



Karak

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK

DRAK, LÉTA TYRANIZUJÍCÍ OKOLÍ KARAKU, KONEČNĚ PADL. STEJNĚ TAK TAJEMNÝ REGENT. Hrdinové, které do hlubin Karaku přivedly jejich osobní – často velmi odlišné – motivace a jejichž zájmy propojilo až řízení osudu, si mohli zhluboka oddechnout.

Ale jen na krátkou chvíli. Sotva zamrkali v denním světle a vystoupali na cimbuří rozpadlého hradu, sama země se začala trást a kam až oko dohlédlo se otevíraly pukliny, z nichž se rojily děsivé nestvůry v počtech, s nimiž se hrdinové dosud nestřetli. Je to snad poslední pomsta strašlivého draka?

Nebo snad nestvůrný ještěr strážil svět před něčím ještě hrůzostrašnějším?

Hrdinové se však nezaleknou – z podzemí Karaku si přinesli zvýšené sebevědomí a řadu nesmírně cenných pokladů. A možná ještě něco – touhu měnit svět podle své vůle. S nepřáteli si jistě poradí – i když tentokrát nejspíš budou potřebovat pomoc...

POPIS HRY

Karak 2 je kompetitivní dobrodružná desková hra, ve které hráči v roli hrdinů prozkoumávají krajinu v okolí hradu Karak, bojují s nestvůrami, které se zde objevují, a získávají nejrůznější odměny. Na osvobozeném území pak mohou těžit suroviny a zakládat města, v nichž budou mimo jiné cvičit nové oddíly do svého vojska. Spolu s nimi se pak mohou postavit temným silám, které se snaží ovládnout celý svět.

Hrdinové se však nesnaží „jen“ ochránit svět – neboť moc ukrytá v kamenech duše, jež chrání některé nestvůry, dokáže plnit sny. Každý hrdina přitom na Karak dorazil z jiného důvodu a získání největšího počtu kamenů duší by mělo pomoci v naplnění jeho poslání.

Nikdy jsem nehrál Karak – je to problém?

Nikoliv, *Karak 2* je samostatná hra, a i když její příběh navazuje na děj načrtnutý ve hře *Karak*, pro to, abyste si hraní užili, není jeho znalost nezbytná.

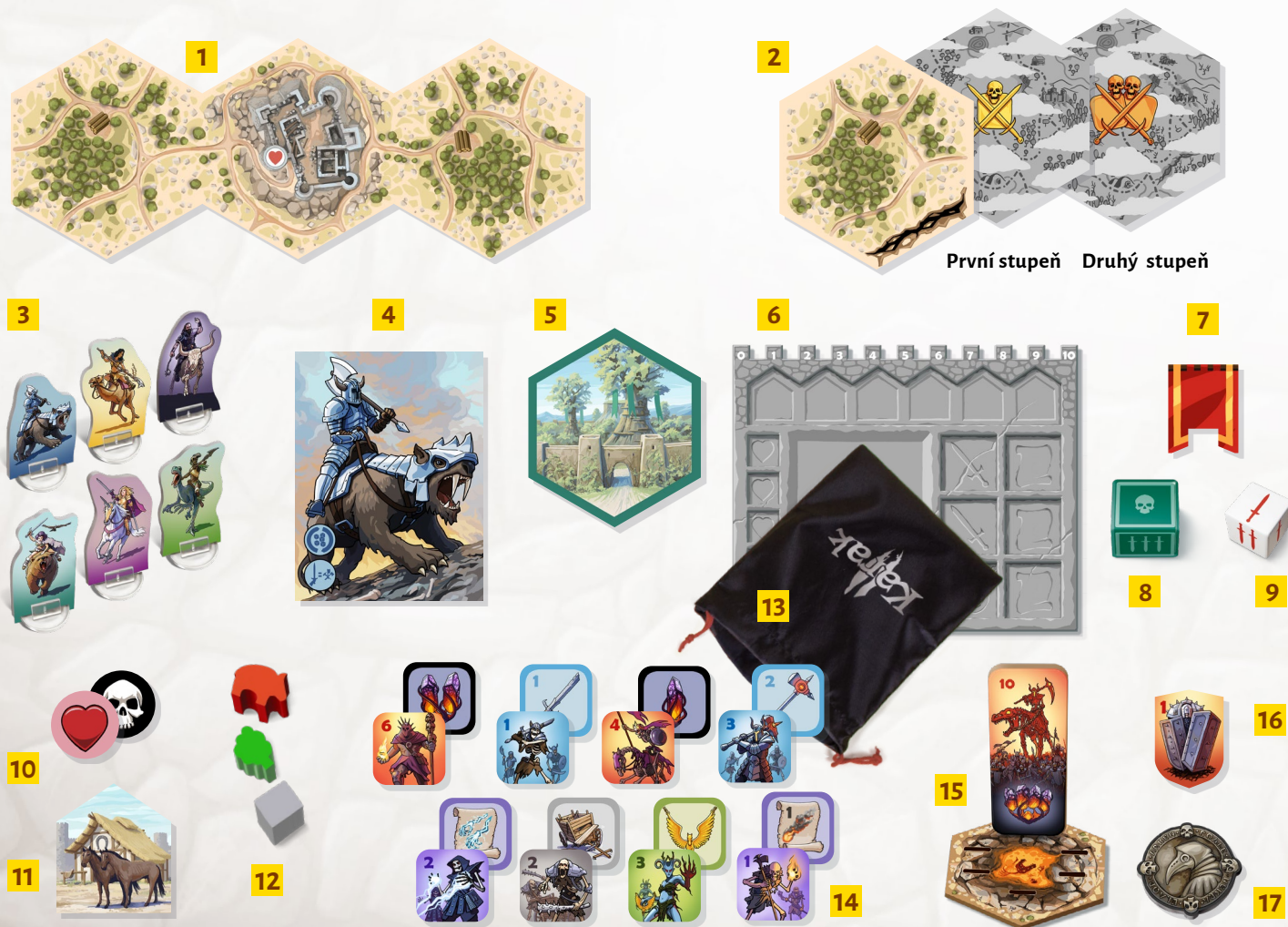
CÍL HRY

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hrdinů porazí TEMNÉHO GENERÁLA a jeho armádu. Vítězem hry se stává hráč, který v jejím průběhu nasbírá nejvíce bodů za kameny duše temné armády. Kameny duše mají rozdílnou bodovou hodnotu. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

HERNÍ KOMPONENTY:

- 1 1 startovní dílek
- 2 28 dílků krajiny (18 prvního stupně, 10 druhého stupně)
- 3 6 kartonových figurek hrdinů a 6 plastových stojánků
- 4 6 karet hrdinů
- 5 6 žetonů města, po jednom pro každého hrdinu
- 6 5 desek hrdiny
- 7 5 praporů slávy
- 8 6 větších hracích kostek, po jedné pro každého hrdinu
- 9 35 menších hracích kostek pro oddíly armád hrdinů (10× rytíř, 10× lučištník, 10× mág, 3× kostlivec, 1× medvěd, 1× titán)
- 10 30 žetonů životů (5 z toho náhradních)
- 11 30 žetonů budov pro stavbu měst
- 12 40 žetonů jídla, 40 žetonů dřeva, 40 žetonů kamene
- 13 1 látkový sáček na žetony armád nestvůr
- 14 36 žetonů armád nestvůr (7× Kostliví bojovníci, 6× Ohnivci, 5× Stínoví požírači, 3× Hromotluci s nákladem, 5× Temné dryády, 1× Stoupenci kladiva, 5× Kostlivý jezdec, 4× Posel smrti)
- 15 1 figurka Temného generála ve zvláštním stojánku
- 16 5 žetonů pretoriánů
- 17 1 žeton moru

pravidla hry v českém, slovenském a polském jazyce



Nechce se
vám studovat
pravidla?
Podívejte se
na videonávod.



Chybí vám komponenta
nebo máte některou
poškozenou?
Napište nám
na info@albi.cz,
rádi vám zdarma
zašleme novou!

PŘÍPRAVA HRY

1. **Startovní dílek krajiny** položte do prostředku stolu.
2. Ostatní **díčky krajiny** rozdělte na krajiny prvního a druhého stupně a zamíchejte každý stupeň zvlášť.
3. Potom položte sloupeček s krajinami druhého stupně lícem dolů na stůl tak, aby na něj všichni hráči dobře dosáhli, a **sloupeček s krajinami prvního stupně na něj taktéž lícem dolů** tak, aby vytvořily jednu hromádku.
4. Všechny **žetony armád nestvůr** umístěte do sáčku na žetony a ten položte v dosahu všech hráčů.
5. Poblíž sáčku na žetony armád nestvůr umístěte kartonovou figurku **Temného generála** v příslušném stojánku, **žetony pretoriánů** a **žeton moru**.
6. Z krabice vyjměte **pořadač surovin**, z něhož si budou hráči při hře suroviny brát, a umístěte jej na stůl v dosahu všech hráčů. Celkem jsou ve hře 3 druhy surovin: **jídlo, dřevo a kámen**.
7. Pořadač dále obsahuje **kostky oddílů**. Ve hře jsou 3 základní druhy oddílů: **rytíři, lučištníci a mágové**.
8. Každý z hráčů dostane **1 desku hrdiny**, **5 žetonů životů** a **6 žetonů budov** (po jednom od každého typu budovy). Tyto žetony vloží na odpovídající místa na desce hrdiny. Žetony životů stranou se srdcem nahoru a budovy šedou (nepostavenou) stranou nahoru. Nad pole „0“ umístěte žeton **praporu slávy**.
9. Zamíchejte všech **6 karet hrdinů** a rozložte je na stůl lícem dolů. Každý hráč si poté vylosuje jednu kartu hrdiny, kterou vloží na odpovídající pole na **desce hrdiny**. Zbylé karty hrdinů můžete vrátit do krabice.
10. Každý hráč si před sebe položí **žeton města** (šedou, nepostavenou stranou nahoru), příslušející jeho hrdinovi.
11. Vyhledejte odpovídající **figurky hrdinů** a umístěte je do plastových stojánků.
12. Každý hráč si před sebe položí **kostku svého hrdiny** (rozložení symbolů na kostkách hrdinů je stejné, liší se pouze barevně).
13. Na **střed startovního dílku krajiny** (na hrad Karak) umístěte **figurky všech hrdinů**, kteří jsou ve hře.
14. Určete začínajícího hráče. Začíná hráč, který hodí nejvyšší hodnotu na kostce hrdiny.

