

Karak

Regent



	PRAVIDLA HRY	1
	PRAVIDLÁ HRY	6
	SPIELREGELN	11
	INSTRUKCJA	17
	GAME RULES	23
	RÈGLES DU JEU	28



KDE SE VZALI V HLUBOKÉM PODZEMÍ KARAKU oživlí kostlivci a děsivý drak? Odpověď se ukrývá v zaprášených svitcích, zmiňujících krutého panovníka, bažíčího po nekonečné moci a bohatství. Za jeho vlády trpěla celá země a není divu, že se našli hrdinové, kteří se jej pokusili zastavit. Vydati se do hradu Karak a už o nich nikdy nikdo neslyšel. Svůj úkol však splnili – pán Karaku zmizel. Co přesně se však stalo, nikdo doopravdy neví. Proslýchá se však, že díky temné magii, kterou použil, uvízl na hranici mezi životem a smrtí, kde čeká na svůj návrat do světa živých...

KARAK: REGENT je rozšíření, které přináší 4 nové hrdiny, 2 nové nestvůry, 2 nové předměty, 2 nové druhy místností a alternativní herní režim, který se nazývá Pán Karaku. Chcete-li hrát KARAK: REGENT, stačí přimíchat komponenty z rozšíření k odpovídajícím komponentám ze základní hry.

HERNÍ KOMPONENTY

- 1** 4 figurky hrdinů včetně stojánků
- 2** 18 destiček katakomb
(6 arén, 4 prokleté komnaty, 8 místností)
- 3** 4 karty hrdinů
- 4** 1 figurka pána Karaku včetně stojánku
- 5** 1 karta pána Karaku
- 6** 8 žetonů nestvůr
(6 netopýrů, 2 kostliví mágové)

KOMNATY PÁNA KARAKU

KARAK: REGENT přináší dvě nové místnosti, které souhrnně označujeme jako „komnaty pána Karaku“. Jedná se o *bojovou arénu* a *prokletou komnatu*.



Bojová aréna

Při prvním vstupu do *bojové arény* se daný hráč musí rozhodnout, kterého z ostatních hráčů vyzve k souboji. Figurku tohoto hráče poté přesune ke své figurce hrdiny.

Souboj mezi hrdiny probíhá podobně jako souboj s nestvůrou – až na skutečnost, že hodnotu,



kterou je třeba překonat, představuje *celková síla útoku* druhého hrdiny. Nejprve svůj hod vyhodnotí hráč, který do bojové arény vstoupil – v tuto chvíli se také musí rozhodnout, jestli využije některá ze svých kouzel a/nebo schopnost svého hrdiny. Poté vyhodnotí svůj hod hráč, jehož hrdina byl do arény přivolán.

Vítěz souboje si od poraženého hráče může vzít *poklad* či jakýkoliv jiný předmět nebo *kouzlo*. Porážený hráč zároveň ztrácí 1 život. Pokud došlo k remíze, nikdo nic nezískává, ani neztrácí. Po skončení souboje zůstanou figurky obou hráčů na políčku bojové arény.



Bojová aréna se aktivuje pouze při prvním vstupu. Poté, co v aréně proběhl souboj, se už neaktivuje a funguje jako obyčejná chodba.

Poznámka: Při souboji v bojové aréně lze využít všechny bojové vlastnosti hrdinů! Válečník tedy může házet podruhé, pokud mu nevyšel první hod. Lupička vyhrává v případě remízy. Vědma má v souboji +1, pokud vstoupila do bojové arény prvním krokem, nebo byla povolána do arény někým jiným apod. Prokletý hrdina své schopnosti používá nemůže.



Prokletá komnata

Každý hráč si při vstupu na pole prokleté komnaty musí hodit kostkou. Hodí-li na kostce 1–3, padlo na jeho hrdinu prokletí Karaku – vezme si žeton prokletí a poté může pokračovat ve zbývajících krocích. Hodí-li 4–6, prokletí se vynese. Vstoupí-li na pole hrdina již prokletý, kostkou nehází a prokletí mu zůstává. Prokletá komnata zůstává aktivní po zbytek hry a účinkuje na kteréhokoliv hráče, který do ní vstoupí.

Poznámka: Pokud se hrdina musí vrátit na pole prokleté komnaty vinou prohraného souboje s nestvůrou na sousedním poli, musí si hráč znova hodit kostkou.

NOVÉ VYBAVENÍ



Trn temnoty

Trn temnoty lze získat poražením obřího netopýra.

Trn temnoty zraňuje ostatní hráče. Vlastník trnu temnoty si při použití tohoto kouzla zvolí jednoho z ostatních hrdinů a ubere mu jeden život. Po použití trn temnoty odhodte a vyřaďte ze hry. Použití nespotřebuje žádný krok pohybu a kouzlo lze použít pouze ve svém tahu. V jednom tahu můžete seslat více trnů temnoty, a to i na stejněho hrdinu.

Poznámka: Pokud HORAN přijde kvůli trnu temnoty o poslední život, jeho schopnost reincarnace se vyhodnotí podle běžných pravidel. Stejně jako Portál uzdravení, i Trn temnoty kouzelník po použití vyřadí ze hry.



Mrazivá pěst

Mrazivou pěst lze získat poražením ledového mága.

Použití mrazivé pěsti v boji přidá +2 k celkové síle útoku hrdiny. Podobně jako jiná kouzla je po použití nutné mrazivou pěst odhodit a vyřadit ze hry. Mrazivou pěst lze použít i po hodu kostkou a v rámci jednoho boje jich lze použít více či je kombinovat s jinými kouzly.

Poznámka: Kouzelník může používat mrazivou pěst opakovaně, stejně jako magickou střelu ze základní hry.

NOVÍ HRDINOVÉ



Valduk – barbar



Berserk:

Zranění přivádí barbara do transu, ve kterém jsou jeho údery silnější. Má-li barbar právě 3 nebo 4 životy, přičtěte k jeho celkové síle útoku +1. Má-li pouze 1 nebo 2 životy, přičtěte +2. Při léčení si barbar může zvolit, kolik životů si chce vylečit – a ovlivnit tak svůj bonus za schopnost berserk.



Neúnavnost:

Barbar vydrží bojovat celé hodiny. Pokud barbar porazí nestvůru a nevezme si vybavení, které bojem získal, může pokračovat ve zbývajících krocích svého pohybu.

Severský národ stál celá léta v cestě ambicím vládců Karaku. Ač nikdy nebyli pokořeni, stál VALDUKA a jeho lid odpor řadu zbytkově ztracených životů a vydrancovaných vesnic. Zkdysi mocného hradu jsou nyní jen ruiny, a tak se VALDUK vydává na území nepřitele, aby zachránil dávno ukradené poklady svého rodu.

Baron Markul – bojový mág



Mistr meče:

Bojový mág je specia-lista na boj s mečem.

Meč má v jeho rukou **sílu 3**.



Bleskový útok:

Bojový mág se může za cenu všech čtyř kroků svého pohybu teleportovat na kterékoli pole, na kterém se nachází nestvůra, a s touto nestvůrou bojovat. Pokud by prohrál, může si vybrat, kterým směrem ustoupí. Ustoupit však smí jen na již objevená pole.

BARON MARKUL je členem rádu bojových mágů, kteří se kdysi vzepřeli krutovládě pána Karaku. Přes obět mnoha svých druhů však tehdy nedokázali zcela zvítězit. Nesmiřitelný vládce uvízl v astrální sféře a stále hrozí, že nabude své dřívější moci. Boj, započatý dávno v minulosti, je třeba dokončit!

Hannah – akrobatka



Vrhací dýky:

Akrobatka je mistryně ve vrhání dýk. Dýky (se sílou 1) může na své desce inventáře umisťovat i do příhrádek určených pro kouzla. V boji pak využívá všechny dýky, které má na desce inventáře. **Každá dýka má sílu 1**. Dýky se na rozdíl od kouzel při použití neodhazují.



Sprint:

Akrobatka je skvělá sprinterka. Namísto běžného pohybu může hráč na začátku svého tahu ohlásit, že akrobatka bude sprintovat. V takovém případě může urazit vzdálenost až 8 polí – nesmí vkročit do neobjevené oblasti, může však bojovat s nestvůrou, zvednout před-mět, nebo se vylečit.

Mladá akrobatka HANNAH přecestovala s karavou potulných umělců až z dalekých jižních plání.

Vidina skutečného dobrodružství a nezměrného bohatství, ukryvajícího se v hlubinách Karaku, ji zcela okouzlila. Je jí souzeno získat blyštité poklady, jak jí předpověděla věštyně z karavy, nebo ji mladická nerozvážnost žene vstříc nebezpečí?

Poznámka: Při prokletí akrobatka dýky z polí pro kouzla neodhazuje. Je-li prokletá, nesmí však dýky na polích pro kouzla používat, ani tam další umisťovat.

Lady Lorraine – hraničářka



Medvědí útok:

Hraničářka má po boku věrného společníka.

Pokud jí v boji padne na kostce **1**, počítá se jako **6**.



Naslouchání:

Hraničářka má pobytom v divočině dokonale vycvičené instinkty. Pokud hráč prohlásí, že naslouchá, může za cenu jednoho kroku pohybu prozkoumat sousedící pole katakomb včetně losování žetonu nestvůry ze sáčku, nicméně na nové pole nevstupuje. Hráč může na nově objevenou destičku vstoupit za cenu dalšího kroku pohybu, nebo se může vydat jinam. Naslouchat může ve svém tahu opakováně.

Poznámka: Pokud nasloucháním objeví bojovou arénu a následně do ní nevstoupí, otočte destičku katakomb lícem dolů, aby bylo zřejmé, že aréna dosud nebyla aktivována.

LADY LORRAINE měla vždy blíže ke zvířecím obyvatelům lesa než k jiným lidem. Dávno lidem přestala věřit a postupně se o ně i zajímat. Když však lidská nezodpovědnost umožnila temným silám rozšířit se do nedotčených koutů panenské přírody, nemohla již zůstat stranou. Spolu se svým věrným medvědím společníkem se LORRAINE rozhodla vypravit do hradu Karak a napravit, co lidé způsobili.



VARIANTA HRY – PÁN KARAKU

PÁN KARAKU byl svrchovaný vládce, kterému se podařilo sjednotit dříve roztríštěnou zemi, zmítající se v neustálých potyčkách o území. Jeho úsilí si vyžádalo řadu obětí, ale nakonec bylo takřka dokonáno. Zbývalo vyřešit poslední problém – čas. Pán Karaku neměl v plánu vládu předat nástupci. Nikdy.

Chtěl si zajistit nekonečný život a vládnout napořád. Nebýt otravných mágů, bylo by se to bývalo podařilo. Po boji však zůstal uvězněný mezi životem a smrtí. Od té doby hledá způsob, jak se vrátit na svůj trůn, který mezitím obsadil jakýsi obludný ještěr.

Pán Karaku je varianta, která do hry vnáší více napětí a zároveň udržuje hru déle vyrovnanou. Hraní varianty Pán Karaku doporučujeme hráčům, kteří již mají zkušenosť se základní hrou – zejména se schopnostmi jednotlivých hrdinů.

Role pána Karaku se zhostí v průběhu partie hráč nejslabšího hrdiny. Pán Karaku do hry vstoupí ve chvíli, kdy je objeveno 5 komnat pána Karaku (komnaty pána Karaku představují bojové arény a prokleté komnaty). V tu chvíli identifikujte nejslabšího z hrdinů. Tím je:

1. Hrdina s nejmenším počtem pokladů.
2. V případě rovnosti hrdina s nižší celkovou silou zbraní.
3. V případě rovnosti hrdina s nižším počtem ostatních předmětů.
4. V případě rovnosti hrdina, kterému padne nižší číslo na kostce.



PŘÍKLAD 1

Kouzelník je jediný z hráčů, který nemá v inventáři žádný poklad.

Duch pána Karaku tedy posedl kouzelníka, a to bez ohledu na to, jaké má další vybavení.



PŘÍKLAD 2

A: Lopička a barbar nemají ani jeden poklad. Všichni ostatní hráči mají alespoň jeden poklad nebo víc. Lopička má dvě dýky, barbar má pouze meč, síla jejich zbraní je tedy stejná. Lopička má klíč, barbar má magickou střelu, oba tedy mají stejný počet ostatních předmětů.

