zonă nedescoperită

Când un jucător se deplasează într-o zonă nedescoperită, acesta ia una dintre plăcuțele catacombe dintr-un pachet, o plasează în continuarea plăcuței pe care o părăsește și își mută eroul pe noua plăcuță. Trebuie să se asigure o continuitate doar între plăcuța de pe care a plecat eroul și cea pe care urmează să se deplaseze. Pe toate celelalte rute, se pot forma drumuri închise.

Observație: Labirintul subteran al castelului Karak este un loc întunecat – nu este de mirare faptul că eroii nu știu ce îi așteaptă în fiecare zonă nedescoperită încă.

1. *Coridor*. Dacă pe noua plăcuță se află un coridor, nu se întâmplă nimic special și eroul își poate continua drumul, dacă nu este a 4-a mutare a sa.



2. *Încăpere*. Dacă pe noua plăcuță se află o încăpere, jucătorul va extrage un jeton din *săculețul cu monștri și comori*.



a) Dacă a fost extras un jeton comoară, jucătorul îl plasează pe noua plăcuță și își poate continua deplasarea, dacă nu se află la a 4-a mutare a sa.

b) Dacă a fost extras un jeton comoară, iar jucătorul deține o cheie, acesta poate lua comoara și trebuie să decarteze cheia. În acest caz, runda sa a luat sfârșit.

c) Dacă a fost extras un jeton monstru, jucătorul îl plasează pe noua plăcuță și se luptă cu acesta.

3. *Portal*. Dacă pe noua plăcuță se află un coridor cu portal și este singurul descoperit până acum, acesta este inactiv și nu poate fi folosit. Dacă în catacombe sunt mai multe coridoare cu portali, jucătorul se poate teleporta între acestea, folosind o singură mutare.



4. *Fântâna vindecătoare*. Dacă pe noua plăcuță se află un coridor cu fântână vindecătoare, jucătorii pot alege să se vindece, dacă își încheie runda imediat. În caz contrar, își pot continua deplasarea.



EXEMPLU DE DEPLASARE

Cristi joacă rolul RĂZBOINICULUI. Pe runda sa, acesta are la dispoziție 4 mutări. La prima mutare (1) el își plasează eroul pe o plăcuță descoperită, cu o *încăpere*.

La a doua mutare, acesta se deplasează într-o zonă nedescoperită; va extrage o nouă plăcuță catacombe și o va așeza în continuarea celei vechi, pe planșa de joc (2). Pe aceasta se află un *coridor*.

La a treia mutare, jucătorul înaintează și adaugă la planșa de joc o plăcuță pe care se află o *încăpere* (3). Acum trebuie să extragă un jeton din săculeț. Acesta a extras un schelet de RĂZBOINIC (4) și va avea loc lupta.

După luptă, runda lui Cristi se încheie.



A

B

C

D

B

C

EXEMPLU DE LUPTĂ CÂȘTIGATĂ

Cristi joacă rolul RĂZBOINICULUI.

A. Acesta se luptă cu UN SCHELET DE REGE, a cărui putere de atac este 10. Cristi are pe planșa de inventar o sabie (2) și un set de pumnale (1), alături de o vrajă cu lovitură magică. Rezultatul aruncării zarurilor este 5, deci puterea sa de atac este $5 + 2 + 1 = 8$.

B. Cristi decide să folosească abilitatea specială a RĂZBOINICULUI – atac dublu și aruncă din nou cu zarurile. De data aceasta rezultatul este 7 și el decide să folosească vraja cu lovitura magică (decartează jetonul corespunzător în cutia jocului). Puterea sa de atac este acum $7 + 2 + 1 = 11$. Este suficient pentru a câștiga lupta.

C. Cristi va întoarce jetonul – pe partea cealaltă se află o secure.

D. El va adăuga securea în inventarul său, înlocuind jetonul cu pumnale. Pe acesta îl va plasa pe plăcuța pe care se află eroul său.

EXEMPLU DE LUPTĂ PIERDUTĂ:

B. La a doua aruncare cu zarurile, rezultatul este 3. Puterea totală de atac a eroului este $3 + 2 + 1 = 6$, deci Cristi a pierdut lupta.