Poznámka: Alternativně si můžete karty hrdinů vybrat dle libosti – pořadí výběru určete hodem kostkou.

Povolený tah



Nepovolený tah



PŘÍKLAD TAHU 1:

HORAN se ze svého výchozího dílku pohne na sousedící dílek (1), kde vykoná akci získání surovin (2). Poté by se rád pustil do křížku s dryádou na dalším poli, ale mezi oběma poli je propast, tudíž se musí přiblížit jinudy. Přesune se tedy na dílek obsahující žeton zbraně (3) a jako svoji druhou akci ji přidá do inventáře (4).



PŘÍKLAD TAHU 2:

HORAN se nachází ve svém městě. Pohyb před první akcí nevyužije, protože jako první akci chce ve městě stavět nové budovy.

Jako svoji druhou akci pak v nově postavené budově vycvičí oddíl pro své vojsko.

Rád by se v tuto chvíli pohnul z města, ale to již není možné, protože pohyb by musel nastat před akcí – nemůže nastat po ní.



Deska hrdiny



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tazích ve směru hodinových ručiček. V základu má každý hráč k dispozici 2 akce (v průběhu hry lze ale získat možnost dalších akcí například postavením stájí či získkem příslušného amuletu).

Pohyb a akce

Před každou akcí může hráč přesunout svého hrdinu o 1 dílek herního plánu. Pohyb i akce jsou ovšem nepovinné, lze tedy:

- Přesunout hrdinu a vykonat akci na dílku, kam se hrdina přesunul.
- Přesunout hrdinu a žádnou akci nevykonat (například pokračovat dalším pohybem a následnou akcí, má-li ji hráč ještě k dispozici).
- Hrdinu nepřesunout a vykonat akci na dílku, kde hrdina právě stojí.

Platí ale, že hrdina musí pohyb vykonat vždy před akcí – nelze tedy vykonat akci a pak se teprve pohnout – pohnout se v takovém případě lze pouze ve chvíli, kdy má hráč k dispozici ještě další akci, které by pohyb mohl předcházet.

Některé hrany dílků herního plánu obsahují propasti. Obvykle nelze hrdiny přes propasti přesouvat. Aby se mohl hrdina přesunout z jednoho dílku na druhý, nesmí jejich společná hranice obsahovat propast.

Hrdinové či města spoluhráčů pohyb neomezuují, na políčka, na kterých se nacházejí, lze vstupovat bez omezení.

PŘÍKLAD OBJEVOVÁNÍ:

HORAN se ze svého aktuálního dílku chce přesunout do neobjevené oblasti. Táhne tedy vrchní dílek z hromádky a umístí jej ke svému aktuálnímu dílku tak, aby se mezi oběma dílky dalo přecházet (1). Protože se jedná o dílek krajiny druhého stupně, táhne zároveň dva žetony armád nestvůr ze sáčku (2). Jejich síla je 2 a 3, celkem tedy 5. Následně musí **HORAN** s oběma najednou bojovat (3).



Průzkum krajiny

Ve hře *Karak* 2 budete vytvářet herní plán postupně během pohybu vašich hrdinů. Dosud nepoložené části herního plánu označujeme jako neobjevenou oblast.

Při pohybu můžete vašeho hrdinu přesouvat nejen mezi již položenými dílky herního plánu, ale také k již položeným dílkům přikládat dílky nové a přesouvat se na ně. Při vstupu do neobjevené oblasti si vezměte z hromádky dílků krajiny horní dílek a napojte ho tak, aby na něj mohl váš hrdina vstoupit z dílku, na kterém se aktuálně nachází. Tímto způsobem se bude herní plán rozšiřovat. Poté, co dílek krajiny umístíte, okamžitě na něj přesuňte figurku svého hrdiny. Dílek krajiny musí navazovat pouze na destičku, z níž hrdina přišel, v ostatních směrech může být neprostupná propast.

- Krajina prvního stupně** – Jakmile přiložíte krajinu prvního stupně, přemístíte na ni také figurku svého hrdiny. Následně vytáhnete jeden náhodný žeton ze sáčku s žetony armád nestvůr a ten položte na destičku právě objevené krajiny. S armádou nestvůr musíte bojovat.
- Krajina druhého stupně** – Krajina druhého stupně funguje stejně jako krajina prvního stupně s tím rozdílem, že si ze sáčku s žetony armád nestvůr vytáhnete namísto jednoho dva žetony armád nestvůr a oba je umístíte na dílek právě objevené krajiny. Síla obou armád nestvůr se sečte a hrdina musí bojovat s oběma naráz.

Hráč má k dispozici následující akce:

- A. Bitva s armádami nestvůr
- B. Léčení
- C. Zisk surovin
- D. Stavba města
- E. Stavba budov
- F. Nábor armády
- G. Zvednutí položeného předmětu
- H. Vymýcení moru

A. Bitva s armádami nestvůr

Jakmile vstoupí hrdina na dílek obsahující jeden nebo více žetonů armád nestvůr, nastane bitva. Při bitvě s armádou nestvůr vždy hodte kostkou hrdiny a vámi zvolenými kostkami oddílů, které máte k dispozici. Sečtěte symboly mečů na všech hozených kostkách – součet udává sílu vašeho útoku. K součtu přičtete souhrnnou sílu vybavení svého hrdiny (nejčastěji zbraní). Kromě toho můžete po hodu využít i jedno či více útočných kouzel (v základní

hře jde o kouzlo *ohnivá koule*). Za každou použitou ohnivou kouli si můžete přičíst +1 k síle útoku. Pokud některá z hrdinových schopností poskytuje bonus v bitvě, rovněž jej přičtete. Výsledný součet tvoří celkovou sílu útoku hrdiny.

Pozor: V bitvě vždy házíte kostkou svého hrdiny. Můžete však použít libovolný počet kostek oddílů ze své armády – nemusíte házet všemi. Nevyužité kostky vám sice nepřinesou dodatečnou sílu, zároveň ale neriskujete jejich ztrátu. O tom, kterými kostkami budete házet, a kterými ne, však musíte rozhodnout před samotným hodem.

Prohraná bitva. Je-li celková síla útoku nižší než síla armád/y nestvůr (číselná hodnota uvedená na žetonu armády nestvůry, případně součet síly dvou armád nestvůr na dílku krajiny druhého stupně), hrdina bitvu prohrál. Přesuňte jeho figurku zpět na dílek, ze kterého na nově objevený dílek přišel. Žetony armád nestvůr zůstanou na dílku krajiny, kde je hrdina objevil.

Vítězná bitva. Je-li celková hodnota síly útoku hrdiny vyšší nebo stejná jako síla armád(y) nestvůr, vyhráli jste a nestvůry porazili. Otočte žeton(y) armády nestvůr na druhou stranu, kde je zobrazeno vybavení, které jste získali. Zbraně, kouzla a amulety umístíte na příslušná políčka v inventáři. Získat můžete také vůz se surovinami nebo kameny duše. Kameny duše si ponechte poblíž svého inventáře, a pokud jde o suroviny, vezměte si odpovídající typ a množství ze společné zásoby a žeton vyřadte ze hry. Nemáte-li na desce hrdiny na další vybavení místo, musíte vámi vybrané přebývajícím vybavením odložit na dílek krajiny, na kterém se nachází vaše figurka. Ležící vybavení si pak může vzít kdokoliv, kdo později na tento dílek krajiny vstoupí.

Zranění hrdiny v bitvě. Vždy když hráči padne na kostce hrdiny symbol lebky, otočte po boji odpovídající počet žetonů života na své desce hrdiny lebkou nahoru. Nezbude-li vám po bitvě žádný žeton života stranou se srdcem nahoru, ale přitom jste zároveň hodili počet symbolů mečů potřebný k vítězství, bitvu i tak vyhráváte, získáte odměnu a teprve poté budete postupovat podle pravidel pro bezvědomí (viz dále).

Pozor: Hrdina může být zraněn i při vyhrané bitvě. Stejně tak se může stát, že hrdina souboj prohraje, ale o život nepřijde. Ztrátu hrdinových životů v boji vždy určuje počet hozených lebek na kostce hrdiny.

