

Karak



PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK



Karak

	PRAVIDLA HRY	2
	PRAVIDLÁ HRY	9
	SPIELREGELN	16
	INSTRUKCJA	23
	GAME RULES	30
	RÈGLES DU JEU	37



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

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

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

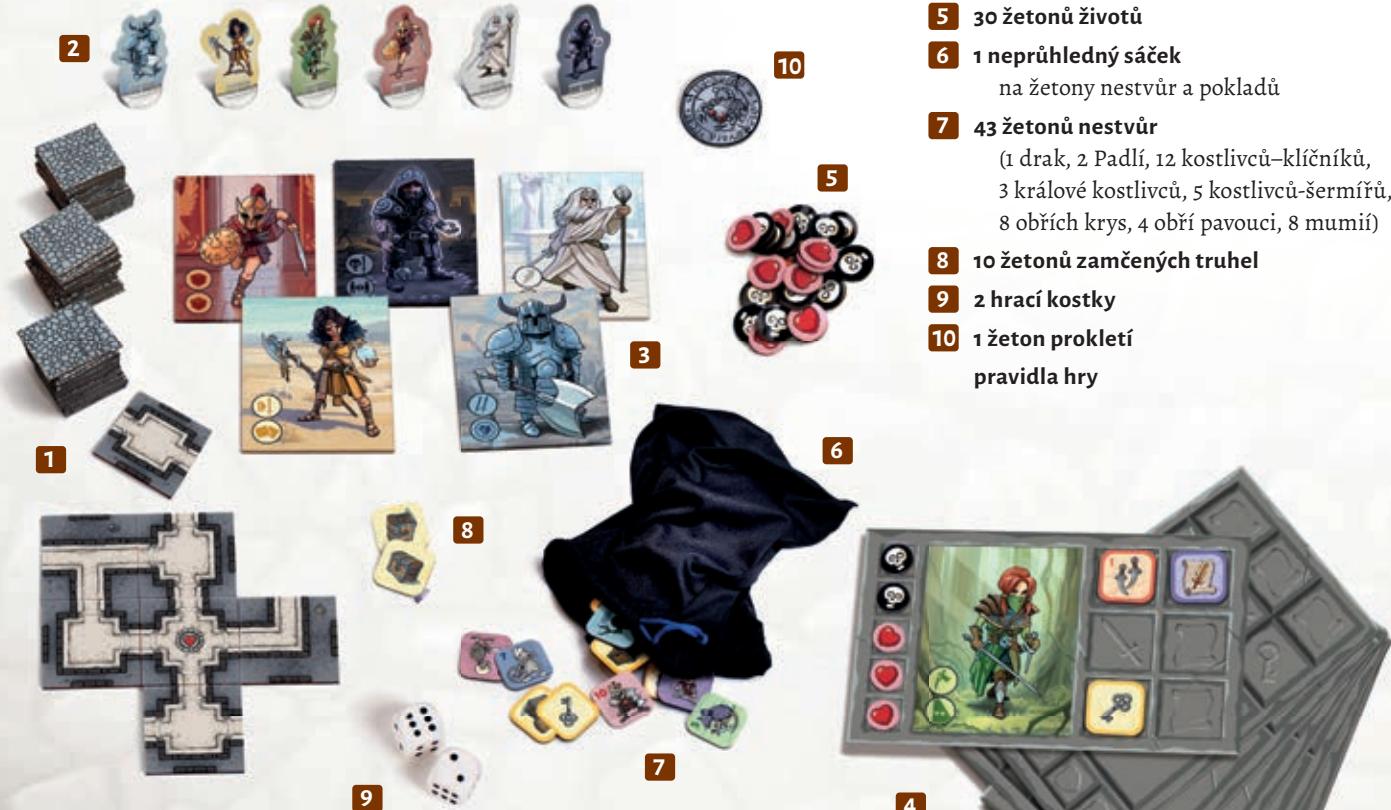
Ze šera chodby se vynoří povědomý tvar – truhlice jistě až po okraj naplněná poklady.