C. Cristi va trebui să își mute eroul înapoi pe plăcuța pe care se afla anterior luptei și să întoarcă pe partea cu craniu unul dintre jetoanele viață din inventar. Jetonul cu SCHELETUL DE REGE va rămâne pe plăcuța pe care a fost descoperit.

B. Lupta cu un monstru

Când are loc o *luptă cu un monstru*, jucătorul trebuie să arunce cu ambele zaruri. Acesta va adăuga și armele la puterea de atac totală și cât de multe *vraji cu lovitură magică*; acestea din urmă adaugă fiecare +1 la puterea totală de atac. Dacă este posibil poate fi folosită și abilitatea eroului.

- Înfrângere.** Dacă *puterea totală de atac* (cu toate bonusurile) este mai mică decât *puterea de atac a monstrului*, jucătorul pierde, întoarce pe partea cu craniu un jeton viață din inventarul său și își mută eroul pe plăcuța de pe care a plecat. Monstrul va rămâne pe plăcuța pe care a fost descoperit.
- Egalitate.** Dacă *puterea totală de atac* (cu toate bonusurile) este egală cu *puterea de atac a monstrului*, este o remiză și nimeni nu va fi rănit. Monstrul va rămâne pe plăcuța pe care a fost descoperit, iar eroul trebuie să se întoarcă pe plăcuța de pe care a plecat.
- Victorie.** Dacă *puterea totală de atac* (cu toate bonusurile) este mai mare decât *puterea de atac a monstrului*, jucătorul câștigă lupta iar monstrul este învins. Jetonul monstrului este întors cu recompensa în sus, pe care o ia și o plasează în inventarul

său. Dacă nu mai are spațiu suficient, jucătorul va decarta unul dintre jetoanele pe care le deține și îl va plasa pe plăcuța pe care se află eroul său. Acest jeton poate fi luat de orice alt erou care se deplasează pe această plăcuță.

Indiferent de rezultat, după ce a avut loc lupta, runda jucătorului se încheie.

C. Deplasarea într-o zonă cunoscută

Când un jucător se deplasează într-o zonă cunoscută, drumul acestuia trebuie să aibă continuitate.

- Chiar și în acest caz, jucătorul este limitat la 4 mutări pe rundă.
- Dacă se află un monstru în încăperea în care intră eroul, acesta nu poate trece pe lângă el – trebuie să aibă loc o luptă.
- Dacă jucătorul vrea să ridice o recompensă de pe plăcuță, să descuiască un cufăr sau să se vindece la Fântână, acesta va trebui să-și încheie runda pe plăcuța pe care se află (astfel va efectua mai puțin de 4 mutări).
- Monștrii și comorile apar doar în încăperile nou descoperite.

Sfârșitul unei runde de joc

Runda unui jucător se termină:

1. odată ce acesta a efectuat 4 mutări;
2. după o luptă cu un monstru (indiferent de rezultat);
3. după ce a descuiat un cufăr și a luat comoara;
4. după ce a luat o recompensă de pe o plăcuță;
5. după ce s-a vindecat la Fântâna.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină imediat ce unul dintre eroi *învinge dragonul* în luptă. Acesta va dobândi comoara dragonului, dar nu înseamnă că va câștiga automat jocul. Câștigătorul este jucătorul care are cele mai multe comori (puncte) în momentul încheierii jocului. Se poate întâmpla ca un jucător să câștige jocul chiar dacă nu a învins el dragonul.

JETOANELE VIAȚĂ ȘI VINDECAREA

De fiecare dată când un jucător pierde o luptă cu un monstru, acesta va întoarce pe partea cu craniu un jeton viață din inventarul său. Odată ce a fost întors ultimul jeton viață, eroul său devine inert.

Dacă se întâmplă acest lucru, în runda următoare, jucătorul nu se va mai putea deplasa, ci doar va întoarce unul dintre jetoanele viață înapoi pe partea cu inimă (deci va sta o tură). Dacă un jucător se deplasează pe o plăcuță cu o Fântână, va întoarce toate jetoanele viață pe partea cu inimă și runda acestuia se va încheia pe loc. De asemenea, Fântâna elimină și *blestemul Castelului Karak*.