Smrt oddílu v bitvě. Vždy když padne na kostce oddílu symbol lebky, odevzdejte tuto kostku zpět do společné zásoby kostek oddílů – o tento oddíl jste přišli.

Pozor: Symbol lebky na kostce oddílu znamená pouze ztrátu právě tohoto oddílu armády. Hrdina za symboly padlé na kostkách oddílu o životy nepřichází.

Bída a mor. Pokud v boji na hrdinské kostce padla hráčovi strana se dvěma lebkami, přichází jeho hrdina o dva životy a zároveň na jedno z měst padne mor. To, na které město padl mor, určuje hráč, který dvě lebky hodil. Funkce bídy a moru je vysvětlena v tomto návodu později.

Pozor: Po boji vždy končí hráčův tah neohledně na to, kolik akcí mu zbývá.

SLÁVA A JEJÍ FUNKCE

Slávu každý hráč sleduje pomocí praporu na své desce města. Na začátku hry mají všichni hráči úroveň slávy „0“. Úroveň slávy určuje, jak velká může být hráčova armáda. Úroveň slávy je vždy rovna síle nejsilnější poražené armády nestvůr. Sláva neroste s každým bojem, ale pouze při poražení armády silnější, než byly ty předchozí. Na polích druhého stupně se síla armád nestvůr sčítá a tento součet zároveň udává hodnotu slávy, která z případné vyhrané bitvy plyne.

Hodnota slávy přímo určuje, kolik oddílů může mít hrdina ve své armádě. Pokud je hrdinova sláva 1, může mít v armádě 1 oddíl (1 kostku oddílu). Pokud je hrdinova sláva 4, může mít v armádě až 4 oddíly apod. Maximální úroveň slávy je 10.

PŘÍKLAD BITVY 1:

HORAN bojuje s armádou nestvůr se silou 3. K dispozici má svoji kostku hrdiny a pak kostky svých oddílů – HORAN má 1 oddíl lučištníků a 1 oddíl rytířů.

Hodí všemi kostkami. Na kostce hrdiny a kostce lučištníků mu padne lebka a na kostce rytířů meč.

Armádu nestvůr tedy neporazil (nezískal 3 potřebné meče) a zároveň ztrácí 1 život (1) a kostku lučištníků, kterou musí vrátit do společné zásoby (2). Po prohrané bitvě se pak musí vrátit zpět na dílek, ze kterého na dílek s nestvůrou přišel (3), a jeho tah končí.



PŘÍKLAD BITVY 2:

Se stejným nepřítelem se pouští do křížku i TAIA. K dispozici má 2 oddíly lučištníků a 2 oddíly rytířů, spolu se svou kostkou hrdiny. Na kostce hrdiny jí padne lebka, stejně jako na jedné z kostek rytířů. Na zbylých třech kostkách však padnou meče.

TAIA tedy přijde o 1 život (1) a do společné zásoby musí odevzdat jednu ze svých kostek rytířů (2). V bitvě ale zvítězila, a tak získá odměnu na druhé straně žetonu armády nestvůr (3) a zůstane stát na dílku, kde se armáda nestvůr nacházela (4). Její tah končí.



PŘÍKLAD – SLÁVA:

HORAN má slávu na úrovni „2“ a ve své armádě má jeden oddíl (kostku) rytířů a jeden oddíl (kostku) lučištníků. Další oddíly v tuto chvíli získat nemůže. Zvítězí-li v bitvě s armádou nestvůr o síle 3, zvýší se jeho sláva na úroveň „3“, pokud by porazil armádu se silou 4, zvýší svoji slávu rovnou na úroveň „4“ atd. Porazí-li ale armádu se silou 1, jeho slávu to nikterak neovlivní.



B. Léčení

Zraněný hrdina může využít své akce k léčení. S každou takto použitou akcí se mu obnoví 2 životy – žeton života ležící stranou s lebkou nahoru otočí zpět stranou se srdcem nahoru. Léčit se lze na kterémkoliv poli mapy.

C. Zisk surovin

Na dílku krajiny, kde nestojí armáda nestvůr nebo žeton města, je možné provést akci Zisk surovin. Hráč si v takovém případě vezme ze společné zásoby žetony surovin v počtu a druhu odpovídajícího typu daného dílku (viz níže). Pozor, během jednoho hráčova tahu lze z každého dílku krajiny získat suroviny pouze jednou. Není tedy možné zůstat stát na jednom dílku krajiny se surovinami a získat z něj suroviny vícekrát během jednoho hráčova tahu.

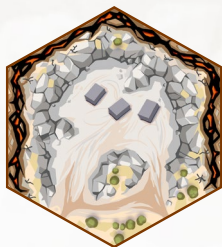
DÍLKY KRAJINY A SUROVINY, KTERÉ POSKYTUJÍ:



Farma – jídlo



Les – dřevo



Skála – kámen

Ve hře se také vyskytují dílky krajiny, na kterých se nachází dva zdroje. Při získávání surovin z těchto dílků získá hrdina v rámci své akce oba zdroje naráz.



Farma a les:
jídlo + dřevo

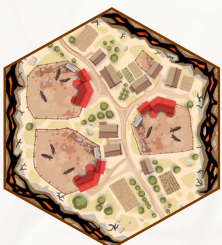


Farma a skála:
jídlo + kámen



Les a skála:
dřevo + kámen

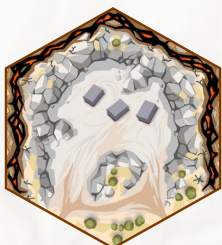
Ve hře, na dílcích krajiny druhého stupně, se také nachází dílky krajiny, ze kterých získá hrdina v rámci své akce tři zdroje naráz.



Velká farma:
3× jídlo



Hustý les:
3× dřevo



Velká skála:
3× kámen

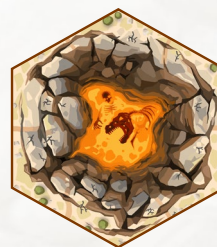
Poznámka: Suroviny nejsou omezené počtem žetonů. Pokud by vám ve výjimečném případě žetony surovin došly, použijte adekvátní náhradu.

PŘÍKLAD – ZISK SUROVIN:

HORAN se rozhodne věnovat celý svůj tah zisku surovin. Začne na dílku obsahujícím farmu, na němž začíná svůj tah, a získá odtud 1 jídlo (1) a pak se přesune na dílek obsahující les a skálu, odkud získá 1 dřevo a 1 kámen (2). Ze společné zásoby si vezme příslušné žetony surovin, které ponechá poblíž své desky hrdiny, a jeho tah končí.



Startovní dílek



Finální dílek

Kromě výše zmíněných dílků krajiny je ve hře navíc hrad Karak na startovním dílku a finální dílek s Temným generálem. Na těchto dílcích nelze získávat suroviny. Zároveň není možné získávat suroviny na dílku, kde se nachází postavené město některého z hrdinů.

D. Stavba města

Jakmile hráč nashromáždí dostatečné množství surovin, může začít stavět své město. Pro jeho postavení musí utratit 2 dřeva (utracené suroviny se vrací zpět do společné zásoby). Postavení města je možné pouze na dílku krajiny, kde se nenachází žádná armáda nestvůr a zároveň zde nestojí hrdina jiného hráče. Také není možné stavět na hradu Karak a na dílku, kde už stojí město jiného hráče. Jakmile hráčův hrdina vhodný dílek navštíví a vykoná akci Stavba města, hráč položí svůj žeton města na tento dílek krajiny barevnou stranou nahoru. Jednou umístěný žeton města už nelze žádným způsobem odstranit z herního plánu ani přesunout na jiný dílek. Každý hráč má k dispozici jen jeden žeton města.

Poznámka: Nepodceňujte výběr dílku pro umístění svého města. Pouze v něm budete moci získávat nové oddíly a stavět budovy, a proto je ideální, aby bylo „blízko k akci“ a zároveň v sousedství dílků, ze kterých půjde získávat množství surovin pro Stavbu budov a Nábor.

Poznámka: Propasti na dílku krajiny obsahujícím žeton města i nadále ovlivňují možnosti pohybu.

E. Stavba budov

Od chvíle, kdy hráč postaví své město (a na herní plán umístí jeho žeton), může v něm v rámci akcí Stavba budov stavět budovy. Cena stavby budov je vyznačena na šedé (nepostavené) straně příslušných žetonů. V rámci jedné akce Stavba budov může hráč postavit libovolný počet budov, samozřejmě ale jen ty, k jejichž výstavbě má suroviny. Stavět budovy hráč může, pouze nachází-li se jeho hrdina na dílku s vlastním městem.

Poznámka: Hrdina může bez omezení vstupovat do měst jiných hrdinů, akci Stavba budov však může provádět pouze ve svém vlastním městě.

EFEKTY BUDOV:



Stáj – Po postavení stáje získává hráč po zbytek hry v každém tahu o jednu akci navíc (včetně možnosti pohybu před akcí či místo ní – viz část Pohyb na str. 3). Místo 2 akcí má tedy k dispozici akce 3. Tuto akci navíc může využít už v kole, ve kterém stáj postavil.