B: Oba hráči si hodí jednou kostkou. Lopičce padlo 2, stejně jako barbarovi. Hod se tedy opakuje. Při druhém hodu padlo lopičce číslo 5 a barbarovi číslo 1. Duch pána Karaku tedy posedne barbara.



Hráč, jehož hrdinu posedl duch pána Karaku, vymění figurku a kartu svého hrdiny za figurku a kartu pána Karaku. Dále pak:

- Jeho hrdina se vyléčí na maximum a je z něj sejmuto případné prokletí.
- Jeho hrdina ztratí své původní schopnosti (výjimka – při hře dvou hráčů si je ponechává).
- Jeho hrdina získá schopnosti všech ostatních hrdinů, kteří jsou aktuálně ve hře – pán Karaku za dlouhá léta svého života načerpal mnoho znalostí a dovedností.

Pro pána Karaku platí stejná pravidla jako pro ostatní hrdiny. Má tedy ve svém tahu 4 kroky po hybu, objevuje místnosti, bojuje s monstry, sbírá a používá předměty, je možné ho proklít. Cílem pána Karaku zůstává nasbírání největšího počtu pokladů. Hra nadále končí poražením draka.

Poznámka: Pokud se jako pátá komnata ve hře objeví bojová aréna, jako první se vyhodnotí proměna v pána Karaku a až poté proběhne souboj v bojové aréně.

PŘÍKLAD:

Hrají 4 hráči, kteří si vylosovali vědmu, lupičku, válečníka a barbara.

A: Barbarovi se ve hře nedářilo a při objevení páté komnaty pána Karaku neměl žádný poklad ani zbraň. Posedl ho tedy *duch pána Karaku*. Ve svém tahu objeví místnost. Protože je ve hře vědma a on má její schopnosti, může ze sáčku vytáhnout dva žetony a vybrat si ten, který mu lépe vyhovuje.

B: Pán Karaku má ale i schopnosti lupičky, rozhodne se tedy kolem nestvůry projít a objevovat dál. Další objevené políčko je také místnost. Opět si vytáhne ze sáčku dva žetony a tentokrát je jeden z nich **KOSTLIVEC S KLÍČEM**.

C: Položí ho na políčko katakomb a rozhodne se s kostlivcem bojovat. Hodí si kostkami pro boj s nestvůrou. Na kostkách mu padly dvě jedničky. Protože je ve hře také válečníkem, má i jeho schopnosti.

D: Hodí si tedy kostkami ještě podruhé. Na kostkách mu padl dohromady součet čísel 8 a zbraně ani kouzla do útoku nemá žádné. Protože je ale ve hře lupička a on má její schopnosti, vyhrává souboj i při remíze. **KOSTLIVCE S KLÍČEM** tedy porazil a vezme si od něj klíč. Tím jeho tah končí.



Autoři: Petr Mikša a Roman Hladík; ilustrace: Roman Hladík; DTP: Michal Peichl a Marek Píza; produkce: David Rozsíval.

Za testování děkujeme členům Albi klubu deskovkářů: Bečvochovo hráčské doupě, Deskovkáři DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRV v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub, Trolí doupě a řadě dalších testerů!





KARAK: REGENT

PRAVIDLÁ HRY

KDE SA VZALI V HLBOKOM PODZEMÍ KARAKU oživené kostry a desivý drak? Odpoved' sa ukrýva v zaprášených zvitkoch zmieňujúcich sa o krutom panovníkovi bažiacom po nekonečnej moci a bohatstve. Počas jeho vlády trpela celá krajina a nie div, že sa našli hrdinovia, ktorí sa ho pokúsili zastaviť. Vydal sa do hradu Karak a už o nich nikdy nikto nepočul. Svoju úlohu však splnili – pán Karaku zmizol. Čo presne sa však stalo, nikto naozaj nevie. Povráva sa však, že vďaka temnej mágii, ktorú použil, uviazol na hranici medzi životom a smrťou, kde čaká na svoj návrat do sveta živých...

KARAK: REGENT je rozšírenie, ktoré prináša 4 nových hrdinov, 2 nových netvorov, 2 nové predmety, 2 nové druhy miestností a alternatívny herný režim, ktorý sa nazýva Pán Karaku. Ak chcete hrať KARAK: REGENT, stačí primiešať komponenty z rozšírenia k zodpovedajúcim komponentom zo základnej hry.

HERNÉ KOMPONENTY

- 1** 4 figúrky hrdinov vrátane stojančeka
- 2** 18 dielikov katakomb
(6 arén, 4 prekliate komnaty, 8 miestností)
- 3** 4 karty hrdinov
- 4** 1 figúrka pána Karaku vrátane stojančeka
- 5** 1 karta pána Karaku
- 6** 8 žetónov netvorov
(6 netopierov, 2 kostry mágov)

KOMNATY PÁNA KARAKU

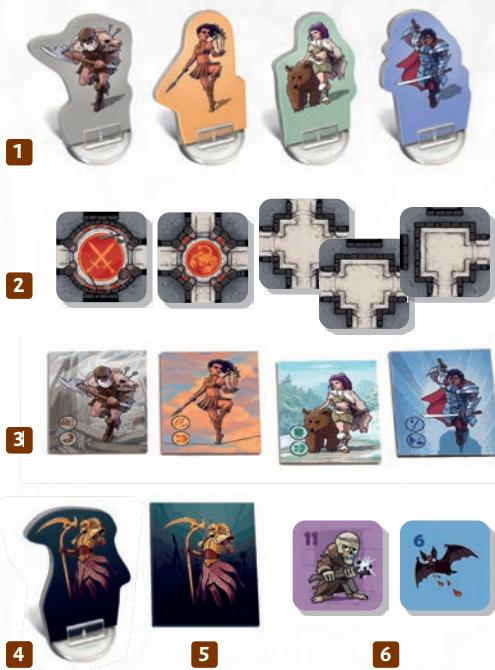
KARAK: REGENT prináša dve nové miestnosti, ktoré súhranne označujeme ako „komnaty pána Karaku“. Ide o bojovú arénu a prekliatu komnatu.



Bojová aréna

Pri prvom vstupe do bojovej arény sa daný hráč musí rozhodnúť, ktorého z ostatných hráčov vyzve na súboj. Figúrku tohto hráča potom presunie k svojej figúrke hrdinu.

Súboj medzi hrdinami prebieha podobne ako súboj s netvorom – až na skutočnosť, že hodnotu, ktorú je potrebné prekonat, predstavuje



celková sila útoku druhého hrdinu. Najprv svoj hod vyhodnotí hráč, ktorý do bojovej arény vstúpil – v tej chvíli sa tiež musí rozhodnúť, či využije niektoré zo svojich kúziel a/alebo schopnost svojho hrdinu. Potom vyhodnotí svoj hod hráč, ktorého hrdina bol do arény privolaný.

Vítaz súboja si od porazeného hráča môže vziať poklad či akýkoľvek iný predmet alebo kúzlo. Porazený hráč zároveň stráca 1 život. Ak došlo k remíze, nikto nič nezískava ani nestráca. Po skončení súboja zostanú figúrky oboch hráčov na poličke bojovej arény.

Bojová aréna sa aktivuje len pri prvom vstupe. Po tom, ako v aréne prebehol súboj, sa už neaktivuje a funguje ako obyčajná chodba.

Poznámka: Pri súboji v bojovej aréne možno využiť všetky bojové vlastnosti hrdinov! Bojovník teda môže hádzat druhýkrát, ak mu nevyšiel prvý hod. Lupička vyhráva v prípade remízy. Čarodejnica má v súboji +1, ak vstúpila do bojovej arény prvým krokom alebo bola povolaná do arény niekým iným a pod. Prekliaty hrdina svoje schopnosti používať nemôže.



Prekliata komnata

Každý hráč pri vstupe na pole prekliatej komnaty musí hodít kockou. Ak hodí na kocke 1 – 3, padlo na jeho hrdinu prekliatie Karaku – vezme si žetón prekliatia a potom môže pokračovať v zostávajúcich krokoch. Ak hodí 4 – 6, prekliatiu sa vyhne. Ak vstúpi na pole hrdina už prekliaty, kockou nehádže a prekliatie mu zostáva. Prekliata komnata zostáva aktívna po zvyšok hry a účinkuje na ktoréhokoľvek hráča, ktorý do nej vstúpi.

Poznámka: Ak sa hrdina musí vrátiť na pole prekliatej komnaty kvôli prehrátemu súboju s netvorom na susednom poli, musí hráč znova hodit kockou.

NOVÉ VYBAVENIE



Tŕň temnoty

Tŕň temnoty možno získať porazením obrieho netopiera.

Tŕň temnoty zraňuje ostatných hráčov. Vlastník trína temnoty si pri použití tohto kúzla zvolí jedného z ostatných hrdinov a uberie mu jeden život. Po použití trína temnoty odhodte a vyradte z hry. Použitie nespotrebuje žiadny krok pohybu a kúzlo možno použiť len vo svojom tahu. V jednom tahu môžete zoslat viacero trínov temnoty, a to aj na toho istého hrdinu.

Poznámka: Ak HORAN príde kvôli trínu temnoty o posledný život, jeho schopnosť reinkarnácie sa vyhodnotí podľa bežných pravidiel. Rovnako

ako Portál uzdravenia, aj Tŕň temnoty kúzelník po použití vyradí z hry.



Mrazivá păst

Mrazivú păst možno získať porazením ľadového mága.

Použitie mrazivej păste v boji pridá +2 k celkovej sile útoku hrdinu. Podobne ako iné kúzla je po použití nutné mrazivú păst odhodiť a vyradiť z hry. Mrazivú păst možno použiť aj po hode kockou a v rámci jedného boja ich možno použiť viac či kombinovať ich s inými kúzlami.

Poznámka: Kúzelník môže používať mrazivú păst opakovane, rovnako ako magickú strelu zo základnej hry.

NOVÍ HRDINOVIA

Valduk – barbar



Berserk:

Zranenia privádzajú barbara do tranzu, v ktorom sú jeho údery silnejšie. Ak má barbar práve 3 alebo 4 životy, pripočítajte k jeho celkovej sile útoku +1. Ak má len 1 alebo 2 životy, pripočítajte +2. Pri liečení si barbar môže zvolať, koľko životov si chce vyliečiť – a ovplyvní tak svoj bonus za schopnosť berserk.



Neúnavnosť:

Barbar vydrží bojovať celé hodiny. Ak barbar porazí netvora a nevezme si vybavenie, ktoré bojom získal, môže pokračovať v zostávajúcich krokoch svojho pohybu.

Severský národ stál celé roky v ceste ambíciám vládcov Karaku. I keď nikdy neboli pokorení, odpor stál VALDUKA a jeho ľud množstvo zbytočne stratených životov a vydrancovaných dedín. Z kedy si mocného hradu sú teraz len ruiny, a tak sa VALDUK vydáva na územie nepriateľa, aby zachránil dávno ukradenuté poklady svojho rodu.



Barón Markul – bojový mág



Majster meča:

Bojový mág je špecialista na boj s mečom. Meč má v jeho rukách **silu 3**.



Bleskový útok:

Bojový mág sa môže za cenu všetkých 4 krokov svojho pohybu teleportovať na ktorékoľvek pole, na ktorom sa nachádza netvor, a s týmto netvorm bojať. Ak by prehral, môže si vybrať, ktorým smerom ustúpi. Ustúpiť však smie len na už objavené polia.

BARÓN MARKUL je členom rádu bojových mágov, ktorí sa kedysi vzopreli krutovláde pána Karaku. Napriek obete mnohých svojich druhov však vtedy nedokázali úplne zvíťazit. Nezmieriteľný vládca uviazol v astrálnej sfére a stále hrozí, že nadobudne svoju predchádzajúcu moc. Boj, začatý dávno v miestnosti, je potrebné dokončiť!

Hannah – akrobatka



Vrhacie dýky:

Akrobatka je majsterka vo vrhaní dýk. Dýky (so silou 1) môže na svojej doske inventára umiestňovať aj do priepradiek určených pre kúzla. V boji potom využíva všetky dýky, ktoré má na doske inventára. **Každá dýka má silu 1**. Dýky sa na rozdiel od kúziel pri použití neodhadzujú.