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

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



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



HERNÍ MATERIÁL

- 1 80 destiček katakomb**
(včetně jedné startovní destičky se světlou zadní stranou)
- 2 6 figurek hrdinů a 6 stojánků**
- 3 6 karet hrdinů**
- 4 5 desek inventáře**
- 5 30 žetonů životů**
- 6 1 neprůhledný sáček**
na žetony nestvůr a pokladů
- 7 43 žetonů nestvůr**
(1 drak, 2 Padlí, 12 kostlivců–klíčníků, 3 králové kostlivců, 5 kostlivců–šermířů, 8 obřích krys, 4 obří pavouci, 8 mumii)
- 8 10 žetonů zamčených truhel**
- 9 2 hrací kostky**
- 10 1 žeton prokletí**
pravidla hry

CÍL HRY

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

Příprava hry

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



PRŮBĚH HRY

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

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

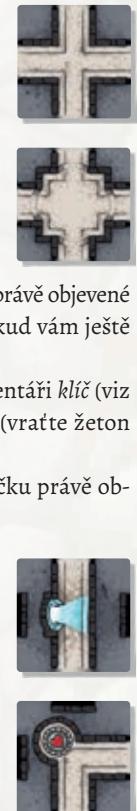
A. Vstup do neobjevené oblasti

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

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

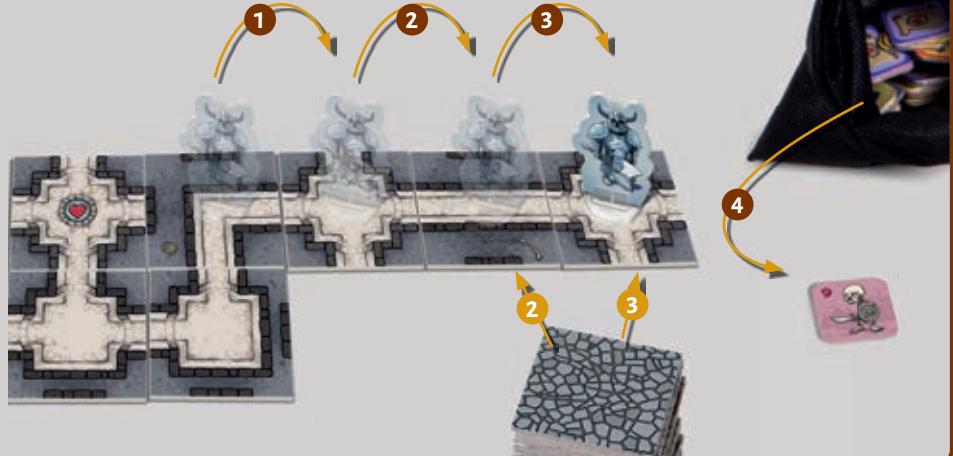
Poznámka: V podzemí Karaku je veliká tma – není proto divu, že hrdinové vstupují do chodby nebo místnosti, aniž by vůbec věděli, co je tam čeká nebo kam cesta vede.

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



PŘÍKLAD POHYBU:

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





PŘÍKLAD 1 – VÍTĚZNÝ BOJ:

Karel hraje za VÁLEČNÍKA.

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

B: Karel se rozhodne použít speciální schopnost válečníka dvojitý útok a hodit oběma kostkami znovu.

Padne mu 7, Karel tedy použije kouzlo (vrátí žeton do krabice) a jeho celková síla útoku je $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. To mu stačí k vítězství.

C: Otočí žeton nestvůry stranou se zbraní nahoru – je to sekera.

D: Přidá si sekera do inventáře a na destičce zanechá žeton dýk.