Portál – Portál umožňuje rychlejší přesun z města ven a také zpět do města. Jakmile ho má hráč ve svém městě postavený, může se jeho hrdina z dílku města namísto přesunu na sousední dílek přesunout na kterýkoliv již objevený dílek krajiny a provést akci tam. Zároveň se může hráč namísto přesunu na sousední dílek přesunout přímo do svého města. Portál je však možné použít pouze jednou za tah.



Prapory slávy – Prapory slávy zvyšují hodnotu hrdinovy slávy o 2 úrovně. Jeho celková sláva po jejich postavení je tak vždy o 2 body vyšší, než jaká byla nejsilnější armáda nestvůr, kterou porazil v bitvě. Okamžitě po postavení praporů slávy posuňte svůj ukazatel úrovně slávy o 2 pozice doprava (je-li to možné).



Vojenský tábor – Vojenský tábor umožňuje nábor rytířů. Jakmile ho má hráč ve svém městě postavený, může při Náboru vycvičit oddíly rytířů. Každý oddíl reprezentuje kostka s červenými symboly. Jedna tato kostka stojí jednu surovinu jídla.



Střelnice – Střelnice umožňuje nábor lučištníků. Jakmile ji má hráč ve svém městě postavenou, může při Náboru armády vycvičit oddíly lučištníků. Každý oddíl reprezentuje kostka se zelenými symboly. Jedna tato kostka stojí jednu surovinu dřeva.



Čarodějná věž – Čarodějná věž umožňuje nábor mágů. Jakmile ji má hráč ve svém městě postavenou, může při Náboru armády vycvičit oddíly mágů. Každý oddíl reprezentuje kostka s šedými symboly. Jedna tato kostka stojí jednu surovinu kamene.



PŘÍKLAD UMÍSTĚNÍ MĚSTA:

HORAN by rád postavil své město. Na žádném ze sousedních objevených dílků jej však postavit nemůže – nelze stavět na hradu Karak, na dílku s armádou nestvůr ani na dílku s městem protihráče. První akci tedy využije jen k pohybu

do města protihráče (1), ze kterého se pak v rámci druhé akce posune na dílek s farmou (2), vrátí do společné zásoby 2 dřeva (3) a na dílek s farmou položí žeton svého města (4). Ve svém příštím tahu bude moci začít stavět budovy ve městě.

F. Nábor armády

Akci Nábor lze provést pouze, nachází-li se hráčův hrdina ve vlastním městě. Při vyhodnocení této akce hráč zaplatí do společné zásoby danou kombinaci surovin a vezme si do své zásoby kostky oddílů typu a počtu odpovídajícího zaplaceným surovinám. Pro Nábor každého typu oddílu musí být nejprve postavena příslušná budova. Hráč nemůže mít ve své zásobě nikdy více oddílů, než kolik činí úroveň jeho slávy. Smí však během akce Nábor vrátit libovolný počet kostek oddílů zpět do společné zásoby, aby ve své armádě vytvořil prostor pro nábor nových oddílů.

Pozor: Kostek oddílů je omezený počet. Nenacházejí-li se již ve společné zásobě žádné kostky některého z typů oddílů, nelze příslušný typ cvičit až do chvíle, než se do společné zásoby nějaké z kostek tohoto typu vrátí.



G. Zvednutí položeného předmětu

V průběhu hry se může stát, že je hrdinův inventář plný a po poražení armády nestvůr už v něm není místo na uložení dalšího předmětu daného typu. V takovém případě musí hrdina některý z předmětů daného typu položit na dílek krajiny, na kterém se v danou chvíli nachází. Na dílku lze zanechat i předmět, který byl právě získán. Takto odložený předmět pak může sebrat do svého inventáře kterýkoliv z protihráčů. Zvednutí odloženého předmětu se považuje za akci. Pokud je na dílku položeno více předmětů, hrdina může získat všechny najednou v rámci jedné akce. V rámci akce Zvednutí předmětu může hrdina také libovolně vyměnit předměty ležící na dílku krajiny, na kterém se nachází, s předměty odpovídajícího typu, které má ve svém inventáři.

PŘÍKLAD ZVEDNUTÍ POLOŽENÉHO PŘEDMĚTU:

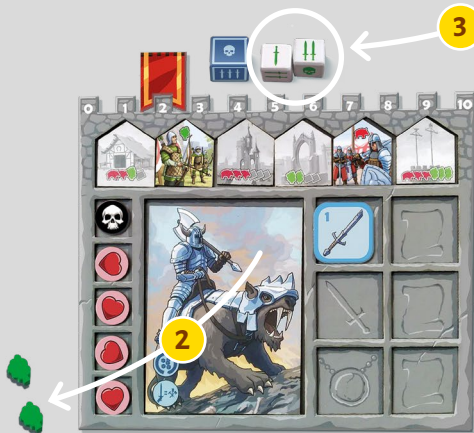
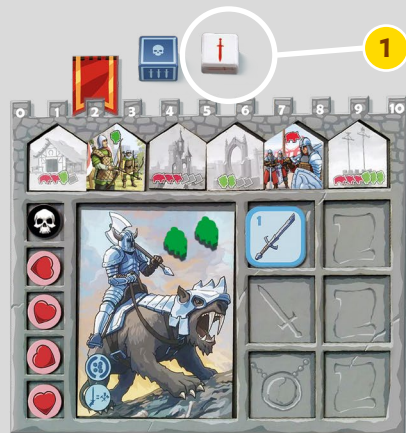
HORAN porazí na jednom dílku druhého stupně dvě armády nestvůr, přičemž odměnou za jejich poražení je amulet a meč (1). HORAN má však obě pozice pro zbraně zaplněné stejnými nebo lepšími předměty, a tak se rozhodne nechat meč ležet (2). Amulet si vezme, ale zároveň odložit svůj původní amulet (3).

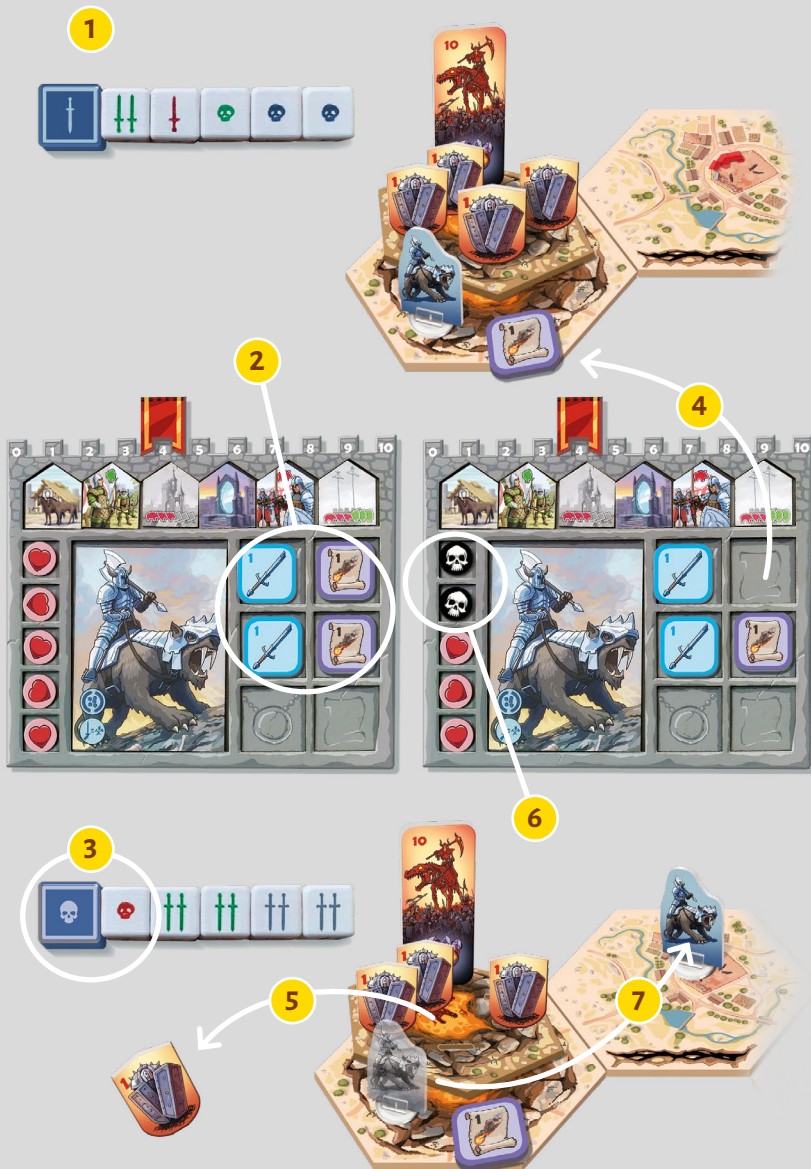
Později na stejný dílek dorazí TAIA, která nemá ani amulet, ani dvě zbraně, a v rámci akce Zvednutí předmětu si oba předměty přidá do svého inventáře.



PŘÍKLAD – NÁBOR:

HORAN se nachází ve svém městě a chce provést akci Nábor. Jeho sláva je 2 a ve své armádě má 1 oddíl rytířů. Cvičit smí pouze rytíře a lučičníky – Čarodějná věž není ve městě postavená, a proto nelze cvičit mágy. Hráč HORANA se rozhodne vrátit kostku oddílu rytířů zpět do společné zásoby (1), zaplatí 2 dřeva (2) a vezme si do své zásoby 2 oddíly (kostky) lučičníků (3).