Šprint:

Akrobatka je skvelá šprintérka. Namiesto bežného pohybu môže hráč na začiatku svojho tahu ohlásit, že akrobatka bude šprintovať. V takom prípade môže prejsť vzdialenosť až 8 polí – nesmie vŕaťť do neobjavenej oblasti, môže však bojať s netvorm, zdvihnuť predmet, alebo sa vyliečiť.

Poznámka: Pri prekliati akrobatka dýky z polí pre kúzla neodhadzuje. Ak je prekliata, nesmie však

dýky na políčkach pre kúzla používať, ani tam ďalšie umiestňovať.

Mladá akrobatka HANNAH pricestovala s karavánou potulných umelcov až z ďalekých južných plánov. Vidina skutočného dobrodružstva a nesmiernego bohatstva ukryvajúceho sa v hlbinách Karaku ju úplne očarila. Je jej súdené získať ligotavé poklady, ako jej predpovedala veštkyňa z karavány, alebo ju mladická nerozvážnosť ženie v ústrety nebezpečenstvu?

Lady Lorraine – hraničiarka



Medvedí útok:

Hraničiarka má po boku verného spoločníka.

Ak v boji hodí na kocke **1, počíta sa ako 6**.



Načúvanie:

Hraničiarka má po bytom v divočine

dokonale vycvičené inštinkty. Ak hráč vyhlási, že načúva, môže za cenu jedného kroku pohybu preskúmať susediace pole katakomb vrátane žrebovania žetónu netvora z vrecka, na nové pole však nevstupuje. Hráč môže na novoobjavenú doštičku vstúpiť za cenu ďalšieho kroku pohybu alebo sa môže vydať inam. Načúvať môže vo svojom tahu opakovane.

Poznámka: Ak načúvaním objaví bojovú arénu a následne do nej nevstúpi, otočte doštičku katakomb lícom nadol, aby bolo zrejmé, že aréna dosiaľ nebola aktivovaná.

LADY LORRAINE mala vždy bližšie k zvieracím obyvateľom lesa, ako k iným ľuďom. Dávno ľuďom prestala veriť a postupne sa o nich aj zaujímať. Keď však ľudská nezodpovednosť umožnila temným silám rozšíriť sa do nedotknutých kútov panenskej prírody, nemohla už ďalej zostať bokom. Spolu so svojím verným medvedím spoločníkom sa LORRAINE rozhodla vydať do hradu Karak a napraviť, čo ľudia spôsobili.



VARIANT HRY - PÁN KARAKU

PÁN KARAKU bol zvrchovaný vládca, ktorému sa podarilo zjednotiť kedysi roztrieštenú krajinu zmietajúcu sa v neustálych potyčkach o územie. Jeho úsilie si vyžiadalo množstvo obetí, no nakoniec bolo takpovediac dokonané. Zostávalo vyriešiť posledný problém – čas. Pán Karaku nemal v pláne vládu odovzdať nástupcovi. Nikdy. Chcel si zaistíť nekonečný život a vládnutie navždy. Nebyť otravných mágov, bolo by sa to bývalo podarilo. Po boji však zostal uväznený medzi životom a smrťou. Odvtedy hľadá spôsob, ako sa vrátiť na svoj trón, ktorý medzitým ob sadil akýsi obľudný jašter.

Pán Karaku je variant, ktorý do hry vnáša viac napäťia a zároveň udržiava hru dlhšie vyrovnanú. Hranie variantu Pán Karaku odporúčame hráčom, ktorí už majú skúsenosť so základnou hrou – najmä so schopnosťami jednotlivých hrdinov.

Roly pána Karaku sa zhostí v priebehu partie hráč najslabšieho hrdinu. Pán Karaku do hry vstúpi vo chvíli, keď je objavených 5 komnat pána Karaku (komnaty pána Karaku predstavujú bojové arény a prekliate komnaty). V tej chvíli identifikujte najslabšieho z hrdinov. Tým je:

1. Hrdina s najmenším počtom pokladov.
2. V prípade rovnosti hrdina s nižšou celkovou silou zbraní.
3. V prípade rovnosti hrdina s nižším počtom ostatných predmetov.
4. V prípade rovnosti hrdina, ktorý hodí nižšie číslo na kocke.



PRÍKLAD 1

Kúzelník je jediný z hráčov, ktorý nemá v inventári žiadny poklad. Duch Karaku teda posadol kúzelníka, a to bez ohľadu na to, aké má ďalšie vybavenie.



PRÍKLAD 2

A: Lupička a barbar nemajú ani jeden poklad. Všetci ostatní hráči majú aspoň jeden poklad alebo viaceru. Lupička má dve dýky, barbar má len meč, sila ich zbraní je teda rovnaká. Lupička má klúč, barbar má magickú strelu, obaja teda majú rovnaký počet ostatných predmetov.

B: Obaja hráči hodia raz kockou. Lupička hodila 2, rovnako ako barbar. Hod sa teda zopakuje. Pri druhom hode lupička hodila číslo 5 a barbar číslo 1. Duch pána Karaku teda posadne barbara.



Hráč, ktorého hrdinu posadol duch pána Karaku, vymení figúrku a kartu svojho hrdinu za figúrku a kartu pána Karaku.

Ďalej potom:

- Jeho hrdina sa vylieči na maximum a je z neho odňaté prípadné prekliatie.
 - Jeho hrdina stratí svoje pôvodné schopnosti (výnimka – pri hre dvoch hráčov si ich ponechá).
 - Jeho hrdina získa schopnosti všetkých ostatných hrdinov, ktorí sú aktuálne v hre – pán Karaku počas dlhých rokov svojho života načerpal veľa znalostí a schopností.

Pre pána Karaku platia rovnaké pravidlá ako pre ostatných hrdinov. Má teda vo svojom tahu 4 kroky pohybu, objavuje miestnosti, bojuje s monštrami, zbiera a používa predmety, je možné ho prekliat. Cieľom pána Karaku zostáva nazbieranie najväčšieho počtu pokladov. Hra sa nadalej končí porazením draka.

Poznámka: Ak sa ako piata komnata v hre objaví bojová aréna, ako prvá sa vyhodnotí premena v pána Karaku a až potom prebehne súboj v bojovej aréne.

PRÍKLAD:

Hrajú 4 hráči, ktorí si vyžrebovali čarodejnicu, lúpičku, bojovníka a barbaru.

A: Barbarovi sa v hre nedarilo a pri objavení piatej komnaty pána Karaku nemal žiadny poklad ani zbraň. Posadol ho teda *duch pána Karaku*. Vo svojom tahu objaví miestnosť. Pretože je v hre čarodejnica a on má jej schopnosti, môže z vrecka vytiahnúť dva žetóny a vložiť si ich. Ide o možnosť získať objekt.

B: Pán Karaku má však aj schopnosti lúpičky, rozhodne sa teda okolo netvora prejst a objavovať dalej. Ďalšie objavené políčko je tiež miestnosť. Opäť si vytiahne z vrecka dva žetóny a tentoraz je jeden z nich **KOSTRA** s KĽÚČOM.

C: Položí ho na poličko katakomb a rozhodne sa s kostrou bojať. Hodí si kockami pre boj s netvorom. Kockami hodil dve jednotky. Pretože je v hre aj bojovník, má aj jeho schopnosti.

D: Hodí teda kockami ešte raz. Na kockách hodil dohromady súčet čísel 8 a zbrane ani kúzla do útoku nemá žiadne. Pretože je však v hre lupička a on má jej schopnosti, vyhráva súboj aj pri remíze. Kostru s kľúčom teda porazil a vezme si od nej kľúč. Tým sa jeho tah končí.



Autori: Petr Mikša, Roman Hladík; ilustrácie: Roman Hladík; DTP: Michal Peichl a Marek Píza; produkcia: David Rozsíválek

Za testovanie ďakujeme členom Albi klubu deskovkářů: Bečvochovo hráčské doupě, Deskovkář DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub,



WOHER SIND DIE ZUM LEBEN ERWECKTEN KNOCHENMÄNNER und der grauenhafte Drachen im tiefen Untergrund der Burg Karak gekommen? Die Antwort verbirgt sich in den verstaubten Schriftrollen, die einen grausamen Herrscher erwähnen, der nach endloser Macht und Reichtum trachtet. Während seiner Regierungszeit litt das ganze Land und es ist kein Wunder, dass sich Helden fanden, die versuchten, ihm Einhalt zu gebieten. Sie brachen zu der Burg Karak auf und niemand hat jemals wieder von ihnen gehört. Ihre Aufgabe haben sie aber erfüllt – der Karak-Herr ist verschwunden. Was genau passiert ist, weiß wirklich niemand. Man erzählt sich jedoch, dass er dank der dunklen von ihm praktizierten Magie an der Grenze zwischen Leben und Tod hängen geblieben ist, wo er auf seine Rückkehr in die Welt der Lebenden wartet...

KARAK: REGENT ist eine Erweiterung mit 4 neuen Helden, 2 neuen Monstern, 2 neuen Gegenständen, 2 neuen Räumen und einem alternativen Spielsystem, das *Herr von Karak* heißt. Wenn Sie KARAK: REGENT spielen wollen, fügen Sie einfach die neu hinzugefügten Komponenten zu den entsprechenden Komponenten des Basisspiels hinzu.

BESTANDTEILE DES SPIELS

- 1** 4 Heldenfiguren mit Ständern
- 2** 18 Katakomben-Platten
(6 Arenen, 4 verfluchte Gemächer, 8 Räume)
- 3** 4 Heldenkarten
- 4** 1 Figur des Herrn von Karak mit Ständer
- 5** 1 Karte des Herrn von Karak
- 6** 8 Monster-Spielmarken
(6 Fledermäuse, 2 Knochenmagier)

GEMÄCHER DES HERRN VON KARAK

KARAK: REGENT bringt zwei neue Räume, die gemeinsam als „Gemächer des Herrn von Karak“ bezeichnet werden. Es handelt sich um eine Kampfarena und ein verfluchtes Gemach.



Kampfarena

Wenn ein Spieler zum ersten Mal die Kampfarena betritt, muss er sich entscheiden, welchen der anderen



Spieler er zum Kampf herausfordert. Er bewegt dann die Figur dieses Spielers zu seinem Helden.

Der Kampf zwischen den Helden ähnelt dem Kampf mit einem Monster – nur dass der zu übertrumpfende Wert die Gesamtstärke des Angriffs des anderen Helden ist. Zuerst bewertet der Spieler, der die Kampfarena betreten hat, seinen Wurf – in diesem Moment muss er sich auch entscheiden, ob er einen seiner Zauber und/oder die Fähigkeiten seines Helden einsetzt.



Dann bewertet der Spieler, dessen Held in die Arena gerufen wurde, seinen Wurf.

Der Sieger des Gefechts kann dem besieгten Spieler einen *Schatz* oder einen anderen Gegenstand oder Zauber abnehmen. Der besieгte Spieler verliert außerdem *1 Leben*. Bei einem Unentschieden gewinnt oder verliert niemand etwas. Am Ende des Kampfes bleiben die Figuren beider Spieler auf dem Feld der Kampfarena.

Die Kampfarena wird nur beim ersten Betreten aktiviert. Nachdem in der Arena ein Kampf stattgefunden hat, wird sie nicht mehr aktiviert und fungiert als gewöhnlicher Gang.

Anmerkung: Beim Kampf in der Kampfarena können alle Kampfeigenschaften der Helden genutzt werden! Der Krieger kann ein zweites Mal werfen, wenn ihm der erste Wurf nicht gelungen ist. Die Räuberin gewinnt bei einem Unentschieden. Die Seherin erhält in einem Duell **+1**, wenn sie mit dem ersten Schritt die Kampfarena betreten hat oder von jemand anderem in die Arena gerufen wurde. Ein verfluchter Held kann seine Fähigkeiten nicht einsetzen.