PŘÍKLAD 2 – PROHRANÝ BOJ:

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

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

B. Boj s nestvůrou

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

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

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

C. Pohyb v již objevené oblasti

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



Konec tahu

Tah končí v těchto případech:

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

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

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

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

ŽIVOTY A LÉČENÍ

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

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

VYBAVENÍ HRDINY

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

A. Zbraně

B. Kouzla

C. Klíč

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

A. Zbraně

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



B. Kouzla

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

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



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

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



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

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

C. Klíč a poklad

Klíč lze získat poražením *KOSTLIVCE-KLÍČNÍKA*.



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



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

PROKLETÍ KARAKU

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



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

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



HRDINOVÉ

Argentus – čaroděj

Schopnosti:



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



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

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

Horan – válečník

Schopnosti:



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



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

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



Lord Xanros – černokněžník

Schopnosti:



Obětování. Černokněžník může obětovat jeden život, aby si přidal +1 k síle útoku.



Tuto vlastnost může, podobně jako kouzla, použít až po hodu kostkou. V jednom boji však může obětování použít pouze jednou. Obětování je možné použít, i když hrdinovi zbývá pouze jeden život, pak ale upadá do bezvědomí podle standardních pravidel.



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

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

Aderyn – lupička

Schopnosti:



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



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

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





Victorius – šermíř

Schopnosti:

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

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

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



Taia – vědma

Schopnosti:

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

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

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

BESTIÁŘ

Padlý

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



Král kostlivců

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



Kostlivec-šermíř

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



Kostlivec-klíčník

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



Mumie

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



Obří pavouk

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



Krysa

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



Drak

Některí lidé tvrdí, že viděli jeho stín v oblacích vysoko nad hradem, ale nikdo nedokáže přesně popsat jeho děsivou podobu. Není ani jisté, zda je vůbec bytostí z tohoto světa. Legenda praví, že ti, kdo ho byt jenom zahledí, oněmeli hrůzou. Je on zdrojem všech temných sil otravujících krajinu okolo Karaku? To musíte zjistit vy!



SHRNUTÍ PRAVIDEL

Základní pravidla

Pohyb

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



Boj

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

Prokletí

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

Konec hry a určení vítěze

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

Schopnosti hrdinů

VÁLEČNÍK

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

LUPIČKA

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

ČARODĚJ

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

ČERNOKNĚŽNÍK

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

ŠERMÍŘ

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

VĚDMA

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

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

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



TEMNÁ SILUETA HRADU KARAK sa vypína nad vyprahnutou pustatinou. V hlbinách pod jeho rozpadajúcimi sa stenami sa šestica hrdinov prebíja cez nekonečné zástupy netvorov, ktoré sa udomácnili v chodbach labyrintu. Ten je dávno opustený, ale zdaleka nie pustý.

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

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



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



CIEĽ HRY

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

HERNÝ MATERIÁL

1 80 doštičiek katakomb

(vrátane jednej startovej doštičky so svetlou zadnou stranou)

2 6 figúrok hrdinov s 6 stojanmi

3 6 kariet hrdinov

4 5 dosiek inventára

5 30 žetónov životov

6 1 nepriehľadné vrecko

na netvory a poklady

7 43 žetónov netvorov

(1 drak, 2 Padlí, 12 klučiarov kostlivcov, 3 králi kostlivcov, 5 šermiarov kostlivcov, 8 obrích krýs, 4 obrie pavúky, 8 múmií)

8 10 žetónov zamknutých truhiel

9 2 hracie kocky

10 1 okrúhly žetón prekliaťa pravidlá hry

Príprava hry

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



PRIEBEH HRY

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

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

A. Vstup do neobjavenej oblasti

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

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

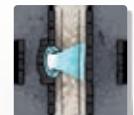
1. *Chodba.* Pokiaľ pri pohybe do neobjavenej oblasti vstúpil do chodby, posunie na ňu figúrku hrdinu a môže sa posunúť ďalej, pokiaľ mu ešte zostávajú kroky.