PŘÍKLAD BOJE S TEMNÝM GENERÁLEM:

HORAN objeví dílek s **Temným generálem** a musí s ním bojovat. Protože se jedná o hru 4 hráčů, má **Temný generál** 4 žetony pretoriánů, a tedy sílu celkem 14. **HORAN** má k dispozici dva oddíly mágů, jeden oddíl rytířů a dva oddíly lučištníků (1). Kromě toho má v inventáři dva meče a dvě kouzla ohnivá koule (2).

Hodí svými kostkami. Na kostce hrdiny mu padne lebka, stejně jako na kostce rytířů (3). Všechny kostky mágů a lučištníků však ukazují po dvou mečích. Celkem má tedy v tuto chvíli sílu 2 (meče) + 4 (mágové) + 4 (lučištníci) = 10.

Rozhodne se tedy použít jedno ze svých kouzel (4) a přičíst k síle útoku ještě 1. Celkem má tedy 11 a **Temnému generálovi** odebere 1 žeton pretoriána (5). Zároveň ale přichází o 2 životy (jeden za kostku a druhý automaticky za bitvu s **Temným generálem**) a kostku rytířů (6). Bitvu prohrál a musí se vrátit na dílek, odkud na dílek s **Temným generálem** přišel (7).

Později se s **Temným generálem** utká **TAIA**. Protože však **HORAN** odstranil jeden žeton pretoriána a zbývají tak už jenom 3, na vítězství jí stačí síla útoku 13.

H. Vymýcení moru

Pokud je město některého z hráčů postižené morem (viz dále), může se ho daný hráč zbavit akcí Vymýcení moru, kterou lze provést pouze na startovním dílku krajiny – v ruinách hradu Karak. V takovém případě se moru zbaví a jeho žeton vrátí do společné zásoby. Provedením této akce se zároveň hrdina vyléčí na maximální počet životů.

Poznámka: Hrdina může tuto akci využít i v případě, že jeho město není v danou chvíli postižené morem, k tomu, aby se vyléčil na maximální počet životů.

Poznámka: Žeton moru lze pomocí této akce odhodit pouze v případě, že jej má v danou chvíli hráč v držení. Nelze takto odhodit žeton v držení jiného hráče.

Konec tahu

Hráčův tah končí v těchto případech:

1. Jakmile vyčerpá všechny akce (či v případě, kdy má ještě nějaké akce k dispozici, ale rozhodne se je z taktických důvodů nevyužít).
2. Vždy po bitvě s armádou nestvůr (i kdyby měl stále nějaké akce k dispozici).

Poznámka: Běžně má každý hráč ve svém tahu k dispozici dvě akce, některé další efekty (stáje, amulet) však mohou hráči umožnit vykonat akce navíc.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hrdinů porazí v bitvě **Temného generála**. Bitva s **Temným generálem** se řídí speciálními pravidly.

Jakmile některý z hráčů při prozkoumávání krajiny druhého stupně otočí dílek pekelné propasti, postaví na tento dílek kartonovou figurku **Temného generála**. Do speciálního stojánku figurky **Temného generála** umístí daný počet žetonů pretoriánů, představujících armádu nestvůr, bráníci **Temného generála**. Přesný počet žetonů je definován počtem hráčů ve hře.

2 hráči = 5 žetonů

3 hráči = 5 žetonů

4 hráči = 4 žetony

5 hráčů = 3 žetony

Síla **Temného generála** je 10 plus počet žetonů, které aktuálně má, zpočátku tedy 13 až 15 dle počtu hráčů.

Po každém útoku na **Temného generála** přichází hrdina vždy o jeden život navíc k těm určeným kostkou hrdiny.

Aby hrdina Temného generála porazil, musí být síla jeho útoku, vypočtená stejným způsobem jako při bitvě s armádou nestvůr, alespoň rovná aktuální síle Temného generála. Pokud je síla hrdinova útoku menší než aktuální síla Temného generála, ale vyšší než 10, hrdina bitvu s Temným generálem prohrál, ale odebere mu 1 žeton pretoriána, čímž ho oslabí pro další bitvy. Je-li síla útoku hrdiny rovna nebo větší než aktuální síla Temného generála, hrdina zvítězil, jako odměnu získá Arcikámen duše (vyobrazený na figurce Temného generála) a hra okamžitě končí. Hrdina Temného generála porazí či mu odebere žeton pretoriána i v případě, že dosáhne potřebné síly útoku a zároveň v bitvě přijde o poslední život a upadne do bezvědomí.

Hrdina, který Temného generála porazil, získá Arcikámen duše, ale neznamená to, že se stává automaticky vítězem. Vítězem je totiž ten hráč, který má v okamžiku ukončení hry kameny duše v nejvyšší celkové hodnotě. Ve hře jsou tři druhy kamenů duše, lišící se od sebe velikostí. Za malý kámen duše získává hráč 1 bod, za velký kámen duše 2 body a za arcikámen duše 4,5 bodu. Může se tedy stát, že hráč zvítězí, aniž by to byl právě jeho hrdina, kdo porazil Temného generála. V případě remízy vítězí hráč s větším počtem velkých kamenů duše. Trvá-li remíza i nadále, jsou vítězi všichni remizující hráči.

ZTRÁTA VŠECH ŽIVOTŮ A BEZVĚDOMÍ



Kdykoliv v boji, kdy padne hráčovi na kostce hrdiny symbol s jednou nebo dvěma lebkami, otočí odpovídající počet žetonů života lebkou nahoru. Otočí-li i poslední žeton, který zbýval otočit, hrdina upadne do bezvědomí. V dalším kole místo celého svého tahu otočí tři žetony života zpět srdcem nahoru, ale tím tento tah končí. Hrát znovu může až v následujícím kole.

PŘEDMĚTY

Kdykoliv hrdina porazí v bitvě armádu nestvůr, získá jako kořist předmět, který je vyobrazený na zadní straně žetonu armády nestvůr. Porazí-li více armád nestvůr najednou, získá všechny příslušné předměty. Ve hře existuje několik typů předmětů:

- A. Zbraně
- B. Kouzla
- C. Amulety
- D. Suroviny
- E. Kameny duše

Předměty hráči ukládají do inventáře na desce hrdiny. V inventáři jsou vyznačena dvě pole pro zbraně, tři pole pro kouzla a jedno pole pro amulet. Kouzla nelze umísťovat do polí určených zbraním atd. V jednu chvíli tedy může mít každý hrdina maximálně dvě zbraně, trojici kouzel a jediný amulet. Má-li již například ve svém inventáři tři kouzla a získá kouzlo čtvrté, musí jedno ze svých kouzel zanechat na dílku krajiny, na kterém právě stojí jeho figurka. Na dílku lze zanechat i předměty, které byly právě získány.

A. Zbraně

Ve hře se vyskytují dva druhy zbraní: meč a válečné kladivo. Zbraně poskytují trvalý bonus k síle útoku v bitvě podle čísla v levém rohu – meč poskytuje +1 k síle útoku a válečné kladivo +2 k síle útoku.

Příklad: HORAN má v inventáři meč a válečné kladivo. K síle útoku bude přičítat celkem 1 + 2, tedy 3.

Meč temného pána je prokletým artefaktem, který za sebou zanechává stopu zkázy a smrti. Svou sílu získal díky roztržité esenci mocného elementála, která byla použita při jeho výrobě. Po ukořistění mohou hrdinové jeho sílu využít v boji proti temné armádě.



Má-li hrdina tuto zbraň v držení, po hodu kostkami přičte k celkovému součtu +1.

Oživlé kladivo jakoby našlo cestu do řad temné armády díky své vlastní vůli. Duše démona uvězněná v tomto bojovém kladivu věčně prahne po boji a bez lítosti rozdrtí vše stojící mu v cestě. Pouze zkušený hrdina bude schopen jej zkrotit a využít jeho strašlivé síly v boji proti zlu.



Má-li hrdina tuto zbraň v držení, po hodu kostkami přičte k celkovému součtu +2.

B. Kouzla

V inventáři na desce města jsou tři pole pro kouzla. Všechna kouzla jsou pouze na jedno použití. Po použití žeton kouzla vyřadte ze hry (nevracejte jej zpět do sáčku!). Ve hře se nachází následující kouzla:



Ohnivá koule: Rozhodnete-li se toto kouzlo použít, přičtete k síle útoku navíc +1. Kouzlo je možné použít i po hodu kostkou/kostkami. Během jednoho útoku lze použít až tolik těchto kouzel, kolik jich máte v inventáři.



Chmaták: Kouzlo chmaták můžete seslat kdykoliv během svého tahu a jeho seslání nestojí žádnou akci. Po jeho seslání můžete libovolnému hrdinovi sebrat dvě suroviny z jeho zásoby surovin.

C. Amulety

Sada pěti kouzelných amuletů byla vytvořena v dobách prvního věku a každý z nich obsahuje magickou moc. **AMULET SUROVIN** umožňuje těžít jakékoliv vzácné materiály s lehkostí, která se zdá až nadpřirozená. **AMULET SLÁVY** poskytuje svému nositeli nadpřirozené charisma. **AMULET AKCE** zbystrí smysly svému nositeli, zvýší jeho rychlost a upevní rozhodnost. **AMULET OCHRANY** poskytuje nezlomnou obranu proti magickým a fyzickým útokům. **AMULET TITÁNA** pak umožňuje povolání mocného titána, který se stane hodnotným pomocníkem v boji. Tyto amulety jsou již po staletí střeženy temnými dryádami, zkaženými duchy lesa, které jsou zavázány sloužit temnému pánu.