Bine de știut: Atunci când un jucător își încheie runda (fiind învins de un monstru) și se întoarce pe plăcuța anterioară, pe care se află o Fântână (inclusiv plăcuța de start), acesta se vindecă în totalitate.

RECOMPENSE

De fiecare dată când un jucător învinge un monstru, acesta obține recompensa care se află pe cealaltă față a jetonului monstru. Recompensele sunt următoarele:

A. Arme

B. Vraji

C. Chei

Jucătorul plasează recompensa pe planșa sa de inventar. Aceasta are două compartimente pentru arme, trei compartimente pentru vraji și unul pentru cheie. O recompensă poate fi plasată doar în compartimentul corespunzător; nu se poate plasa o Vrajă în compartimentul pentru Arme, sau viceversa. Deci un jucător poate deține cel mult două Arme, trei Vraji și o Cheie în același timp. Astfel, pentru a putea stoca o recompensă nouă, jucătorul trebuie să elimine una deja existentă, din aceeași categorie; recompensa nedorită va fi plasată pe plăcuța pe care se află eroul său.

A. Arme

Există trei tipuri de arme – *set de pumnale, sabie și se-cure*. Acestea pot fi dobândite învingând un ȘOBOLAN URIAȘ, un SCHELET DE RĂZBOINIC SAU un SCHELET DE REGE. O armă mai poate fi obținută și în alt mod, adică o puteți ridica atunci când ajungeți pe o plăcuță unde a fost lăsată de un alt jucător. La aruncarea cu zarurile, numerele de pe jetoanele cu arme sunt întotdeauna adăugate la forța totală de atac.

Când un jucător obține o armă, o plasează pe unul dintre cele două compartimente corespunzătoare. În orice moment, un jucător poate deține maxim două arme.



B. Vraji

Există două tipuri de vraji: *lovitura magică* și *portalul vindecării*. Odată ce un jucător obține o vrajă, o plasează pe unul dintre compartimentele corespunzătoare; fiecare jucător poate deține maxim trei vraji. După ce a fost folosită o vrajă, aceasta este eliminată din joc (adică nu va fi returnată în săculeț).

Lovitura magică: Aceasta poate fi obținută prin înfrângerea unei MUMII. *Lovitura magică* poate fi utilizată după aruncarea cu zarurile, adăugând un bonus de +1 la totalul puterii de atac. Se pot folosi mai multe astfel de vraji în timpul unei lupte.



Portalul vindecării: Acesta poate fi obținut prin înfrângerea unui PĂIANJEN URIAȘ. *Portalul vindecării* poate fi folosit atât asupra propriului erou, cât și asupra unui alt erou. Prin urmare, figurina respectivă va fi plasată imediat pe orice plăcuță care conține o Fântână vindecătoare (descoperită) iar eroul va fi vindecat imediat (inclusiv de blestem). Această acțiune nu se consideră o mutare și nici nu încheie runda jucătorului. Astfel vraja poate fi folosită oricând, în timpul rundeii proprii.



Exemplu: La începutul rundeii, jucătorul alege să folosească vraja portalul vindecării – acesta își va muta eroul pe o plăcuță cu o Fântână vindecătoare, se va vindeca total (inclusiv de blestem) și, în plus, își va continua deplasarea.

C. Chei și comori

O *cheie* poate fi obținută prin înfrângerea unui SCHELET PURTĂTOR DE CHEIE.



Aceasta va fi plasată pe *compartimentul corespunzător*, pe planșa de inventar. Fiecare jucător poate deține maxim o cheie, care poate fi folosită pentru a *deschide orice cufăr*. Astfel, jucătorul trebuie să aibă eroul pe o *plăcuță pe care se află un cufăr*; îl va deschide, va lua comoara și va *elimina cheia din joc* (adică nu va fi returnată în săculeț).



Pentru a putea stoca o recompensă nouă, jucătorul trebuie să elimine una deja existentă, din aceeași categorie; recompensa nedorită va fi plasată pe plăcuța pe care se află eroul său, iar un alt jucător o poate lua, pe runda sa.

BLESTEMUL CASTELULUI KARAK

Când este înfrântă o MUMIE, unul dintre jucători va fi blestemat. Jucătorul care a învins MUMIA alege un alt jucător pe care să-l blesteme și îi plasează acestuia Jetonul blestem pe cartea cu erou, de pe planșa de inventar.