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

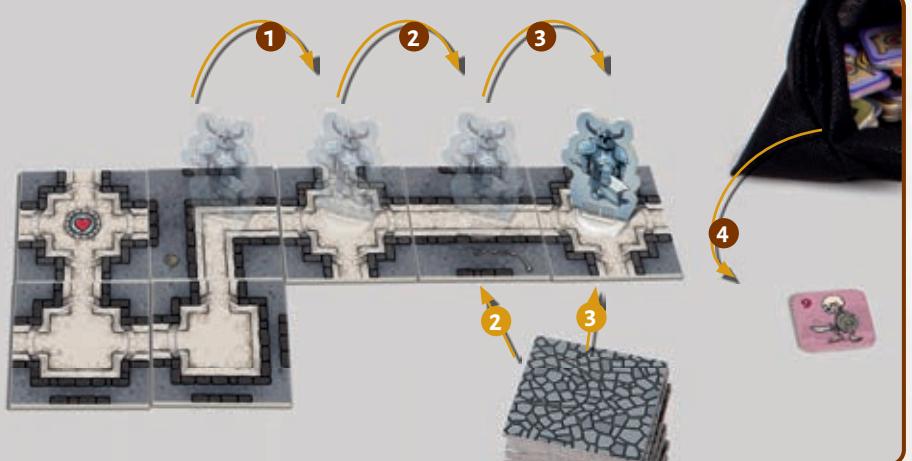
 - a) Pokiaľ hráč vylosuje žetón *pokladu*, položí ho na pole miestnosti, ktorú objavil a ak má k dispozícii ešte nejaké kroky, môže po kračovať vo svojom tåu.
 - b) Pokiaľ hráč objavil žetón pokladu a zároveň má vo svojom inventári kľúč, môže si poklad vziať. V takomto prípade kľúč odloží späť do škatule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

3. *Portál.* Pokiaľ je objavená len jedna doštička katakomb s portálom, správa sa táto doštička ako normálna doštička chodby. Vo chvíli, keď sa na hernom pláne objavia ďalšie doštičky, je možné sa medzi doštičkami s portálmi ľubovoľne presúvať. Presun medzi portálmi stojí jeden krok.
4. *Liečivá fontána.* Chodba s liečivou fontánou (resp. štartovné políčko) plní rovnakú funkciu ako obyčajná chodba, pokiaľ sa hráč nerozhodne *liečiť*. Pre liečenie tu musí ukončiť svoj tå.



PRÍKLAD POHYBU:

Karol hrá bojovníka. Vo svojom tåu má k dispozícii štyri kroky. Prvým krokom sa presunie do už objavenej miestnosti (1). Druhým krokom vstúpil do neobjavenej oblasti a pridá k hernému plánu doštičku katakomby (2). Je to *chodba*. Tretím krokom sa pohybuje ďalej a pridá k hernému plánu doštičku katakomby (3), ktorou je *miestnosť*. Okamžite vytiahne z vrecka so žetónmi netvorov a pokladov žetón kostlivca-šermiara (4) a musí s ním hned bojovať. Po boji Karolov tå končí.





PRÍKLAD 1 – VÍŤAZNÝ BOJ:

Karol hrá bojovníka.

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



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

C: Otočí žetón netvora stranou so zbraňou nahor – je to sekera.

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



PRÍKLAD 2 – PREHRATÝ BOJ:

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

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

B. Boj s netvorom

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

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

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

C. Pohyb v už objavenej oblasti:

- I pri pohybe cez objavené oblasti platí limit štyroch krokov, t. j. hrdina môže navštíviť maximálne štyri doštičky.
- Pokial' stojí v miestnosti netvora, nie je možné miestnosťou prejsť, kým nie je netvor porazený. Hned ako hráč vstúpi na doštičku s netvorm, začne s ním bojovať – a jeho pohyb teda končí.
- Pokial' chce hráč zdvihnuť predmet ležiaci na zemi, odomknúť truhlu a získať poklad, alebo sa vyliečiť pri fontáne, musí na danej doštičke zastaviť, a tým ukončiť svoj tah.
- V miestnostiach sa objavujú netvory a poklady len pri ich prvom objavení.