Vefluchtes Gemach

Jeder Spieler muss würfeln, wenn er das *Feld des verfluchten Gemachs* betritt. Wenn er 1–3 würfelt, trifft seinen Helden der *Karak-Fluch* – er nimmt eine *Fluch-Spielmarke* und dann kann er die übrigen Schritte tun. Wenn er 4–6 würfelt, entzieht er sich des Fluchs. Betritt ein bereits verfluchter Held das Spielfeld, würfelt er nicht und bleibt verflucht. Das verfluchte Gemach bleibt für den Rest des Spiels aktiv und wirkt auf jeden Spieler, der es betritt.

Anmerkung: Wenn ein Held aufgrund eines verlorenen Kampfes mit einem Monster auf einem angrenzenden Feld auf das Feld des verfluchten Gemachs zurückkehren muss, muss der Spieler erneut würfeln.



NEUE AUSRÜSTUNG



Dorn der Dunkelheit

Der *Dorn der Dunkelheit* kann erworben werden, indem man eine riesige Fledermaus besiegt.

Der Dorn der Dunkelheit verletzt die anderen Spieler. Der Dorneigentümer wählt mit diesem Zauber einen der anderen Helden aus und nimmt ihm das Leben. Nachdem Sie den Dorn der Dunkelheit benutzt haben, werfen Sie ihn weg und entfernen ihn aus dem Spiel. Die Nutzung erfordert keinen Schritt der Bewegung und der Zauber kann nur im eigenem Zug verwendet werden. In einem Zug können Sie mehrere Dornen der Dunkelheit anwenden, und zwar auch auf denselben Helden.

Anmerkung: Wenn HORAN durch den Dorn der Dunkelheit sein letztes Leben verliert, wird seine Fähigkeit der Reinkarnation nach den üblichen Regeln bewertet. Ebenso wie das Heilungsportal wirft auch der Dorn der Dunkelheit den Zauberer nach dem Gebrauch aus dem Spiel.



Frostige Faust

Eine *frostige Faust* kann man erwerben, wenn man einen Eismagier besiegt.

Der Einsatz einer frostigen Faust in einem Kampf erhöht die Gesamtangriffsstärke des Helden um **+2**. Analog wie bei einem anderen Zauber muss die frostige Faust nach dem Einsatz vom Spiel ausgeschlossen werden. Eine frostige Faust kann auch nach einem Würfelwurf verwendet werden, und in einem Kampf können mehrere oder in Kombination mit anderem Zauber verwendet werden.

Anmerkung: Ein Magier kann wiederholt eine frostige Faust verwenden, ebenso wie einen magischen Schuss aus dem Basisspiel.

NEUE HELDEN

Valduk – Barbar



Berserk:

Verletzungen versetzen den Barbaren in Trance, in der seine Schläge stärker sind.

Wenn ein Barbar gerade 3 oder 4 Leben hat, addieren Sie +1 zu seiner gesamten Angriffskraft hinzu. Wenn er nur 1 oder 2 Leben hat, addieren Sie +2. Bei der Heilung kann ein Barbar wählen, wie viele Leben er heilen möchte – und so seinen Bonus für die Fähigkeit des Berserkers beeinflussen.



Unermüdlichkeit:

Ein Barbar kann stundenlang kämpfen.

Wenn ein Barbar ein Monster besiegt und die Ausrüstung, die er im Kampf erworben hat, nicht an sich nimmt, kann er die verbleibenden Schritte seiner Bewegung fortsetzen.

Die nordische Nation stand den Ambitionen der Karak-Herrschers jahrelang im Wege. Obwohl sie nie gedemütigt wurde, kostete ihr Widerstand VALDUK und seinem Volk viele unnötig verlorene Leben und geplünderte Dörfer. Die einst mächtige Burg ist heute nur noch eine Ruine, und VALDUK begibt sich auf das Territorium des Feindes, um die vor langen Jahren gestohlenen Schätze seines Geschlechts zu retten.

Baron Markul – Kampfmagier



Schwertmeister:

Der Kampfmagier ist ein Schwertkampfspezialist. Das Schwert hat die **Kraft von 3** in seinen Händen.



Blitzangriff:

Ein Kampfmagier kann sich auf Kosten aller vier Schritte seiner Bewegung in jedes Feld teleportieren, auf dem sich ein Monster befindet, um das Monster zu bekämpfen. Wenn er verliert, kann er wählen, in welche Richtung er sich zurückziehen wird. Er darf sich jedoch nur auf bereits entdeckte Felder zurückziehen.

BARON MARKUL ist Mitglied des Ordens der Kampfmägier, die sich einst der grausamen Herrschaft des Herrn von Karak widersetzen. Trotz der Opfer vieler ihrer Kameraden konnten sie damals jedoch keinen absoluten Sieg davontragen. Der unerbittliche Herrscher steckte in der astralen Sphäre fest und es besteht immer noch die Gefahr, dass er seine frühere Macht wiedergewinnt. Der vor langer Zeit begonnene Kampf muss beendet werden!

Hannah – Akrobatin



Wurfdolche:

Die Akrobatin ist eine Meisterin des Dolchwurfens. Die Dolche (mit einer Stärke von 1) kann sie auf ihrer Platte des Inventars auch in die für den Zauber bestimmten Felder platzieren. Im Kampf benutzt sie dann alle Dolche, die sie auf ihrer Inventar-Platte hat. Jeder Dolch hat eine Stärke von +1. Im Gegensatz zum Zauber werden Dolche bei ihrer Benutzung nicht weggeworfen.



Anmerkung: Bei einem Fluch wirft die Akrobatin keinen Dolch vom Feld des Zaubers ab. Wenn sie verflucht ist, darf sie jedoch keine Dolche auf den Zauberfeldern verwenden und dort auch keine platzieren.



Sprint:

Die Akrobatin ist eine großartige Sprinterin. Anstatt der üblichen Bewegung kann der Spieler zu Beginn seines Zuges mitteilen, dass die Akrobatin sprinten wird. In diesem Fall kann sie bis zu 8 Felder zurücklegen – sie darf keinen unentdeckten Bereich betreten, kann jedoch mit einem Monster kämpfen, einen Gegenstand aufheben oder sich selbst heilen.

Die junge Akrobatin HANNA kam mit der Karawane wandernder Künstler aus den fernen südlichen Ebenen. Die Vision von wahrem Abenteuer und unermesslichem Reichtum, verborgen in den Tiefen von Karak, verzauberte sie völlig. Ist ihr beschieden, die funkelnden Schätze zu gewinnen, wie ihr die Wahrsagerin von der Karawane vorausgesagt hat, oder treibt sie ihre jugendliche Unbedachtsamkeit in Gefahr?



Lady Lorraine – Grenzerin



Bärenangriff:

Die Grenzerin hat einen treuen Begleiter an ihrer Seite. Wenn sie im Kampf eine **1 würfelt, zählt sie als eine 6.**



Zuhören:

Die Grenzerin hat durch den Aufenthalt in der Wildnis perfekt trainierte Instinkte. Wenn ein Spieler angibt, dass er zuhört, kann er das angrenzende Katakombenfeld auf Kosten eines Bewegungsschrittes erkunden und zudem eine Monster-Spielmarke aus dem Beutel ziehen, aber er betritt das neue Feld nicht. Der Spieler kann die neu entdeckte Platte auf Kosten des nächsten Bewegungsschrittes betreten, oder

er kann woanders hingehen. Er kann wiederholt in seinem Zug zuhören.

Anmerkung: Wenn sie durch Zuhören eine Kampfarena entdeckt und sie nachfolgend nicht betritt, drehen Sie die Katakomben-Spielmarke mit der Vorderseite nach unten um, damit sichtbar ist, dass die Arena bislang nicht aktiviert wurde.

LADY LORRAINE war den tierischen Bewohnern des Waldes immer näher als den Menschen. Sie hatte lange aufgehört, den Menschen zu vertrauen und sich für sie zu interessieren. Als die menschliche Verantwortungslosigkeit es den dunklen Mächten erlaubte, sich in die unberührten Winkel der jungfräulichen Natur auszubreiten, konnte sie nicht länger beiseite stehen. Zusammen mit ihrem treuen Bärenbegleiter beschloss LORRAINE, zu der Burg von Karak zu gehen und wiedergutzumachen, was die Menschen verursacht hatten.

SPIELVARIANTE - DER HERR VON KARAK

DER HERR VON KARAK war ein souveräner Herrscher, der es schaffte, das ehemals zersplitterte Land, das in ständige Kämpfe um das Territorium verwickelt war, zu vereinen. Seine Bemühungen forderten viele Opfer, aber am Ende war es fast vollbracht. Blieb nur noch das letzte Problem – die Zeit. Der Herr von Karak hatte nicht vor, die Herrschaft an einen Nachfolger zu übergeben. Niemals. Er wollte unsterblich werden und für immer herrschen. Hätte es da nicht die unerträglichen Magier gegeben, wäre es gelungen. Nach dem Kampf blieb er jedoch zwischen Leben und Tod gefangen. Seitdem sucht er nach einer Möglichkeit, auf seinen Thron, den inzwischen eine monströse Echse eingenommen hat, zurückzukehren.

Der Herr von Karak ist eine Variante, die dem Spiel mehr Spannung verleiht und zugleich das Spiel länger ausgeglichen hält. Die Spielvarianten des Herrn von Karak empfehlen wir Spielern, die bereits Erfahrung mit dem Basispiel haben – insbesondere mit den Fähigkeiten einzelner Helden.

Der Rolle des Herrn von Karak entledigt sich während der Partie der Spieler des schwächsten Helden. Der Herr von Karak kommt ins Spiel, wenn 5 Gemächer entdeckt wurden (Gemächer des Herrn von Karak sind die Kampfarenen und verfluchten Gemächer). Identifizieren Sie jetzt den schwächsten der Helden. Das ist:

1. Der Held mit der geringsten Anzahl von Schätzen.
2. Bei Gleichheit der Held mit der insgesamt geringeren Waffenstärke.
3. Bei Gleichheit der Held mit einer geringeren Anzahl von anderen Gegenständen.
4. Bei Gleichheit der Held, der die niedrigere Zahl würfelt.



BEISPIEL 1

Der Magier ist der einzige Spieler, der keinen Schatz in seinem Inventar hat. Der Geist des Herrn von Karak hat also Besitz vom Magier, egal mit welcher Ausrüstung, ergriffen.



BEISPIEL 2

A: Die Räuberin und der Barbar haben keinen Schatz. Alle anderen Spieler haben mindestens einen Schatz.

Die Räuberin hat *zwei Dolche*, der Barbar hat nur *ein Schwert*, daher ist die Stärke ihrer Waffen gleich. Die Räuberin hat einen *Schlüssel*, der Barbar hat einen *magischen Schuss*, also haben beide die gleiche Anzahl anderer Gegenstände.

B: Beide Spieler würfeln einmal. Die Räuberin hat die Zahl 2, gleich wie der Barbar gewürfelt. Der Wurf wird also wiederholt. Im zweiten Wurf haben die Räuberin eine 5 und der Barbar eine 1 gewürfelt. Der Geist des Herrn von Karak ergreift also den Barbaren.

A



B



Ein Spieler, dessen Held vom Geist des Herrn von Karak besessen ist, ersetzt die Figur und Karte seines Helden durch die Figur und Karte des Herrn von Karak. Weiter dann:

- Sein Held kuriert sich weitestgehend aus und ist von jedem Fluch befreit.
- Sein Held verliert seine ursprünglichen Fähigkeiten (Ausnahme – beim Spiel zweier Spieler behält er sie).
- Sein Held erwirbt die Fähigkeiten aller anderen Helden, die derzeit im Spiel sind – der Herr von Karak hat über die Jahre seines Lebens eine Menge Wissen und Fähigkeiten erworben.

Für den Herrn von Karak gelten die gleichen Regeln wie für die anderen Helden. Er hat in seinem Zug 4 Bewegungsschritte, entdeckt Räume, kämpft gegen Monster, sammelt und benutzt Gegenstände, kann verflucht werden. Das Ziel des Herrn von Karak bleibt auch weiterhin, möglichst viele Schätze in seinen Besitz zu bringen. Das Spiel endet mit der Niederlage des Drachen.

Anmerkung: Wenn sich als fünftes Gemach im Spiel eine Kampfarena auftut, wird zuerst die Umwandlung in den Herrn von Karak bewertet und erst dann wird in der Kampfarena gekämpft.