Jucătorul care deține Jetonul blestem nu mai poate folosi abilitățile eroului său. Deci RĂZBOINICUL va putea arunca doar o singură dată cu zarurile și va deveni inert la fel ca ceilalți eroi; SPADASINUL poate obține 1 la aruncarea zarurilor, iar runda sa se va încheia după o luptă, etc.

Blestemul poate fi ridicat atunci când jucătorul își încheie runda pe o plăcuță cu o Fântână vindecătoare – concomitent cu vindecarea deplină va fi eliminat și blestemul. De asemenea, blestemul poate fi transmis atunci când o altă MUMIE va fi înfrântă (Jetonul blestem va fi mutat la un alt jucător) – dar nu este obligatoriu; acesta poate să și rămână la proprietarul anterior.



Argentus – vrăjitorul

Abilități:



Afinitate magică. Vrăjitorul știe să folosească mai eficient vraja lovitura magică și astfel el nu va decarta aceste jetoane după folosire. Dar acest lucru nu se aplică și în cazul vrăjii portalul vindecării, iar dacă este blestemat, Argentus va trebui să decarteze vrăjile lovitura magică după o luptă, la fel ca ceilalți.



Mers astral. Vrăjitorul se poate deplasa prin ziduri, astfel nu trebuie să respecte continuitatea labirintului. Această abilitate poate fi folosită doar în zonele cunoscute.



Orașul Luminii – capitala antică a vrăjitorilor. Odată o metropolă strălucitoare, plină de minuni și înțelepciune, acum câmpul de luptă pentru două facțiuni rivale. Una consideră că vrăjitorii ar trebui să-și folosească puterea pentru a salva lumea de la un cataclism eminent, pe când cealaltă este de părere că ar trebui să izoleze orașul și să nu intervină în problemele celorlalți. Vrăjitorul alb, ARGENTUS, a descoperit că puterea necesară dezlănțuirii sau opririi cataclismului se află sub Castelul Karak. Va avea suficientă putere să le arate fraților săi o dovadă de netăgăduit cu privire la pericolele eminente sau ar prefera aceștia strălucirea aurului din Karak?

Horan – războinicul

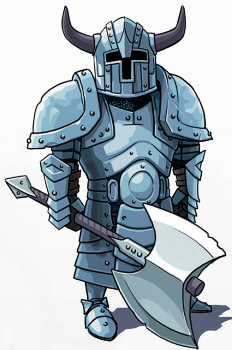
Abilități:



Atac dublu. Războinicul este abil în luptă. În orice confruntare, acesta poate să arunce din nou cu zarurile, dacă primul rezultat nu îi este pe plac. La prima înfrângere el nu va pierde niciun jeton viață. Dar, în orice caz, va trebui să accepte rezultatul de la cea de-a doua aruncare cu zarurile.



Reîncarnare. Dacă războinicul pierde ultimul jeton viață, el nu va deveni inert, ca ceilalți eroi; se va teleporta, în schimb, pe orice plăcuță care conține o Fântână vindecătoare și se va recupera complet. În orice caz, runda sa se încheie imediat.



LORDUL HORAN este un luptător renumit, al cărui nume a devenit o legendă vie printre războinici. Armatele sale și mașinăriile de război ar putea să cucerească aproape orice fortăreață. În timpul atacurilor, a aflat de un loc imposibil de cucerit, în ciuda puterii armatelor sale: Karak – odată un castel mareț, ajuns acum ruine, cu un dragon înspăimântător care pândește în catacombe. Chiar și mărețul HORAN simte apăsarea anilor și decide să profite de o ultimă oportunitate să fie menționat în legende ca cel mai mare războinic care a trăit vreodată. Dar este un mic șiretlic – HORAN trebuie să învingă dragonul uriaș care păzește comoara neprețuită a Castelului Karak.

Lordul Xanros – necromantul

Abilități:



Sacrificiu. Necromantul poate sacrifica un jeton viață pentru a adăuga +1 la puterea sa totală de atac. Această abilitate va fi folosită după aruncarea cu zarurile, o singură dată într-o luptă. Își poate sacrifica și ultimul jeton viață, însă apoi va deveni inert pentru runda următoare.