Koniec ľahu

Hráčov tah končí v týchto prípadoch:

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

KONIEC HRY A URČENIE VÍŤAZA

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

ŽIVOTY A LIEČENIE

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

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

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

VYBAVENIE HRDINOV

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

A. Zbrane

B. Kúzla

C. Klúč

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

A. Zbrane

Zbrane sú v hre Karak trojakého druhu: *dýky, meč a sekera*. Hráč ich môže získať porazením niektorých netvorov. Ďalšou možnosťou, ako zbraň

získať, je zdvihnutím zbrane, ktorú odložil niektorý z ostatných hráčov. Čísla na žetónoch zbraní na doske inventára sa vždy pripočítajú v boji proti netvorovi k hodu kockou. Napríklad ak má hrdina v inventári dýky a meč, bude si k hodu celkom pripočítavať $1 + 2 = 3$.



B. Kúzla

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

Magická strela: Magickú strelu je možné získať porazením MÚMIE.

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



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

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

C. Klúč a poklad

Klúč je možné získať porazením KLUČIARA KOSTLIVCA.



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

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



PREKLIATIE KARAKU

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

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

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



Argentus – čarodejník



Schopnosti:

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



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

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

Lord Xanros – černokňažník



Schopnosti:

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



Zámenu. Černokňažník si môže vymeniť pozíciu na hernom pláne s ktorýmkoľvek z ostatných hrdinov. Na aktiváciu schopnosti spotrebuje černokňažník všetky 4 pohybové kroky a musí sa tak pre zámenu rozhodnúť na začiatku svojho tahu. Na doštičke, na ktorú s pomocou zámeny vstúpil, však môže vykonáť príslušnú akciu (napríklad vyliečiť sa, pokiaľ výmenou vstúpil na doštičku liečivej fontány, zdvihnut zbraň ležiacu na danej doštičke alebo odomknúť truhlu). Ak presunie černokňažník iného hrdinu na fontánu liečenia, je tento hrdina zároveň vylečený a zbavený prekliatia.

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



Aderyn – lopička



Schopnosti:

 **Útok zo zálohy.** Lopička vie útočiť z tieňa. Vďaka tomuto zákernému útoku víťazi v boji s netvormi i v prípade remízy.

 **Zakrádanie.** Lopič sa vie pohybovať v tieňi. Lopič sa pri vstupe na políčko s netvormom môže rozhodnúť, či s týmto netvormom

chce bojať alebo zostane v tieňi a bojať nebude. Týmto môže prechádzať cez netvory a objavíť ich tak viac v jednom kole. Lopička môže na konci svojho tahu zostať stát na políčku s netvormom a nemusí s ním bojať. Ak by ju však v takom prípade niekto preklial, musí s netvormom bojať na začiatku svojho tahu.

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

Horan – bojovník



Schopnosti:

 **Dvojitý útok.** Bojovník je zdatný v súboji s netvormi. Bojovník môže pri každom súboji s netvormom hodit oboma kocákmi ešte raz v prípade, keď mu výsledok prvého hodu nevyhovuje. V takom prípade sa počíta až výsledok druhého hodu.



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

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



Victorius – šermiar

Schopnosti:



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



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

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



Taia – veštkynia

Schopnosti:



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



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

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

BEŠTIÁR

Padlý

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



Múmia

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



Obrí pavúk

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



Krysa

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



Drak

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



Bojovník kostlivec

Temné sily sa prebudili v najtemnejších kútoch labiryntu pod Karakom. Zlá magia ozivila kostry kedysi pyšných rytierov, ktoré teraz stojia v ceste každému, kto sa odváži do karackých chodieb. BOJOVNÍCI KOSTLIVCI sú schopní protivníci, ktorým je ľahké vzdorovať. Pokiaľ ich ale porazíte, odmenou vám budú ich meče, ktoré nedokázal otupiť ani zub času.