BEISPIEL

Es spielen 4 Spieler, die die Seherin, die Räuberin, den Krieger und den Barbaren ausgelost haben.

A: Der Barbar hatte im Spiel kein Glück und bei der Entdeckung des fünften Gemachs des Herrn von Karak hatte er weder einen Schatz noch eine Waffe. Er wurde daher von dem *Geist des Herrn von Karak* besessen. Bei seinem Zug entdeckt er einen Raum. Da eine Seherin im Spiel ist und da er ihre Fähigkeiten hat, kann er aus dem Beutel zwei Spielmarken ziehen und sich die auswählen, die ihm besser zusagt.

B: Der Herr von Karak hat aber auch die Fähigkeiten der Räuberin, also beschließt er, um das Monster herumzugehen und weiter auf Entdeckungen zu gehen. Das nächste entdeckte Feld ist ebenfalls ein Raum. Er zieht wieder zwei Spielmarken aus dem Beutel und diesmal ist einer von ihnen ein **KNOCHENMANN MIT EINEM SCHLÜSSEL**.

C: Er legt ihn auf das Katakombenfeld und beschließt, gegen den Knochenmann zu kämpfen. Zum Kampf mit dem Monster wirft er die Würfel. Er hat zwei Einsen. Da er im Spiel auch ein Krieger ist, hat er auch seine Fähigkeiten.

D: Er würfelt also ein zweites Mal. Er hat mit beiden Würfeln insgesamt die Zahl 8 gewürfelt und hat weder Waffen noch Zauber zum Angreifen. Weil die Räuberin im Spiel ist und er ihre Fähigkeiten hat, gewinnt er den Kampf auch bei einem Unentschieden. **DER KNOCHENMANN MIT DEM SCHLÜSSEL wurde somit von ihm besiegt und er übernimmt von ihm den Schlüssel.**

Hiermit endet sein Zug.



Autoren: Petr Mikša, Roman Hladík; Illustrationen: Roman Hladík; DTP: Marek Píza; Michal Peichl; Produktion: David Rozsíval.

Fürs Testen danken wir den Mitgliedern von Albi klub deskovkářů: Bečvochovo hráčské doupě, Deskovkáři DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub, Trolí doupě und vielen anderen Testern!





Się nagle w podziemiach Karaku pojawiły się chodzące kościotrupy i przeraźliwy smok? Odpowiedź skrywa się w zakurzonych zwojach opisujących czasy panowania okrutnego władcy, żądniego nieograniczonej władzy i bogactwa. Za jego rządów cierpiał cały kraj, więc nic dziwnego, że pojawiło się wielu śmiałków chcących go zatrzymać. Wyruszyli w podróż w kierunku zamczyska Karak i na zawsze stuch po nich zginął. Udało im się jednak spełnić swoje zadanie, ponieważ władca Karaku zniknął. Nikt jednak nie wie, co dokładnie się wydarzyło. Chodzą stuchi, że dzięki użyciu przez niego ciemnej magii, ukrył się na granicy życia i śmierci, gdzie czeka na powrót do świata żywych...

KARAK: REGENT to rozszerzenie zawierające 4 nowych bohaterów, 2 nowe potwory, 2 nowe przedmioty, 2 nowe rodzaje pomieszczeń i alternatywny tryb gry nazwany: Władca Karaku. Aby zagrać w KARAK: REGENT wystarczy zmieszać elementy znajdujące się w rozszerzeniu z odpowiednimi elementami z gry podstawowej.

ELEMENTY GRY

- 1** 4 pionki bohaterów wraz z podstawkami
- 2** 18 płytka podziemi
- (6 aren, 4 przeklęte komnaty, 8 pomieszczeń)
- 3** 4 karty bohaterów
- 4** 1 pionek władcy Karaku wraz z podstawką
- 5** 1 karta władcy Karaku
- 6** 8 żetonów z potworami
- (6 nietoperzy, 2 lodowych szkieletorów)

KOMNATY WŁADCY KARAKU

KARAK: REGENT oferuje dwa nowe pomieszczenia nazwane „komnatami władcy Karaku“. W jednej z nich znajduje się arena walki a w drugiej przeklęta komnata.



Arena walki

W momencie pierwszego wejścia na teren areną walki, dany gracz musi zadecydować, którego z pozostałych graczy wyzwie na pojedynek.



Następnie przesuwa pionek tego gracza na pole, na którym stoi pionek jego bohatera i rozpoczyna pojedynek, który przebiega podobnie, jak walka z potworami, z tą różnicą, że wartością, którą należy pokonać jest łączna siła ataku drugiego bohatera.

Jako pierwszy o swojej strategii decyduje gracz, który wszedł na teren areną walki i wybiera, czy rzuci zaklęcia, które posiada i/lub wykorzysta



zdolności swojego bohatera. Następnie o swojej strategii decyduje gracz, którego bohater został wezwany na arenę.

Zwycięzca pojedynku może zabrać od pokonanego gracza *skarb* lub inny wybrany przez siebie przedmiot lub *zaklęcie*. Pokonany gracz traci jednocześnie 1 życie. Jeżeli pojedynek zakończył się remisem, to nikt niczego nie zyskuje ani nie traci. Po zakończeniu pojedynku pionki obu graczy pozostają na polu arenę walki.

Arena walki aktywuje się jedynie w momencie pierwszego wejścia. Po zakończeniu pierwszego pojedynku arena przestaje być aktywna i służy jedynie jako zwykły korytarz.

Uwaga! Podczas pojedynku na arenie walki można wykorzystywać wszystkie zdolności bojowe bohaterów! Wojownik może rzucać drugi raz, jeśli pierwszy rzut się nie powiodł. Złodziejka wygrywa w przypadku remisu. Wyrocznia ma w pojedynku dodatkowe +1, jeżeli weszła na pole arenę walki w pierwszym kroku lub została wyzwana na arenę przez kogoś innego itp. Przeklęty bohater nie może korzystać ze swoich zdolności.



Przeklęta komnata

Każdy gracz w momencie wejścia na pole *przeklętej komnaty* musi rzucić kostką. Jeżeli wynik rzutu kostką będzie wynosił od 1 do 3, to wówczas na jego bohatera zostanie rzucona klątwa *Karaku*, wtedy gracz zabiera ze sobą żeton klątwy i wykonuje pozostałe kroki w ramach swojego ruchu. Jeżeli na kostce wypadnie od 4 do 6, to uniknie klątwy. Jeżeli bohater, na którego wcześniej została rzucona klątwa wejdzie na to pole, to nie musi rzucać kostką a działanie jego klątwy utrzymuje się nadal. Przeklęta komnata pozostaje aktywna przez resztę gry i działa na każdego gracza, który na nią natrafi.

Uwaga! Jeżeli bohater musi wrócić na pole przeklętej komnaty z powodu przegranej walki na sąsiednim polu, to musi ponownie rzucać kostką.



NOWY EKWIPUNEK



Kolec ciemności

Kolec ciemności można zdobyć pokonując ogromnego nietoperza.

Kolec ciemności rani pozostałych graczy. Przed użyciem tego zaklęcia posiadacz kolca ciemności wybiera jednego z pozostałych bohaterów i odejmuje mu jedno życie. Użyty kolec ciemności zostaje zwrócony i wyłączony z dalszej gry. Jego użycie nie wymaga żadnych punktów ruchu, jednak to zaklęcie można rzucić tylko w trakcie swojej turty. W jednym ruchu można rzucić kilka kolców ciemności i w dodatku na tego samego bohatera.

Uwaga! Jeżeli HORAN straci z powodu kolca ciemności ostatnie życie, to jego zdolność do reinkarnacji podlega regularnym zasadom gry. Podobnie jak zaklęcia portal uzdrawienia i magiczny pocisk, zaklęcie kolec ciemności jest usuwane z gry po użyciu, nawet jeśli był używany przez czarodzieja.



Mrożąca pięść

Mrożąca pięść można zdobyć pokonując lodowego szkieletona.

Zastosowanie lodowej pięści w walce dodaje +2 do łącznej siły ataku bohatera. Podobnie jak w przypadku innych zaklęć, mrożąca pięść należy po użyciu zwrócić i wyłączyć z dalszej gry. Mrożącej pięści można użyć nawet po rzuceniu kostką, a w czasie jednej walki można ją łączyć z innymi zaklęciami lub użyć więcej niż jedną naraz.

Uwaga! Czarodziej może używać mrożącej pięści wielokrotnie, tak samo jak *magicznego pocisku* z podstawowej gry.

NOWI BOHATEROWIE

Valduk – barbarzyńca

Berserk:

Rany wprowadzają barbarzyńcę w trans, który powoduje, że jego uderzenia mają większą siłę. Jeżeli barbarzyńca posiada 3 lub 4 życia, to do jego łącznej siły ataku należy dodać **+1**.

Jeżeli barbarzyńca posiada 1 lub 2 życia, to należy dodać **+2**. W trakcie leczenia barbarzyńca może wybrać ilość żyć, które chce wyleczyć i w ten sposób wpłynąć na swój bonus otrzymany w ramach zdolności *berserk*.



Wytrwałość:

Barbarzyńca może walczyć nawet przez wiele godzin. Jeżeli barbarzyńca pokona potwora i nie zabierze ekwipunku zyskanego w walce, to może kontynuować rozpoczęty ruch.

Lud północy przez całe lata powstrzymywał ambicje władców Karaku. Nawet jeśli nigdy nie zostali pokonani, to VALDUK i jego naród stracili na przόżno wiele żywotów, a wiele wiosek zostało splądrowanych. Z silnego niegdyś grodu pozostały już tylko ruiny, dla tego VALDUK wyruszył w stronę wrogich krain, aby odzyskać dawno skradzione skarby swojego ludu.

Baron Markul – waleczny mag

Mistrz miecza:

Waleczny mag jest specjalistą w walce mieczem. W jego rękach miecz ma siłę **3**.



Błyskawiczny atak:

Waleczny mag może teleportować się na dowolne pole, na którym znajduje się potwór i walczyć z tym potworem poświęcając na to wszystkie 4 punkty swojego ruchu. Jeżeli przegra, to może wybrać kierunek, w którym się wycofa, pod warunkiem, że pole, na które się wycofuje, zostało już wcześniej odkryte.



BARON MARKUL jest członkiem zakonu walecznych magów, którzy kiedyś sprzeciwili się okrutnym rządom władców Karaku. Pomimo poświęcenia wielu swoich kompanów nie zdołali wtedy odnieść zwycięstwa. Nieprzejednany władca ugrzązł w sferze astralnej i nadal istnieje zagrożenie, że powróci i odzyska swoją dawną władzę. Rozpoczętą dawno temu wojnę należy doprowadzić do końca!

Hannah – akrobatka

Noże do rzucania:

Akrobatka jest mistrzynią w rzucaniu nożami. Posiadane noże (o sile 1) może umieszczać na swoim arkuszu wyposażenie nawet w przegródkach przeznaczonych na zaklęcia. Akrobatka może użyć wszystkich noży ze swojego ekwipunku.



Każdy nóż ma moc 1. Z płytka na której się zatrzyma może zabrać przedmiot, wyleczyć się lub przystąpić do walki z potworem. Noże w odróżnieniu od zaklęć nie trzeba oddawać po ich użyciu.

Sprint:

Akrobatka jest znakomitą sprinterką. Gracz na początku swojego ruchu może poinformować, że zamiast normalnego ruchu akrobatka będzie wykonywała sprint. W ten sposób może pokonać odległość 8 pól, nie może jednak wkraśćć na nieodkryte obszary.

Uwaga: Jeżeli na akrobatkę zostanie rzucona klatwa, nie odrzuca ona noży umieszczonych w przegródkach na zaklęcia. Nie może ich jednak używać oraz nie może dokładać nowych w miejsca na zaklęcia.

Młoda akrobatka HANNAH przybyła z karawaną wędrownych artystów z dalekich równin południa. Całkowicie ją oczarowała wizja prawdziwej przygody i bezgranicznego bogactwa, skrywającego się w czeluściach Karaku. Czy sądzone jest jej zdobycie błyszczących skarbów, tak jak przepowiedziała jej wróżka z karawany, czy młodzieńca nieostrożność doprowadzi ją do zguby?