Amulety jsou unikátní artefakty přinášející hrdinovi nejružnější výhody. Získaný amulet hráč umístí na desku hrdiny do pole určeného pro amulet – hrdina u sebe může mít najednou jen jeden amulet. Ve hře *Karak 2* se nacházejí následující amulety:



Amulet surovin – Hrdina, který má na tento amulet, získává při každé akci Zisk surovin vždy jednu příslušnou surovinu navíc. Na dílcích, ze kterých se získávají dvě suroviny, si hráč vybere jednu z těchto surovin, kterou získá navíc.



Amulet slávy – Nositel tohoto amuletu má o 2 vyšší úroveň slávy. Efekt amuletu slávy se počítá s efektem budovy Prapory slávy. Jakmile přidáte Amulet slávy do svého inventáře na desce hrdiny, posuňte ukazatel slávy na stupnici slávy o 2 pole doprava (je-li to možné).

Pozor: Pokud hrdina tento amulet odloží či vymění za jiný, úroveň jeho slávy okamžitě klesne o 2. Může se pak stát, že má v armádě v danou chvíli více oddílů, než kolik činí jeho úroveň slávy. V takovém případě musí do společné zásoby vrátit přebytečné kostky jednotek tak, aby mu zbylo právě tolik jednotek, kolik činí jeho úroveň slávy. Zároveň musí posunout svůj ukazatel úrovně slávy na stupnici o 2 pozice doleva.



Amulet akce – Hrdina, který má tento amulet, má k dispozici o jednu akci navíc.



Amulet ochrany – Hrdina, který má tento amulet, může vždy po hození kostkami v boji ignorovat dva symboly lebky na svých kostkách. Může tak tedy ušetřit životy svému hrdinovi, či odvrátit smrt svých jednotek.

Pozor: Pokud padnou na hrdinově kostce dvě lebky a hrdina s amuletem ochrany se rozhodne ignorovat ztrátu životů, musí přesto vyhodnotit efekt bídy a moru.



Amulet titána – Hrdina, který získá amulet titána, si vezme do armády navíc kostku titána (šedou s oranžovými symboly) a může ji používat ve všech následujících bitvách. Kostka titána se nepočítá do limitu kostek oddílů odpovídajícího výši hrdinovy slávy.

Pozor: Pokud hráč tento amulet vymění za jiný, musí kostku titána opět vrátit do společné zásoby.

D. Povož se surovinami



Získá-li hráč jako odměnu povoz se surovinami, okamžitě si vezme ze společné zásoby libovolnou kombinaci 3 žetonů surovin. Žeton povozu surovin poté odhodí ze hry (nikdy se nevrací zpět do sáčku!).

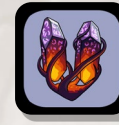
E. Kameny duše

Panuje legenda, že kameny duše jsou zkamenělá srdce pradávných bohů. Skrývají v sobě sílu tvořit život, ale také ošálit smrt. Temná armáda využívá jejich moc k povolávání dalších nohsledů na pomoc v boji proti světu lidí. V kamenech duše je však zároveň největší slabina temné armády, neboť s jejich pomocí může být poražena. Vůle našich hrdinů je pevná, avšak jejich vzájemná důvěra příliš slabá. Jen ten nejsilnější z nich může kameny sjednotit a s jejich pomocí zahnat temnotu a možná si dopomoci i ke splnění vlastního cíle. K tomu ale bude nejprve nutné porazit Temného generála.

Kameny duše představují ve hře *Karak 2* vítězné body. Můžete je získat poražením některých druhů nepřátel.



Malý kámen duše má hodnotu 1 vítězného bodu.



Velký kámen duše má hodnotu 2 vítězných bodů.



Arcikámen duše, získaný poražením Temného generála, má hodnotu 4,5 vítězných bodů.

Kameny duše hráči v průběhu hry ukládají stranou, ne na desku inventáře. Na konci hry, jakmile je poražen Temný generál, si všichni hráči sečtou body získané za své získané kameny duše. Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů se stává vítězem.

BÍDA A MOR

V bitvě při každém hození kostkou hrdiny může nastat situace, kdy na kostce hrdiny padne symbol dvou lebek. Po hození tohoto symbolu si hrdina po bitvě nejen odečte dva životy, ale zároveň na některého hráče ve hře uvrhne bídu a mor. Hráč, který dva symboly lebky hodil, v tento okamžik vybere, na kterého hráče bída a mor padly.



Bída: Hráč, na něhož padla bída a mor, musí odhodit 1 surovinu od každého typu, který vlastní! Tedy 1 jídlo, 1 dřevo a 1 kámen. Pokud některý typ suroviny nevlastní, neodhazuje je.

Mor: Má-li hráč, na něhož padla bída a mor, postavené město, vezme žeton moru a umístí jej na své město. Město hráče, na něhož padnul mor, je ochromené a není možné v něm trénovat nové jednotky armády.

Moru je možné se zbavit tím, že hrdina provede speciální akci Vymýcení moru v ruinách hradu Karak (na startovním dílku). V takovém případě se žeton moru odhazuje do společné zásoby. Do hry se pak znovu vrátí ve chvíli, kdy nějakému hráči padnou na kostce hrdiny dvě lebky.

Mor se vždy týká maximálně jednoho hráče. Jakmile tedy znovu některému z hráčů padne na kostce hrdiny symbol dvou lebek, znovu vybere, na které město bída a mor padne. Žeton moru může v takovém případě buď přesunout na jiné město, nebo jej i ponechat na městě, kde se nacházel doposud. V obou případech však musí postižený hráč vyhodnotit bídu podle pravidel popsanych výše (tedy odhodit suroviny).

Pozor: Někteří hrdinové mohou opakovat hod kostkou hrdiny. V takovém případě se počítá až finální výsledek hodu kostkou.

Poznámka: Pokud si ve hře nechcete škodit (například při hraní s mladšími hráči), doporučujeme pravidla pro Mor nepoužívat.

Kostliví bojovníci

Základní jednotka temné armády. Při dobře vedeném útoku by neměli pro zkušeného hrdinu představovat žádnou překážku. Jejich vůdce navíc máchá démonickým mečem, který se v případě jeho porážky může hrdinům hodit v budoucích bojích.



Ohnivci

Podpůrná jednotka temné armády. Při boji s nimi je potřeba dávat pozor na oheň, který šíří kolem sebe a ničí tak vše, co se jim dostane do cesty. Poražením jejich vůdce hrdina získá kouzelný svitek, pomocí kterého může seslat kouzlo ohnivá koule.



Stínoví požírači

Stínoví požírači vystoupili z temnoty země, aby zaseli strach do řad lidí. Jejich úkolem je pustošení úrody a krádeň zásob. Jejich poražením hrdina může získat zakázané kouzlo, s jehož pomocí může krást suroviny od ostatních hrdinů.



Hromotluci s nákladem

Vozy se surovinami pro temnou armádu jsou taženy skupinou kostlivých hromotluků. Ti jsou pro většinu hrdinů nepřijemným soupeřem a mohou jim způsobit hluboká zranění svými palcáty s hřeby. Vždy však táhnou povoz plný surovin, které lze získat při jejich porážení.



Stoupenci kladiva

Elitní skupina nemrtvých zabijáků oděná v démonické zbroji. Jejich cílem je likvidace všeho živého, co se jim připlete do cesty. Jejich vůdce dokáže úderem svého kladiva srazit k zemi celý oddíl vojáků. Jeho kladivo se pak stává velmi hodnotnou kořistí pro toho, kdo je porazí v boji.



Temné dryády

Monstra stvořená koncentrací zla a strážci pradávných magických amuletů. Souboj s nimi je hra se životem a smrtí a málokterý hrdina je schopen je porazit bez pomoci zbraně nebo vojenské podpory. Magická síla amuletů, které temné dryády chrání, by mohla hrdinům propůjčit unikátní sílu a získat tak znatelný náskok na cestě za vítězstvím.



Kostlivý jezdec

Přízrak na kostlivém oři, který se prohání krajinou a svojí zástavou inspiruje stoupence temné armády k šíření zla a zkázy. Na první pohled se zdá být neporazitelný, avšak dobře koordinovaný útok hrdiny s hrstkou vojáků ho může zaskočit a ukončit jeho bytí. Je jedním z nositelů kamenů duše, který hrdina získá po jeho porážení.



Posel smrti

Beznaděj a smrt. To je to jediné, co potká každého, kdo se postaví do cesty této bytosti přinášející zkázu. Před bojem s tímto nepřítelem je nutné mít po boku dobře vycvičenou armádu, správný plán útoku a štěstí na svojí straně. Je nositelem velkého kamene duše, který hrdina získá, pokud nad ním zvítězí.



Temný generál

Jeho pravá podstata je obestřena tajemstvím. Jeho úmysly jsou však jasné. Byl probuzen společně se svými stoupenci a vede tažení proti světu lidí. Cílem je ovládnutí tohoto světa a vymýcení veškerého odporu, který by se mohl objevit nyní nebo v budoucích generacích. Nese arcikámen duše, do něhož je vetknutá mimořádná síla a moc.