Înlocuire magică. Necromantul își poate schimba poziția cu orice alt erou, adică se mută pe o plăcuță ocupată de un alt jucător, iar acesta se va muta în locul lui. Această acțiune costă 4 mutări deci poate fi făcută doar la începutul rundei lui; necromantul se poate folosi de beneficiile plăcuței pe care i s-a terminat runda (deschiderea unui cuțar, vindecare, etc.).



LORDUL XANROS a studiat zeci de ani cele mai întunecate secrete ale magiei negre; este însetat de putere și nemurire. Într-un grimoar prăfuit a descoperit o referire la reședința cândva mândră a unui puternic ordin de cavaleri – Castelul Karak. De asemenea, XANROS a descoperit un labirint sub zidurile sale – catacombe pline de monștri și comori. Niciun localnic nu a pășit vreodată pe coridoarele sale, dar asta nu-l poate opri pe necromantul XANROS. El crede că în temnițele întunecate ale Karak-ului se află puterea care-l poate ajuta să devină nemuritor. Necromantul va face orice pentru a dobândi o asemenea putere – se va lupta chiar și cu dragonul.

Aderyn – jefuitoarea

Abilități:



Atac din umbră. Jefuitoarea poate ataca din umbră; astfel ea câștigă orice luptă al cărei rezultat este o remiză.



Furișare. Jefuitoarea se poate deplasa în umbre; când ajunge pe o plăcuță pe care se află un monstru, ea poate decide dacă se va lupta cu acesta sau își va continua deplasarea.



Până la momentul în care ADERYN a devenit jefuitoare, a beneficiat de toate avantajele rangului său nobil. Tatăl ei, conducătorul drept și înțelept al Regatului de pe insulă, a pierit într-una dintre ultimele bătălii cu invadatorii sălbatici din Orient, iar viața ei se afla în pericol. ADERYN a reușit să fugă din castelul tatălui său, dar a fost răpită de bandiții care locuiau în pădure. Liderului bandiților i s-a facut milă de tânăra fată și nu a predat-o invadatorilor. În schimb, a învățat-o pe ADERYN cum să supraviețuiască. Cu abilitățile nou dobândite, ea are șansa de a-și răzbuna tatăl; ca să-i reușască planul, are nevoie de o picătură din sângele dragonului și mult aur. Ce coincidență că ambele lucruri o așteaptă în catacombele întunecate din Karak.

Victorius – spadasinul



Abilități:



Antrenament de luptă. Spadasinul este un luptător experimentat, ale cărui atacuri sunt întodeauna realizate cu precizie. Dacă la orice aruncarea cu zarurile va rezulta cifra 1, acesta va arunca din nou, pentru un rezultat diferit (niciun zar nu va indica niciodată cifra 1).



De neoprit. Dacă cel puțin unul dintre zaruri indică cifra 6 în timpul unei lupte, spadasinul își poate continua runda; poate chiar să se lupte cu același monstru în cazul unei remize sau în caz de înfrângere.

VICTORIUS este un luptător de elită al Imperiului Mediteranean și un spadasin cu abilități fără egal, în toată lumea. Dar chiar și cel mai îndemânatic spadasin are o slăbiciune – inima sa. Dragostea lui pentru tânăra regină pe care a jurat să o protejeze este profundă și arzătoare. Pentru regină însă, el nu reprezintă decât cel mai bun spadasin din armata sa, și nimic mai mult. Dragostea l-a împins pe VICTORIUS la un act disperat; pentru a-i arăta reginei profunzimea sentimentelor sale, el a decis să îi aducă rubinul dragonului – sau să moară încercând.

Taia – oracolul



Abilități:



Clarviziune. Oracolul are o imagine perfectă cu privire la dușmanii săi. Dacă are loc o luptă la prima mutare de pe runda sa, ea va adăuga +1 la puterea sa totală de atac.



Țesătoarea destinului. Oracolul poate influența viitorul ei. De câte ori va trebui să extragă din săculețul cu monștri și comori, ea va extrage 2 jetoane (în loc de 1 jeton), alegând pe care să-l plaseze pe plăcuță și pe care să-l returneze în săculeț.