Lady Lorraine – pogranicznik



Atak niedźwiedzia:

Przy obronie granic towarzyszy jej wierny kompan. Jeżeli w trakcie walki **rzući kostką 1**, to ta **jedynka będzie liczyła się jako 6**.



Nasłuch:

Dzięki przebywaniu w dziczym podczas pilnowania granic, doskonale wyćwiczyła swoje instynkty. Jeżeli gracz ogłosi, że się wsłuchiuje, to może poświęcając jeden punkt ruchu zbadać sąsiednie komnaty i wylusować żeton potwora z woreczka, bez konieczności walki z nim. Potwór pozostaje w komnacie. Gracz może wejść

na nowo odkrytą płytke za cenę jednego punktu ruchu lub może pójść w innym kierunku. W jednej turze może nasłuchiwać wielokrotnie.

Uwaga! Jeżeli w trakcie nasłuchu odkryje płytke areny walki i nie wejdzie na nią, to musi obrócić płytke na drugą stronę, aby było wiadomo, że komnata nie została jeszcze aktywowana.

LADY LORRAINE była zawsze bardziej związana z dzikimi mieszkańcami lasu niż z ludźmi. Dawno przestała ufać ludziom i stopniowo przestała się także interesować ich problemami. Kiedy jednak ludzka nieodpowiedzialność umożliwiła siłom ciemności dotarcie do nienaruszonych zakątków dziewczęcej przyrody, nie mogła już dalej wytrwać bezczynnie. Razem ze swoim wiernym niedźwiedzim towarzyszem **LORRAINE** zdecydowała się wyruszyć w stronę grodu Karak i naprawić to, co zniszczyli ludzie.

WARIANT GRY - WŁADCA KARAKU

WŁADCA KARAKU był władcą absolutnym, któremu udało się zjednoczyć kraj podzielony niegdyś przez wewnętrzne konflikty o własność ziemi. Jego wysiłki pochłonęły wiele ofiar, a podjęty trud na koniec prawie się opłacił. Pozostało rozwijanie tylko jednego problemu – upływu czasu. Władca Karaku nie miał zamiaru przekazywać władzy żadnemu następcy. Nigdy, przenigdy. Chciał natomiast zapewnić sobie życie wieczne i wieczną władzę. Gdyby nie natrętni czarnoksiężnicy, to może by mu się to udało. Podczas toczonych bojów został uwięziony między życiem a śmiercią. Od tego momentu szuka sposobu, jak wrócić na tron, na którym w międzyczasie zasiadł jakiś ohydny jaszczur.

Władca Karaku – to alternatywny scenariusz wnoszący do gry więcej napięcia i jednocześnie utrzymujący przez dłuższy czas wyrównany poziom graczy. Granie z użyciem scenariusza „Władca Karaku” jest zalecane graczom mającym doświadczenie w graniu na poziomie podstawowym, w szczególności posiadającym dobre rozpoznanie w zdolnościach poszczególnych bohaterów.

Rola władczy Karaku przypadnie w trakcie gry graczwui posiadającemu najsłabszego bohatera. Władca Karaku wchodzi do gry w momencie odkrycia 5 komnat władczy Karaku (komnaty władczy Karaku składają się z areny walki i przeklętej komnaty). W tym momencie gracze wyłaniają najsłabszego bohatera. Tym bohaterem staje się:

1. Bohater o najmniejszej liczbie skarbów.
2. W przypadku takiego samego wyniku, staje się nim bohater o niższej łącznej sile rażenia broni.
3. Jeżeli wyniki będą nadal takie same, to staje się nim bohater o niższej ilości pozostałych przedmiotów.
4. Jeżeli wyniki będą nadal takie same, to staje się nim bohater, który kostką wyrzuci mniejszą cyfrę.



PRZYKŁAD 1

A: Czarodziej jest jedynym graczem nieposiadającym w inwentarzu żadnego skarbu. Duch Karaku opętuje czarodzieja bez względu na to, jaki ekwipunek jeszcze posiada.



PRZYKŁAD 2

A: Złodziejka i barbarzyńca nie posiadają żadnego skarbu. Wszyscy pozostali gracze mają przynajmniej jeden skarb lub więcej. Złodziejka ma dwa noże, barbarzyńca ma jedynie miecz, siła rażenia ich broni jest zatem taka sama. Złodziejka ma klucz, barbarzyńca magiczny pocisk, oboje posiadają zatem taką samą ilość pozostałych przedmiotów.

B: Obaj gracze rzucają jedną kostką. Złodziejka rzuciła 2, tak samo barbarzyńca. Rzut należy powtórzyć. Za drugim razem złodziejka rzuciła 5 a barbarzyńca 1. Duch władczy Karaku opętuje zatem barbarzyńcę.



Gracz, którego bohatera opętał *duch władcy Karaku* wymienia pionek i kartę swojego bohatera na pionek i kartę władcy Karaku. Następnie:

- Rany jego bohatera zostają wyleczone do poziomu maksymalnego i zdjęte są z niego ewentualne kłaty.
- Jego bohater traci swoje pierwotne zdolności (odstępstwem od tej reguły jest sytuacja, w której udział w grze bierze tylko dwóch graczy. Wówczas te zdolności pozostają).
- Jego bohater uzyskuje zdolności wszystkich bohaterów pozostających w grze w danym momencie – władca Karaku w ciągu swojego długiego życia pozyskał wiele zdolności i wiedzy.

Władzę Karaku obowiązują te same zasady, co pozostały bohaterów. Tak samo jak inni może w jednym ruchu przejść maksymalnie 4 pola,

odkrywa pomieszczenia, walczy z potworami, zbiera i używa przedmioty, można rzucić na niego kłaty. Celem władcy Karaku jest nazbieranie jak największej ilości skarbów. Gra nadal kończy się pokonaniem smoka.

Uwaga: Jeżeli piątą odkrytą komnatą jest arena walki, najpierw należy wykorzystać zdolności posiadane przez władcę Karaku, a następnie podjąć pojedynek na arenie walki.



PRZYKŁAD

W grze uczestniczy 4 graczy, którzy wylosowali wycrocznię, złodziejkę, wojownika i barbarzyńcę.

A: Barbarzyńca nie miał szczęścia w grze i w momencie odkrycia piątej komnaty władcy Karaku nie posiadał żadnego skarbu ani broni, tym samym zostaje opętany przez ducha Karaku. W trakcie swojego ruchu odkrywa komnatę. Ponieważ w grze bierze udział wycrocznia i on automatycznie posiada jej zdolności, to może z woreczka wylosować dwa żetony i wybrać ten, który mu bardziej odpowiada.

B: Władca Karaku posiada również zdolności złodziejki, może więc zdecydować się na przejście obok potwora i dalsze odkrywanie planszy. Kolejnym odkrytym polem jest również komnata. Ponownie losuje z woreczka dwa żetony. Na jednym z nich jest postać SZKIELETORA KLUCZNIKA.

Kładzie go na polu komnaty i rozpoczyna walkę z SZKIELETOREM KLUCZNIKIEM. Rzucając kostkami toczy walkę z potworem. Na obu kostkach wyrzuca dwie jedynki. Ponieważ w grze uczestniczy wojownik, to przejął również jego zdolności.

D: Dlatego rzuca kostkami ponownie. Łączna liczba oczek rzuconych na obu kostkach wynosi 8. Bohater nie posiada żadnej broni lub zakleć, które mógłby użyć w ataku. Ponieważ w grze bierze udział złodziejka i on teraz posiada jej zdolności, to wygrywa potyczkę nawet w przypadku remisu. Zatem pokonuje SZKIELETORA KLUCZNIKA i zabiera mu jego klucz. Tym samym kończy swój ruch.



Autorzy gry: Petr Mikša, Roman Hladík; ilustracje: Roman Hladík; DTP: Marek Píza, Michal Peichl; produkcja: David Rozsíval. Dziękujemy członkom klubu gier planszowych Albi za testowanie: Bezczechowskiej kryjówce graczy, Planszowcom DDM z Pragi 9, członkom Gameroomu, Klubowi gier „Przyjaciel”, GRY w Kocke, Klubowi gier planszowych Feniks, Klubowi gier planszowych Chaloupka, Klubowi gier planszowych Ježkovy voči, Klubowi gier stołowych i planszowych Litomyšl, Klubowi gier stołowych Wołoszczyńska Polana, Menharcicom, Klubowi gier w Strażnicy, Kryjówce trolli i wielu innym testerom!





HOW WERE THE RE-ANIMATED SKELETONS and the nightmarish dragon brought into existence in the depths of Karak? The answer is hidden in dusty scrolls mentioning a cruel monarch craving infinite power and wealth. The whole country suffered under his reign. Was it any wonder there were heroes who tried to stop him? They set off to Karak Castle, and nobody has ever heard of them since. They accomplished their mission though—the Lord of Karak has vanished. But no one really knows exactly what happened. However, it's rumoured that thanks to the dark magic he used, he's trapped between life and death where he's biding his time before he returns to the world of the living...

KARAK: REGENT is an expansion pack that brings 4 new heroes, 2 new monsters, 2 new items, 2 new types of rooms and an alternative game mode called *The Lord of Karak*. To play KARAK: REGENT, just add the expansion components to the corresponding components from the original game.

GAME COMPONENTS

- 1** 4 cardboard hero pawns including stands
- 2** 18 cardboard catacomb tiles
(6 arenas, 4 cursed chambers, 8 rooms)
- 3** 4 cardboard hero sheets
- 4** 1 cardboard pawn of the Lord of Karak including a stand
- 5** 1 cardboard Lord of Karak sheet
- 6** 8 cardboard monster tokens
(6 bats, 2 skeletal mages)

THE LORD OF KARAK CHAMBERS

KARAK: REGENT brings two new rooms, collectively referred to as “the Lord of Karak chambers”. They are a *battle arena* and a *cursed chamber*.

Battle Arena



The first time a player enters a *battle arena*, he must decide which of the other players he will challenge. Then he moves this player's pawn to his own hero's pawn.



Combat between heroes is similar to combat with a monster—except for the fact that the value to be exceeded is the other hero's *total attack strength*. The player who entered the battle arena calculates his roll first—at this point he must also decide whether to use any of his spells and/or his hero's abilities. Then the player whose hero was summoned to the arena calculates his roll. The winner of the battle can take *treasure* or any other item or spell from the defeated player. The defeated player also loses 1 *life*. If there was a draw, no one gains or loses anything. After the battle, both players' pawns remain on the battle arena tile.



The battle arena is activated only the first time it is entered. After combat has taken place, it will not be activated again, and it functions as an ordinary corridor.

Note: When fighting in the combat arena, you can use all the combat traits of your heroes! A warrior can throw again if he fails the first roll. A thief wins in the case of a tie. An oracle has +1 in combat if she enters the battle arena on the first move or if she was summoned to the arena by someone else, etc. A cursed hero cannot use his abilities.



Cursed Chamber

Each player must roll a dice when entering the *cursed chamber*. If they roll a 1 to 3 on a dice, Karak's curse falls upon them—they take a curse token, *and then they can continue making the remaining moves. If players roll a 4 to 6, they avoid the curse.* If a hero who is already cursed enters the tile, he doesn't roll a dice and remains cursed. *The cursed chamber remains active for the rest of the game and affects any players who enter it.*

Note: If a hero must return to the cursed chamber tile because of a lost combat encounter with a monster on an adjacent tile, the player must roll the dice again.

NEW EQUIPMENT



The Thorn of Darkness

The thorn of darkness can be obtained by defeating a giant bat.

The thorn of darkness harms other players. When using this spell, the possessor of the thorn of darkness chooses one of the other heroes and takes one life away from him. After using the thorn of darkness, discard it and remove it from the game. Use does not spend a move and you can use the spell only during your own turn. You can cast more thorns of darkness in one turn, even on the same hero.

Note: If HORAN loses his last life due to the thorn of darkness, his reincarnation ability is calculated according to ordinary rules.



The Frost Fist

The frost fist can be obtained by defeating an ice mage.

Using the frost fist in combat adds +2 to the hero's total attack strength. Like other spells, it is necessary to discard the frost fist and remove it from the game after using it. The frost fist can be used even after a dice roll, and you can use more of them in one combat encounter or combine them with other spells.