Horan – válečník



Země se zatřásla, obloha potemněla, ve vzduchu visel strach. Válečník HORAN ale klidně seděl v rozvalinách hradu Karak, upřeně zíral do okolní krajiny a brousil svou oboustrannou sekeru. Vedle něj ležel Šavlozub, jeho věrný čtyřnohý přítel, a žvýkal něco podivného. K tomu, co nadcházelo, se HORAN zrodil. Žádná nestvůra není dost strašná na to, aby mu nahnala strach. Žádná překážka není dost velká na to, aby ji nepřekonal. O tom, co dnes započalo, se budou pět písní ještě několik věků a HORAN se navždy запиše do historie svobodného světa.

JÍZDNÍ TVOR: BESTIE

SCHOPNOSTI:



Válečná strategie: Válečník je výborný bojový stratég. Při hře za válečníka můžete při každé bitvě jednou znovu hodit kostkami oddílů v případě, že vám výsledek prvního hodu nevyhovuje. V takovém případě se počítá výsledek druhého hodu. Pozor! Kostkou hrdiny válečník znovu nehází. Opravuje pouze hod všech oddílů a hází vždy všemi kostkami oddílů, které použil pro první hod!



Plundrování: Bestie, na které válečník jezdí, umožňuje v rámci každého souboje navíc vyplundrovat z krajiny, ve které souboj probíhá, suroviny, které se zde nachází. Po vítězné bitvě válečník tak vždy získá suroviny, jako kdyby na příslušném dílku provedl akci Sběr surovin (včetně případné bonusové suroviny za Amulet surovin).

Taia – vědma



TAIA si v duchu přála, aby se její předchozí vize o budoucnosti nesplnily. Už v podzemním labyrintu hradu Karak věděla, že poražením draka kýženého vítězství nedosáhne. Vize o nadcházející temnotě byly tenkrát příliš živé, až téměř hmatatelné. Teď tu však bylo něco nového, něco neobvyklého. Ať už se snažila sebevíc, budoucnost o osudu lidstva byla pro ni zastřena. Je zřejmé, že bude nutné zapojit všechny své síly, aby dosáhla vítězství a přinesla svému lidu zasloužený mír.

JÍZDNÍ TVOR: VELBLOUD

SCHOPNOSTI:



Tkadlena osudu: Vědma vidí různé možné budoucnosti, které mohou nastat, a umí je ovlivnit. Vždy když vejdete na nový dílek krajiny, vytáhněte si ze sáčku s žetony armád nestvůr o jeden žeton víc. U krajiny prvního stupně tedy vytáhněte dva žetony, jeden z nich si vyberte a položte jej na nově objevený dílek krajiny. Na krajíně druhého stupně vytáhněte tři žetony, dva z nich si vyberte a položte je na nově objevený dílek krajiny. Zbývající žeton vraťte zpět do sáčku s armádami nestvůr.



Expertní stavitelka: Velbloudí vytrvalost usnadňuje vědmě podílení se na stavbě města. Město a všechny budovy v něm staví vědma o jednu surovinu levněji. Vybírá si, o jakou surovinu bude stavba levnější (např.: stáj, která stojí 2 jídla, 1 dřevo a 1 kámen, může vědma postavit za 1 jídlo, 1 dřevo a 1 kámen, za 2 jídla, 1 dřevo, 0 kamenů nebo za 2 jídla, 0 dřeva a 1 kámen).

Lady Lorraine – hraničářka



LADY LORRAINE konečně po dlouhé době vystoupila z katakomb hradu Karak na denní světlo. Zhluboka se nadechla svěžího vzduchu a pohladila svého medvěda po hřbetu. „Zdá se, že naše bitva ještě není u konce,“ pomyslela si při pohledu na zkázu, která se šířila, kam až oko dohlédlo. Z oblohy se snesl jestřáb a usadil se jí na rameni. „Lidé jsou slabí a nedá se jim věřit. Bez naší pomoci jistě tuhle válku prohrají a uvrhnou náš svět do temnoty. Pokud jim ovšem nepomůžeme...“

JÍZDNÍ TVOR: MEDVĚD

SCHOPNOSTI:



Jestřábí oko: Věrný jestřáb pomáhá LADY LORRAINE s průzkumem okolí. Hráč hraničářky může 1krát za tak táhnout horní dílek krajiny, napojit ho kdekoliv na herní plán a umístit na tento dílek armádu/armády nestvůr ze sáčku, aniž by na tento dílek krajiny musel přesunout figurku svojí hrdinky. Vyslání jestřába nestojí žádnou akci a je nepovinné. Nově napojený dílek musí být přístupný podle pravidel popsanych v kapitole Pohyb (musí být spojený alespoň s jedním dalším dílkem stranou, která neobsahuje propast).



Medvědí přítel: LADY LORRAINE má vždy po boku svého věrného přítele medvěda, který jí pomáhá v boji. Na začátku hry si hráč hrající za hraničářku vezme navíc do armády kostku medvěda (stejně barvy jako její kostka hrdiny), kterou používá v bitvách. Tato kostka se nepočítá do limitu kostek oddílů daných úrovní hrdinčiny slávy.

Lord Xanros – černokněžník



LORD XANROS usazený na zádech kostlivého býka drmolil skrz rty nějaké temné zaklínadlo. Okolní vzduch se tetelil přepětím magické energie a z pohledu na černokněžníka šel strach. Jeho plán vycházel znamenitě. Nepřítel přinesl do kraje smrt, ale zapomněl, že smrt je na XANROSOVĚ straně. Temná armáda vynesla kameny duše z hlubin země až přímo k jeho nohám. Stačí jen natáhnout ruku a vzít si, co mu právem náleží. Zanedlouho se jich chopí a pak už mu nikdo a nic nebude stát v cestě.

JÍZDNÍ TVOR: KOSTLIVÝ BÝK

SCHOPNOSTI:



Nekromancie: Černokněžník umí oživovat kostlivce. V průběhu svého tahu může spotřebovat jednu nebo více akcí na vytvoření kostlivce. Za každou tuto akci si černokněžník přidá do své armády jednu kostku kostlivce (stejně barvy jako je jeho kostka hrdiny) až do maximálního počtu 3 kostek. Kostky kostlivců se nepočítají do limitu daného úrovní černokněžníkovy slávy.



Sběrač duší: Kostlivý býk umožňuje černokněžníkovi vysát poslední zbytky života z padlých jednotek ve vlastní armádě. Pokud někdy zemře některá z jeho jednotek v boji (týká se i kostlivců), může se jí vyléčit jeden ze svých životů.

Elsbeth – bojovnice



Před ruinami hradu čekal její věrný jednorozec Lusamin. ELSPETH neotálela ani vteřinu, naskočila na jeho hřbet a tryskem vyrazila k úpatí kopce. Monstra vylézající z hlubin země se valila na zemský povrch jako švábi, ale mladá bojovnice tasila své dva meče a zaútočila na ně. „Táhněte zpět, odkud jste přišli! Temnota není osudem lidstva, dokud jsem na stráži já!“

JÍZDNÍ TVOR: JEDNOROŽEC

SCHOPNOSTI:



Bojová finta: ELSPETH je nadaná bojovnice a ve správnou chvíli umí v průběhu boje změnit vývoj bitvy ve svůj prospěch. Při hře za bojovnici můžete při každé bitvě jednou opakovat hod kostkou hrdiny v případě, kdy vám výsledek prvního hodu nevyhovuje. V takovém případě se počítá výsledek druhého hodu. Pozor, opakovat lze pouze hod kostkou hrdiny, nikoliv kostkami odílů.



Magický běh: Kouzelný jednorozec, na kterém ELSPETH jezdí, se umí bleskurychle přesunout po bojišti. Hráč ELSPETH může místo běžného pohybu 1krát za tah přesunout figurku hrdiny tak, že se pohne až o 3 dílky krajiny ležící v jedné přímce na herním plánu. V rámci tohoto pohybu může ignorovat veškeré propasti, které jí stojí v cestě, na políčku s neporaženou armádou nestvůr však musí zastavit a svést bitvu – nelze ji přeskochit. Za pomoci této schopnosti lze cestovat pouze po již objevené oblasti, za použití Magického běhu tedy nelze objevovat nové dílky.

Darius – průzkumník



DARIUS se vypravil ke Karaku, aby tam složil tradiční zkoušku dospělosti a prokázal, že je hoden osedlat svého raptora, kterého vychovával už od vajíčka. Než ale stačil do prokletých ruin vstoupit, do cesty se mu postavila nová výzva – a zdá se, že zkoušky, které museli podstoupit členové kmene před ním, jsou ničím ve srovnání s nástrahami, které teď čekají na Daria. Nadšení z možnosti na věky se zapsat do dějin svého kmene jej však žene kupředu. Usadí se do sedla svého raptora a s bojovým pokřikem prudce vyrazí vstříc dalšímu nebezpečí.

JÍZDNÍ TVOR: RAPTOR

SCHOPNOSTI:



Průzkum terénu: DARIUS je zkušený průzkumník a stopař a poradí si v každém terénu. Při vstupu do neobjevené oblasti hráč hrající za průzkumníka táhne 2 dílky krajiny, jeden z nich umístí a druhý tráhí na vrch hromádky dílků krajiny, aniž by ostatním hráčům prozrazoval, co se na něm nachází.