TAIA a crescut în umbra Castelului Karak. Ea a simțit efectele otrăvii care s-a răspândit pe pământul străbunilor săi – molime, fântâni otrăvite, recolte distruse. Toate acestea din cauza dragonului de sub castel. Încă de la o vârstă fragedă, TAIA a putut să vadă frânturi din viitor. La început aceste semne o descumpănau și o înpăimântau. Dar cu trecerea anilor, a învățat să-și folosească abilitatea în avantajul ei. Este timpul să profite de ea din nou – de data aceasta pentru a pune capăt suferinței poporului său.

BESTIAR

Șobolan uriaș



ȘOBOLANII URIAȘI apar de obicei lângă rămășițele aventurierilor care nu au putut să-și ducă la bun sfârșit misiunea. Aceștia nu ar trebui să fie o problemă pentru eroii iscusiți, dar nimic nu poate fi sigur în catacombele de sub fortăreața blestemată.



Păianjen uriaș

Aceste bestii cu opt picioare sunt cu adevărat enorme, dar foarte silențioase și mortale. Mărimea lor extraordinară se datorează magiei dezlănțuită acum câteva veacuri. Nu e de mirare că pot fi găsite jetoane cu vrăji în apropierea bârlorurilor sale.



Schelet de rege

Nici măcar puternicii regi ai castelului Karak nu au putut să se opună chemării aurului blestemat din labirint. Dar, ca mulți alții, REGII s-au trezit blocați în labirint și nu au mai văzut din nou lumina zilei. Securile lor mărețe sunt la fel de mortale ca în perioada lor de domnie, așa că fiți atenți – sunt adversari redutabili. Nu-i subestimați!



Strigoi

Doar nu credeți că sunteți primii curajoși care au pătruns în labirintul Castelului Karak, nu-i așa? Au fost foarte mulți aventurieri – acum deveniți STRIGOI. Câțiva chiar au reușit să ajungă la aur, dar acest lucru nu i-a ajutat. Și-au pierdut mințile și nu au mai găsit ieșirea. Acum, sufletele lor blestemate trebuie să păzească aceleași comori pe care au încercat odată să le fure.



Schelet de războinic

Forțele întunericului s-au trezit în cele mai întunecate colțuri ale Castelului Karak. Datorită magiei negre, scheletele cavalerilor au prins viață să înfrunte invadatorii nedoriți. SCHELETELE DE RĂZBOINICI sunt luptători iscusiți, greu de învins sau de oprit. Dar dacă realizați acest lucru veți fi recompensați cu săbiile lor ascuțite.



Mumie

Manuscrise prăfuite sugerează că persoanele care au devenit MUMII sunt constructorii inițiali ai labirintului Castelului Karak. Strămoșii lor erau obsedați de bogății și au căutat din răspuțeri o cale să atingă nemurirea pentru a se putea bucura veșnic de comorile lor. Dar au fost nevoiți să plătească un preț destul de mare pentru magia neagră pe care au folosit-o. Au găsit nemurirea, dar nu în forma pe care și-au dorit-o. Rămășițele lor blestemate bântuie ruinele imperiului lor uitat și atacă pe oricine ar dori să le ia comorile. Aveți grijă ca blestemul lor să nu cadă și asupra voastră!



Schelet purtător de cheie

Neînarmate, dar nu fără apărare, SCHELETELE sunt oponenti de temut, dedicați protecției comorilor Castelului Karak. Dacă vă angajați într-o luptă nepregătiți va fi foarte greu să le învingeți. Oricum ar fi, doar cheile pe care acestea le dețin pot deschide cuferele magice care adăpostesc comorile.



Dragon

Unii oameni pretind că i-au văzut umbra în norii de deasupra castelului, dar nimeni nu a putut să ofere o descriere exactă a înfățișării sale groaznice. Nu se știe sigur nici măcar dacă face parte din această lume. Legende spun că cei care l-au văzut cu adevărat și-au pierdut vocile. El să fie sursa puterii întunecate care a pus stăpânire pe castel și pe pământul din jur? Nu știm. Depinde de voi să aflați.