Note: A wizard can use the frost fist repeatedly as well as the *magic shot* in the original game.

NEW HEROES



Valduk — the Barbarian



Berserk:

Wounds drive the barbarian into a frenzy, in which his blows are more powerful. If the barbarian has exactly 3 or 4 lives, add +1 to his *total attack strength*. If he has only 1 or 2 lives, add +2. When healing, the barbarian can choose how many lives he wants to heal—and thus influence his bonus for the *berserk* ability.



Perseverance:

The barbarian keeps fighting for hours. If the barbarian defeats a monster and does not take equipment he has acquired in combat, he can make the remaining moves in his turn.

For years the Nordic people stood in the way of ambitions of the Karak rulers. Although they have never been subdued, the resistance cost VALDUK and his people countless lives lost in vain and a number of plundered villages. The once mighty castle now stands in ruins, so VALDUK has set out in his enemy's territory to retrieve his families long-stolen treasures.

Baron Markul— the Battle Mage

Sword Master:

The battle mage is a specialist in sword combat. The sword has the **power of 3** in his hands.



Blitz attack:

The battle mage can teleport to any tile in which a monster is located at the cost of all four steps of his move to fight the monster. If he loses, he can choose which direction he retreats. However, he is only allowed to retreat to tiles that have already been discovered.

BARON MARKUL is a member of the battle mage order that once resisted the tyranny of the Lord of Karak. Despite the sacrifice of many of their comrades, they were not able to win a total victory. The implacable monarch was trapped in the astral plane, and there is still a threat he will regain his former power. The fight which began a long time ago needs to be brought to an end.

Hannah—the Acrobat

Throwing daggers:

The acrobat is a master of throwing daggers.

She can put daggers (with a power of 1) in the slot for spells on her inventory board. Each dagger she has on her inventory board adds +1 to her total attack strength in combat. Unlike spells, daggers are not removed after use.



Sprint:

The acrobat is an excellent sprinter. Instead of a normal move, a player can announce at the beginning of his turn that the acrobat will sprint. In this case, Hannah can travel a distance of up to 8 tiles—but she is not allowed to enter undiscovered areas.

The young acrobat HANNAH arrived with a caravan of wandering performers from the far southern plains. She was fully enchanted by a vision of true adventure



and immeasurable wealth hidden in the depths of Karak. Is she destined to earn all the glittering treasures as a fortune-teller from the caravan foretold, or is her youthful rashness driving her into danger?

Lady Lorraine — the Ranger

Bear attack:

The ranger has a faithful companion at her side. If she rolls **1 on a dice** in combat, it **counts as 6**.

Eavesdropping:

The ranger has instincts perfectly trained thanks to her life in the wilderness. If a player declares that he is eavesdropping he can explore an adjacent tile in the catacombs at the cost of one move, including drawing a monster token from a bag. However, he does not enter a new tile. The player can enter a newly discovered tile at the cost of another move, or he can travel elsewhere. He can eavesdrop repeatedly on his turn.



Note: If the ranger discovers the battle arena thanks to eavesdropping and she does not enter it afterwards, turn the catacomb tile face down so that it is clear the arena has not been activated so far.

LADY LORRAINE has always been closer to the animal denizens of the forest than to other people. She stopped trusting people a long time ago and grew less and less interested in them. Nevertheless, when human irresponsibility allowed the dark forces to spread to unaffected corners of unspoilt nature, she could not stand aside any longer. Along with her faithful bear companion, LORRAINE decided to set out to Karak Castle and to rectify the damage people brought about.



GAME VERSION— THE LORD OF KARAK

THE LORD OF KARAK was a sovereign ruler who managed to unify a formerly fragmented country struggling constantly for its territory. His effort required many sacrifices but eventually it was almost done. There was only one last problem to solve—time. The Lord of Karak had never planned to hand over the reign to a successor. Never! He wanted to be immortal and rule forever. Had it not been for the interfering wizards, he would have been successful. However, after a battle, he remained trapped between life and death. Ever since, he has been looking for a way to come back to his throne, which has been occupied by a monstrous lizard in the meantime.

The Lord of Karak is a version that brings more excitement to the game and also maintains the suspense of the game for a longer time. Playing the version of the Lord of Karak is recommended for players who already have experience with the original game—especially with the skills of individual heroes.

During the game, the role of the Lord of Karak is taken over by a player with the weakest hero. The Lord of Karak comes into the game when 5 of Lord Karak's chambers are discovered (Lord Karak's chambers are battle arenas and cursed chambers). At that moment, identify the weakest of the heroes, i.e. the one who is:

1. The hero with the least number of treasure items;
2. If it is equal, the hero with the lowest total weapon power;
3. If it is equal, the hero with the lowest number of other items;
4. If it is equal, the hero who rolls the lowest number on a dice.



EXAMPLE 1

The wizard is the only player who has no treasure in his inventory. Thus, the spirit of Karak possesses the wizard, regardless of the other equipment he has.

EXAMPLE 2

A: Both the thief and the barbarian have no treasure. All other players have at least one treasure or more. The thief has two daggers, the barbarian has only a sword, so the power of their weapons is the same. The thief has a key, the barbarian has a magic shot, so both of them have the same number of other items.

B: Both players roll a die. The thief rolled 2, as did the barbarian. The roll is repeated then. On the second roll, the thief rolled 5 and the barbarian 1. Thus, the spirit of the Lord of Karak possesses the barbarian.



A



B



The player, whose hero was possessed by the spirit of the Lord of Karak, exchanges his hero's pawn and sheet for the sheet of the Lord of Karak. Then:

- His hero is healed to the maximum and any potential curse is removed from him;
- His hero loses his original skills (exception—he keeps them when two players are playing);
- His hero gains the skills of all other heroes currently in play—the Lord of Karak has

absorbed a lot of knowledge and skills over the years of his life.

The same rules as for other players are applied to the Lord of Karak. Thus, he has 4 moves on his turn: he discovers rooms; he fights monsters; he collects and uses items, and it is possible to curse him. The Lord of Karak's objective is also to collect the greatest amount of treasure.

The game ends by defeating the dragon.

EXAMPLE

4 players, who have drawn the oracle, the thief, the warrior and the barbarian, are playing the game.

A: The barbarian has not done well so far in the game and he has no treasure or weapon. Thus, he is possessed by the *spirit of the Lord of Karak*. He discovers a room on his turn. Since the oracle is in the game and he has her skills, he can take two tokens out of the bag and choose the one that suits him better.

b: However, the Lord of Karak also has the thief's skills, and he decides to walk around the monster and discover other places. The next discovered tile is also a room. He takes two tokens out of the bag again and this time one of them is a **SKELETON WITH A KEY**.

c: He puts it on a catacomb tile and decides to fight the **SKELETON**. He rolls the dice to fight the monster. He rolls two 1s on his dice. Since the warrior is also in the game, he has his skills as well.

D: Thus, he rolls the dice once again. He totals 8 on the dice and has no attack weapons or spells. However, since the thief is in the game and he has her skills, he wins the combat even in case of a tie. Thus, he defeats THE SKELETON THAT HAS A KEY and takes the key from him. His turn is over.



Authors: Petr Mikša, Roman Hladík; illustrations: Roman Hladík; DTP: Michal Peichl, Marek Píza; production: David Rozsíval.

For testing, we would like to thank the members of the Albi club of board game players: Bečvochovo hráčské doupě, Deskovkáři DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub, Trolí doupě and many more testers!





D'où viennent les squelettes ressuscités et l'effrayant dragon dans les profonds souterrains de Karak ? La réponse se cache dans des rouleaux poussiéreux qui parlent d'un cruel souverain, assoiffé de pouvoir sans limites et de richesse. Tout le pays souffrait sous son règne et il n'est pas surprenant que des héros aient essayé de l'arrêter. Ils partirent pour le château de Karak et personne n'entendit plus jamais parler d'eux. Mais ils avaient rempli leur tâche – le seigneur de Karak avait disparu. Mais personne ne sait vraiment ce qui se passa précisément. On dit cependant que grâce à la magie noire qu'il utilisait, il resta à la frontière entre la vie et la mort où il attend son retour dans le monde des vivants...

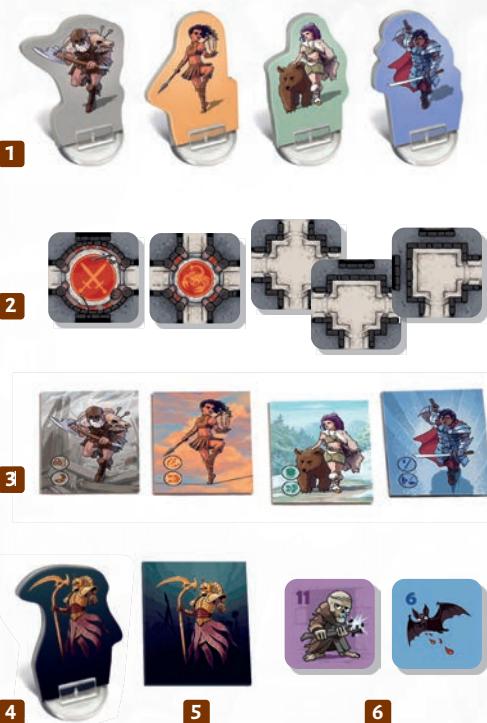
KARAK : REGENT est une extension apportant 4 nouveaux héros, 2 nouveaux monstres, 2 nouveaux objets, 2 nouveaux types de pièces et un régime alternatif de jeu appelé *Seigneur de Karak*. Si vous voulez jouer à KARAK : REGENT, il suffit de mélanger les éléments de l'extension avec les éléments correspondants du jeu de base.

COMPOSANTES DE JEU

- 1** 4 pions de héros avec leur support
- 2** 18 plaquettes de catacombes
(6 arènes, 4 chambres maudites, 8 pièces)
- 3** 4 cartes de héros
- 4** 1 pion du seigneur de Karak
avec son support
- 5** 1 carte du seigneur de Karak
- 6** 8 jetons de monstres
(6 chauves-souris, 2 mages squelettes)

LES CHAMBRES DU SEIGNEUR DE KARAK

KARAK : REGENT apporte deux nouvelles pièces, que nous désignons en commun «chambres du seigneur de Karak». Il s'agit d'une *arène de combat* et d'une *chambre maudite*.



Arène de combat

Lors de la première entrée dans l'*arène de combat*, le joueur en question doit décider lequel des autres joueurs il invite à combattre. Puis il déplace le pion de ce joueur vers sa figurine de héros.

Le combat entre les héros se déroule de la même sorte que le combat avec un monstre – à l'exception du fait que la force totale d'attaque du deuxième héros représente la valeur qu'il faut dépasser.

Le joueur qui est entré dans l'arène de combat évalue tout d'abord son jet – il doit alors également décider s'il utilise un des tours et/ou le pouvoir de son héros. Puis, le joueur dont le héros a été appelé dans l'arène évalue son jet. Le vainqueur du combat peut prendre au joueur vaincu un trésor ou tout autre objet ou tour. Le joueur vaincu perd en même temps **1 vie**. S'il y a eu match nul, personne ne gagne et ne perd rien. Après la fin du combat, les pions des deux joueurs restent sur la case de l'arène de combat.

L'arène de combat ne s'active que lors de la première entrée. Après que le combat a eu lieu dans l'arène, elle ne s'active plus et fonctionne comme un couloir normal.

Remarque : lors d'un combat dans l'arène de combat, toutes les compétences de combat des héros peuvent être utilisées ! Le guerrier peut donc lancer les dés une deuxième fois si le premier jet ne lui convient pas. La voleuse gagne en cas de match nul. La prophétesse obtient 1 point au combat si elle est entrée dans l'arène de combat dès le premier déplacement ou si elle a été appelée dans l'arène par quelqu'un d'autre, etc. Un héros maudit ne peut pas utiliser son pouvoir.