Drápy a tesáky: Průzkumníkův raptor je přirozený predátor a slabší nepřátele zabije dříve, než by mohlo dojít k opravdovému boji. Průzkumník poráží jednu armádu nestvůr se silou 1 automaticky, aniž by s ní musel vést bitvu. Vstoupí-li tedy hrdina na dílek krajiny, kde se nachází armáda nestvůr se silou 1, automaticky ji porazí, aniž by hráč házel kostkami. Nachází-li se na dílku druhého stupně armáda nestvůr se silou 1, hrdina ji automaticky porazí a získá odměnu – s druhou armádou však musí svést bitvu dle běžných pravidel. Mají-li sílu 1 obě přítomné armády nestvůr, průzkumník automaticky jednu z nich porazí a s druhou musí svést bitvu dle běžných pravidel. Průzkumník získává slávu dle běžných pravidel i za armády nestvůr poražené pomocí této schopnosti. V bitvě s Temným generálem průzkumník vždy před vyhodnocením bitvy automaticky odstraní jeden žeton pretoriána. Na základě své síly v bitvě pak může odstranit ještě další žeton pretoriána dle běžných pravidel.

SHRNUTÍ PRAVIDEL

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček počínaje začínajícím hráčem.

TAH HRÁČE:

Hráč má ve svém tahu v základu k dispozici dvě akce.

Před každou akcí má hráč možnost pohnout figurkou svého hrdiny o jeden dílek herního plánu. Při pohybu nesmí překračovat propasti. Pohyb je nepovinný. Pohyb nelze provést až po akci.

Pohybovat se lze po již objevených dílcích herního plánu, nebo lze přikládat dílky nové a pohybovat se na ně.

Hráči mohou provádět následující akce: **Bitva s armádami nestvůr; Léčení; Zisk surovin; Stavba; Nábor armády; Zvednutí položeného předmětu; Vymýcení moru.**

Bitva s armádami nestvůr: Vstoupí-li hrdina na dílek s armádou či armádami nestvůr, nebo objeví-li nový dílek (na který se armáda nestvůr vytáhne okamžitě ze sáčku), musí s ní svést bitvu. Bitvou s armádou nestvůr vždy končí hráčův tah, i kdyby měl ještě nějaké akce k dispozici. Při bitvě hrdina vždy hází kostkou svého hrdiny a libovolným počtem kostek svých oddílů. Je-li jeho bojová síla (součet symbolů mečů, které padly na kostkách, a bonusů za předměty a schopnosti) stejná nebo vyšší, než jaká je síla armády nestvůr, hrdina bitvu vyhrál a získá odměnu, uvedenou na druhé straně žetonu armády nestvůr. Padne-li mečů méně, hrdina bitvu prohrál a figurka se vrátí na dílek, odkud na dílek s armádou nestvůr přišel. Padne-li na kostce hrdiny lebka, hrdina ztrácí 1 život. Padnou-li dvě lebky, ztrácí 2 životy a musí uvrhnout bídu a mor na některé z měst protihráčů. Padne-li lebka na kostce oddílu, vrátí hráč danou kostku zpět do společné zásoby.

Léčení: Za každou akci léčení si hrdina vyléčí 2 životy.

Zisk surovin: Hrdina získá suroviny z dílku, na kterém se nachází, určené typem daného dílku. V jednom tahu lze na každém dílku provést akci Zisk surovin maximálně jednou.

Stavba: Hrdina postaví město na dílku, na kterém se nachází. Na dílku se v danou chvíli nesmí nacházet jiné město ani jiný hrdina. Má-li již město postaveno, může v něm stavět budovy. V rámci jedné akce Stavba lze postavit i více budov, má-li hrdina dost surovin na jejich zaplacení. Pro akci Stavba budov je nezbytné, aby se hrdina nacházel na dílku se svým městem.

Nábor armády: Nachází-li se hrdina na dílku se svým městem, může vycvičit nové oddíly. V rámci jedné akce Nábor lze vycvičit oddíly až do počtu daného hrdinovou úrovní slávy, za předpokladu, že má hrdina dost surovin na jejich zaplacení.

Zvednutí položeného předmětu: Nachází-li se hrdina na dílku s odloženým předmětem, může jej za jednu akci přidat do svého inventáře. Nachází-li se na daném dílku více předmětů, může hrdina v rámci jedné akce sebrat všechny.

Vymýcení moru: Tuto akci lze provést pouze, nachází-li se hrdina na startovním dílku – ruinách hradu Karak. Hrdina si vyléčí životy do maximálního počtu, a nachází-li se na jeho městě žeton moru, vrátí jej do společné zásoby.

Ztráta životů a bezvědomí: Ztratí-li hrdina všechny životy, upadne do bezvědomí. Místo celého příštího tahu si vyléčí tři životy a v dalším tahu pak normálně pokračuje ve hře.

DALŠÍ PRAVIDLA:

Bída a mor: Padne-li na hráčovo město mor, musí odevzdat do společné zásoby po jednom žetonu od každé suroviny (nemá-li danou surovinu, nic namísto ní neodevzdává). Zároveň se na jeho město umístí dílek moru – po dobu, po kterou se na městě nachází, v něm nelze cvičit nové oddíly.

Sláva: Hrdina může mít ve své armádě maximálně tolik oddílů (kostek oddílů), kolik činí jeho sláva. Ta je dána silou nejsilnější armády nestvůr (či součtem sil armád nestvůr v případě dílků druhého stupně), kterou hrdina doposud během hry porazil. Maximální úroveň slávy je 10.

Temný generál: Táhne-li hráč dílek krajiny s pekelnou propastí, přidá na něj kartonovou figurku Temného generála a 3, 4 nebo

5 žetonů pretoriánů (podle počtu hráčů). Temný generál má sílu 10 + 1 za každý žeton pretoriána. Vede-li hrdina s Temným generálem bitvu a síla jeho útoku je menší než aktuální síla Temného generála, ale větší než 10, odhodí 1 žeton pretoriána. K poražení Temného generála je nutné mít sílu útoku alespoň stejně vysokou, jako je aktuální síla Temného generála.

Konec hry: Hra končí okamžitě, jakmile některý z hrdinů porazí Temného generála. Vítězem je v tu chvíli hráč, který má nejvíce bodů za kameny duší (1 za malý kámen, 2 za velký kámen, 4,5 za arcikámen).

SCHOPNOSTI HRDINŮ:

HORAN – Válečník: Může jednou za bitvu opakovat hod všemi svými kostkami oddílů. Při vítězství v bitvě získá navíc suroviny, jako by na daném dílku provedl akci Zisk surovin.

TAIA – Věštkyň: Při objevování krajiny tahá ze sáčku vždy jeden žeton armády nestvůr navíc a vybírá si, který žeton či které žetony umístí. Přebytný žeton vrací zpět do sáčku. Budování města a každé budovy v něm ji stojí vždy o jeden libovolný žeton suroviny méně.

LADY LORRAINE – Hraničářka: Jednou za tah může připojit dílek krajiny k libovolnému jinému dílku na herním plánu (nepočítá se jako akce). Používá v bitvách navíc kostku medvěda (nepočítá se do limitu daného úrovní slávy).

LORD XANROS – Černokněžník: Za 1 akci si může do své armády přidat 1 kostku kostlivec až do maxima 3 kostek (tyto kostky se nepočítají do limitu daného úrovní slávy). Pokaždé když některý jeho oddíl padne v bitvě, vyléčí si jeden život.

ELSPETH – Bojovnice: Může jednou za bitvu opakovat hod kostkou hrdiny. Jednou za tah se může pohnout až o 3 dílky krajiny v přímé linii (pouze skrz již objevené dílky a ne skrz dílky obsazené armádou nestvůr).

DARIUS – Průzkumník: Při objevování nových dílků krajiny si vybírá ze dvou dílků. Druhý vrací zpět navrch hromádky. V každé bitvě může bez boje porazit jednu armádu nestvůr se silou 1 (pokud se bitvy účastní). Před bitvou s Temným generálem odhazuje jeden žeton pretoriána.

AUTOŘI

Návrh hry: Petr Mikša

Ilustrace a grafické zpracování: Roman Hladík

Ilustrace na krabici: Jiří Světlinský

Vedení projektu: David Rozsíval

Testing a vývoj: Marek Vejborný, Michal Šmíd

Sazba pravidel: Marek Píza

Korektura: Lukáš Sábó

DTP: Marek Jaroš

Děkujeme všem testerům, kteří pomohli přivést tuto hru k životu, zejména pak členům Albi klubu deskovkářů: KDH Kartágo, Deskohera Ptice, Drásovraní, Hlavně hravě, z. s., KDH Těrlicko.

Poděkování autorů si zasluhují: Adam, Ondřej a Anička Hladíkoví; Izabela, Nataniel a Anabela Mikšovi; Otakar a Mikuláš Hladíkoví; Veronika Hladíková; Anita Nagy Mikšová; Otakar Medek; Tobias a Sofie Janí; Jan, Viktor a Šárka Kiliánovi; Valentin Wirth; David Šemík; Petr Štefek; Viliam Korbel.

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Albi