MODURI ALTERNATIVE DE JOC:

Pentru a diversifica puțin jocul, folosiți una sau ambele reguli noi de mai jos:

- Va deveni câștigătorul jocului fie jucătorul care a obținut cele mai multe puncte (după înfrângerea dragonului), fie cel care a reușit să acumuleze primul 6 comori (chiar dacă dragonul nu a fost învins încă)!
- Comorile acumulate vor fi plasate în compartimetele din dreapta ale planșei de inventar (cele pentru arme, vrăji și

chei). Acest lucru înseamnă că, pe parcursul jocului, planșa de inventar se va aglomera, iar jucătorii trebuie să aleagă între comori și celelalte recompense.

În timp ce comorile pot fi stocate pe oricare dintre compartimentele planșei de inventar (și pot fi mutate dintr-un spațiu în altul, în funcție de necesitate), celelalte recompense trebuie să fie plasate doar în spațiile corespunzătoare! La fel ca în cazul armelor și vrăjilor, și comorile pot fi lăsate pe plăcuța pe care se află eroul respectiv, în detrimentul altei recompense mai avantajoasă.

REZUMATUL REGULILOR

Reguli de bază:

Deplasarea

- Fiecare jucător poate să-și mute eroul cu până la 4 pași, pe runda sa.
- La descoperirea unei încăperi noi, extrageți la întâmplare un jeton din săculeț.
- Lupta, vindecarea, ridicarea unei recompense sau deschiderea unui cufăr încheie runda pe loc.

Lupta

- Un monstru este învins dacă eroul are puterea totală de atac mai mare decât a acestuia (rezultatul aruncării cu zarurile adunat cu bonusurile).
- După aruncarea cu zarurile pot fi folosite și jetoanele cu vrăji; acestea se decartează după utilizare.
- După pierderea ultimului jeton viață, jucătorul își va folosi runda următoare pentru a reactiva un singur jeton viață.

Blestemul

- După ce a învins o mumie, jucătorul va alege un adversar pe care să îl blesteme; acesta va pierde abilitățile eroului său, până la ridicarea blestemului.
- La un moment dat, jetonul blestem poate fi deținut de un singur jucător. Când altcineva învinge mumia, el va decide dacă predă altcuiva jetonul sau îl lasă în posesia aceluiași jucător.
- Un blestem poate fi ridicat prin vindecare, la o Fântână (împreună cu restabilirea jetoanelor viață).

Sfârșitul jocului și stabilirea câștigătorului

- Jocul se termină imediat ce dragonul a fost învins.
- Jucătorul care deține cele mai multe puncte de victorie (comori) este declarat câștigător (fiecare jeton comoară valorează 1 punct, iar comoara cu rubin a dragonului valorează 1,5 puncte).



Abilitățile eroilor:

RĂZBOINICUL

- Poate arunca de două ori cu zarurile.
- După ce a pierdut ultimul jeton viață se deplasează automat pe o plăcuță cu o Fântână vindecătoare și astfel nu va sta o rundă, ci se va vindeca total.

JEFUITOAREA

- Când are loc o remiză, aceasta câștigă lupta.
- Poate evita un monstru – nu trebuie neapărat să se lupte cu acesta.

VRĂJITORUL

- Nu va decarta jetonul cu vraja lovitura magică după folosirea acestuia.
- Se poate deplasa prin ziduri.

NECROMANTUL

- Poate sacrifica un jeton viață în timpul luptei pentru a primi +1 la puterea totală de atac.
- Își poate schimba poziția pe planșă cu a unui alt erou, cu costul a 4 mutări.

SPADASINUL

- Dacă la aruncarea cu zarurile rezultă cifra 1, acesta va arunca din nou (cu zarul respectiv).
- Dacă la aruncarea cu zarurile rezultă cifra 6, acesta își poate continua runda după o luptă.

ORACOLUL

- Dacă are loc o luptă la prima mutare, aceasta va avea +1 la puterea totală de atac.
- Extrage două jetoane din săculeț, alege unul și îl returnează pe celălalt.

Autorii: Petr Mikša (game design), Roman Hladík (artwork). **Grafica DTP:**

Marek Píza. **Credite:** Adam and Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel and Izabela Mikša, Otakar and Mikuláš Hladík, Pěta and Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbek, Zdeněk Petruj

Importator: Ideal Board Games SRL

str. Balotești, nr. 10, Bascov, jud. Argeș

tel: +40 740 394 365, contact@idealboardgames.ro

www.idealboardgames.ro



Albi