Chambre maudite

Chaque joueur doit jeter le dé en entrant sur la case *chambre maudite*. S'il obtient 1, 2 ou 3, la malédiction de Karak est tombée sur son héros – il prend un jeton de malédiction, puis peut continuer dans ses déplacements restants. S'il obtient 4, 5 ou 6, il évite la malédiction. Si un héros déjà maudit entre sur la case, il ne lance pas le dé et il reste maudit. La chambre maudite reste active le reste du jeu et agit sur n'importe quel joueur qui y entre.

chambre maudite : si un héros doit revenir sur la case chambre maudite à cause d'un combat perdu avec un monstre sur une case voisine, le joueur doit à nouveau lancer le dé.

NOUVEL ÉQUIPEMENT

Épine des ténèbres



L'épine des ténèbres peut être obtenue en battant une chauve-souris géante.

L'épine des ténèbres blesse les autres joueurs. En utilisant ce sortilège, le détenteur de l'épine des ténèbres choisit l'un des autres héros, auquel il retire une vie. Une fois utilisée, jetez et éliminez l'épine des ténèbres du jeu. Son utilisation ne consomme aucun déplacement et le sortilège ne peut être utilisé qu'en jouant son tour. Au cours d'un tour, vous pouvez envoyer plusieurs épines des ténèbres, et ce sur le même héros.

Remarque : si HORAN perd sa dernière vie à cause de l'épine des ténèbres, sa capacité de réincarnation s'évalue selon les règles normales. Tout comme pour le Portail de guérison, le magicien retire également l'Épine des ténèbres du jeu après utilisation.



Poing glaciel

Le poing glaciel peut être obtenu en battant un mage de glace.

L'utilisation du poing glaciel dans un combat rajoute 2 points à la force totale d'attaque du héros. De même que pour les autres tours de magie, il faut jeter et éliminer du jeu le poing glaciel après son utilisation. Le poing glaciel peut être utilisé également après le jet de dé. Dans le cadre d'un combat, il est possible d'utiliser plusieurs poings glaciaux qui peuvent aussi être combinés avec d'autres tours de magie.

Remarque : le magicien peut utiliser le poing glaciel de manière répétée, tout comme le tir magique du jeu de base.



NOUVEAUX HÉROS

Valduk – le barbare

Berserk :

Les blessures mettent le barbare dans une transe dans laquelle ses coups sont plus puissants. Si le barbare a 3 ou 4 vies, rajoutez **1 point** à sa force totale d'attaque.

S'il n'a que 1 ou 2 vies, rajoutez 2 points. Lors de sa guérison, le barbare peut choisir combien de vies il veut guérir et influencer ainsi son bonus pour le pouvoir berserk.



Infatigabilité :

Le barbare peut combattre des heures entières. Si le barbare vainc un monstre et ne prend pas l'équipement qu'il a obtenu par le combat, il peut continuer ses déplacements.

Le peuple du nord s'est trouvé des années entières sur le chemin des ambitions des seigneurs de Karak. Bien qu'il n'ait jamais été soumis, cette résistance a coûté à VALDUK et son peuple de nombreuses vies inutilement perdues et de villages pillés. Maintenant, il ne reste que des ruines du château jadis si puissant et VALDUK se dirige vers le territoire de l'ennemi pour sauver les trésors de sa famille volés depuis longtemps.

Baron Markul – le mage combattant

Maître de l'épée :

Le mage combattant est un spécialiste du combat à l'épée. Entre ses mains, l'épée atteint la **force 3**.



Attaque foudroyante :

Le mage combattant peut, au prix de l'ensemble de ses 4 déplacements, se téléporter sur n'importe quelle case sur laquelle se trouve un monstre et combattre ce monstre. S'il perd, il peut choisir la direction de sa retraite. Mais il ne peut battre en retraite que sur des cases déjà découvertes.



BARON MARKUL est membre de l'ordre des mages combattants, qui se sont autrefois soulevés contre le règne cruel du seigneur de Karak. Malgré le sacrifice de nombreux de leurs congénères, ils n'ont toutefois pas pu vaincre entièrement. L'implacable souverain est resté dans la sphère astrale et la menace qu'il récupère son pouvoir de jadis existe toujours. Le combat commencé il y a longtemps doit être achevé !

Hannah – l'acrobate

Lanceuse de poignard :

L'acrobate est une maîtresse dans le lancer des poignards. Elle peut aussi placer les poignards (avec la force 1) sur son plateau d'inventaire dans les cases réservées aux tours de magie. Lors du combat, tous les poignards disponibles sur le plateau d'inventaire sont alors utilisés. Chaque poignard a **une force de 1**. Les poignards ne sont pas jetés lors de l'utilisation à la différence des tours de magie.



Sprint :

L'acrobate est une excellente sprinteuse. En lieu et place d'un déplacement normal, le joueur peut annoncer au début de son tour que l'acrobate va sprinter. Dans un tel cas, elle peut parcourir jusqu'à 8 cases – elle ne doit pas entrer dans une zone non explorée, mais peut combattre un monstre, ramasser un objet ou se soigner.

Remarque : en cas de malédiction, l'acrobate ne retire pas les poignards de la case des tours de magie. Si elle a une malédiction, elle ne peut toutefois pas les y utiliser ni en ajouter d'autres.

La jeune acrobate HANNAH est venue des lointaines plaines du sud avec une caravane d'artistes ambulants. La vision d'une vraie aventure et de la richesse immense qui se cache dans les profondeurs de Karak l'a totalement ensorcelée. Doit-elle obtenir des trésors éblouissants comme le lui a prédit la diseuse de bonne aventure de la caravane ou l'imprudence de sa jeunesse va-t-elle l'amener vers des dangers ?

Lady Lorraine – l'arpenteuse



Attaque d'ours :

L'arpenteuse a ses côtés un compagnon fidèle. Si elle obtient un 1 sur le dé pendant un combat, cela compte comme un 6.



Écoute :

L'arpenteuse a des instincts parfaitement entraînés par son séjour dans la nature. Si un joueur déclare qu'il va écouter, il peut, au prix d'un déplacement, explorer la case voisine des catacombes, y compris tirer un jeton de monstre du sachet, néanmoins il n'entre pas sur la nouvelle case. Le joueur peut rentrer sur la plaquette nouvellement découverte au prix d'un

autre déplacement ou peut se diriger ailleurs. Il peut écouter de manière répétée pendant son tour.

Remarque : si elle découvre en écoutant une arène de combat et n'y entre pas par la suite, tournez la plaquette des catacombes l'envers vers le bas pour qu'il soit clair que l'arène n'a pas encore été activée.

LADY LORRAINE a toujours été plus proche des animaux habitant les forêts que des autres personnes. Il y a longtemps qu'elle a arrêté de faire confiance aux gens et, peu à peu, de s'intéresser à eux. Mais quand l'irresponsabilité humaine a permis aux forces obscures de s'étendre dans les coins préservés de la nature vierge, elle ne pouvait plus rester à l'écart. Avec son fidèle compagnon ours, LORRAINE a décidé de se rendre dans le château de Karak et de réparer ce que les hommes ont provoqué.

VARIANTE DE JEU – SEIGNEUR DE KARAK

LE SEIGNEUR DE KARAK était un souverain absolu qui arriva à unifier un pays autrefois divisé, agité par des querelles incessantes de territoires. Son effort réclama de nombreuses victimes, mais fut en fin de compte quasiment mené à bout. Il restait à résoudre un dernier problème, le temps. Le seigneur de Karak n'avait pas pour plan de transmettre son pouvoir à un héritier. Jamais. Il voulait s'assurer une vie éternelle et gouverner pour toujours. Sans les mages importuns, il y serait parvenu. Mais après la bataille, il resta emprisonné entre la vie et la mort. Depuis lors, il cherche un moyen de revenir sur son trône qui a, entre-temps, été occupé par un dragon monstrueux.

Le seigneur de Karak est une variante apportant plus de tension dans le jeu, tout en gardant le jeu équilibré plus longtemps. Nous recommandons de jouer à la variante Seigneur de Karak aux joueurs qui ont déjà une expérience du jeu de base, surtout des pouvoirs de chaque héros.

Le seigneur de Karak entre dans le jeu au moment où 5 chambres du seigneur de Karak sont découvertes (les chambres du seigneur de Karak représentent les arènes de combat et les chambres maudites). Identifiez alors le plus faible des héros. C'est :

1. Le héros avec le plus petit nombre de trésors.
2. En cas d'égalité, le héros ayant la force totale la plus basse en terme d'armes.
3. En cas d'égalité, le héros ayant le nombre le plus bas des autres objets.
4. En cas d'égalité, le héros qui obtient le chiffre le plus bas en lançant le dé.



Le rôle du seigneur de Karak est pris en cours de partie par le joueur du héros le plus faible.

EXEMPLE 1

Le magicien est le seul des joueurs n'ayant aucun trésor dans son inventaire. L'esprit de Karak a donc possédé le magicien, et ce sans tenir compte du reste de l'équipement qu'il avait obtenu.



EXEMPLE 2

A: La voleuse et le barbare n'ont aucun trésor. Tous les autres joueurs ont au moins un trésor ou plus. La voleuse a deux poignards, le barbare n'a qu'une épée, la force de leurs armes est donc la même. La voleuse a une clé, le barbare a un tir magique, tous deux ont donc le même nombre des autres objets.

B: Les deux joueurs lancent une fois le dé. La voleuse a un 2, tout comme le barbare. Le jet est alors répété. Lors du deuxième jet, la voleuse a un 5 et le barbare un 1. L'esprit du seigneur de Karak possède donc le barbare.



Le joueur dont le héros a été possédé par le seigneur de Karak échange le pion et la carte de son héros pour le pion et la carte du seigneur de Karak. Puis:

- Son héros se soigne au maximum et il est débarrassé d'une éventuelle malédiction.
- Son héros perd ses pouvoirs initiaux (exception – si le jeu est joué par seulement deux joueurs, il les garde).
- Son héros obtient les pouvoirs de tous les autres héros qui sont actuellement dans le jeu, le seigneur de Karak a acquis de nombreuses connaissances et savoirs au cours des longues années de sa vie.

Pour le seigneur de Karak s'appliquent les mêmes règles que pour les autres héros. Il bénéficie pendant son tour de 4 déplacements, il découvre des pièces, lutte avec des monstres, recueille et utilise des objets, il est possible de le maudire. Le but du seigneur de Karak reste l'acquisition du plus grand nombre de trésors. Le jeu se termine ensuite en terrassant le dragon.

Remarque : si la cinquième catacombe apparaissant dans le jeu est une arène de combat, est d'abord évaluée la transformation en seigneur de Karak, ensuite seulement a lieu le combat dans l'arène.

EXEMPLE

4 joueurs jouent et ont tiré la prophétesse, la voleuse, le guerrier et le barbare.

A: Le barbare n'a pas eu de chance dans le jeu et en découvrant la cinquième chambre du seigneur de Karak, il n'a aucun trésor ou arme. *L'esprit du seigneur de Karak* l'a donc possédé. Pendant son tour, il découvre une pièce. Comme la prophétesse est dans le jeu et qu'il a ses pouvoirs, il peut piocher deux jetons du sachet et choisir celui qui lui convient le mieux.

B: Mais le seigneur de Karak a aussi les pouvoirs de la voleuse, il décide donc de passer autour des monstres et de continuer ses découvertes. La nouvelle case découverte est aussi une pièce. Il pioche deux jetons du sachet et, cette fois, l'un d'entre eux est un squelette avec une clé.

C: Il le pose sur la case des catacombes et décide de combattre le squelette. Il lance les dés pour le combat avec le monstre. Il obtient deux 1 sur les dés. Comme le guerrier est aussi dans le jeu, il a également des pouvoirs.

D: Il lance donc les dés encore une fois. Il a un total de 8 sur les dés et n'a aucune arme ou tour de magie pour l'attaque. Mais comme la voleuse est en jeu et qu'il a ses pouvoirs, il gagne le combat même en cas de match nul. Il a donc vaincu le squelette avec une clé et il lui prend la clé. C'est ainsi que son tour prend fin.



Auteurs: Petr Mikša, Roman Hladík; Illustration: Roman Hladík, DTP: Marek Píza, Michal Peichl; production: David Rozsíval.
Nous remercions pour l'essai du jeu les membres du club des joueurs de jeux de table Albi klub deskovkářů: Bečvochovo hráčské doupě, Deskovkáři DDM Prague 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub, Trolí doupě et bien d'autres essayeurs!



Albi