Kľučiar kostlivec

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



ZHRNUTIE PRAVIDEL

Základné pravidlá

Pohyb

- Každý hráč môže vo svojom tahu urobit až štyri kroky.
- Pri objavení miestnosti hráč náhodne z vrecka vytiahne žetón netvora alebo pokladu a umiestní ho na doštičku novoobjavenej miestnosti.
- Boj, liečenie, zdvihnutie predmetu alebo odomknutie truhly ukončí hráčov tah.

Boj

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

Preklatie

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

Koniec hry a určenie víťaza

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



Schopnosti hrdinov

BOJOVNÍK

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

LUPIČKA

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

ČARODEJNÍK

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

ČERNOKŇAŽNÍK

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

ŠERMiar

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

VEŠTKYŇA

- Pokial bojuje hned v prvom kroku svojho tahu, pripočíta si k svojej bojovej sile +1.
- Ak objaví miestnosť, tahá dva žetóny netvorov/pokladov namiesto jedného, jeden vyberie a druhý vráti do vrecka.

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

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



DIE DUNKLE SILHOUETTE DER BURG KARAK ragt oberhalb der dürren Einöde empor. In den Tiefen unter ihren bröckelnden Mauern, kämpfen sich die sechs Helden durch Unmengen von Monstern, die sich in den Gängen des Labyrinths niedergelassen haben. Die Burg ist längst verlassen, aber bei weitem nicht öde.

Der große Krieger HORAN schlägt mit seiner Zweihandaxt um sich, die flinke ADERYN macht Radschläge um Feinde und ihre Dolche bewegen sich mit der Geschwindigkeit von Kolibri Flügeln. Der weiße Hexer ARGENTUS geht durch die Wände, als ob sie nur Luft wären und sein ewiger Rivale LORD XANROS ruft dunkle Blitze hervor, während der Schwertkämpfer VICTORIUS sich seiner Feinde mit eleganten Pirouetten entledigt. Die Seherin TAIA als sei sie immer außer Reichweite ihrer Feinde, die sich wie von selbst in ihren Stoß werfen.

Auf einmal verstummt der Kampflärm – es ist niemand mehr übrig, der sich gegen die Helden stellen würde.

Die sechs Helden gehen durch den gewölbten Gang und ihre Schritte hallen zurück. Aus dem Halbdunkel des Ganges taucht eine vertraute Form auf – eine Truhe, sicherlich bis zum Rand gefüllt mit Schätzen.

Die Helden mustern sich gegenseitig – es ist klar, dass die Goldmünzen nur einer von ihnen ergattern kann.

Wie ein Mann stürzen sie nach vorn, während am dunklen Ende des Ganges ein riesengroßer Schatten mit Flügeln erscheint...

Karak ist ein Abenteuerbrettspiel als Helden, in dem die Spieler die geheimnisvollen Katakomben der Burg Karak erforschen. In dem unterirdischen Labyrinth entdecken sie die Truhen voller Schätze und kämpfen mit den Monstern, die sie schützen. Mit den erbeuteten Schlüsseln können sie die Truhen aufschließen und so die Schätze nehmen. Durch den Sieg in den Kämpfen gewinnen sie die Ausrüstung, mit der sie ihren Helden stärken. Der sagenumwobene Untergrund wird von einem mächtigen Drachen beherrscht. Das Spiel endet, wenn der Drache von einem der Helden besiegt wird und Gewinner des Spiels ist derjenige, der die meisten Schätze gesammelt hat.



SPIELBESTANDTEILE

- 1 80 Katakomben-Plättchen**
(einschließlich einer Startplatte mit heller Rückseite)
 - 2 6 Heldenfiguren und 6 Ständer**
 - 3 6 Heldenkarten**
 - 4 5 Inventar-Platten**
 - 5 30 Lebens-Spielmarken**
 - 6 1 undurchsichtiger Beutel**
für die Monster- und Schätze-Spielmarken
 - 7 43 Monster-Spielmarken**
(1 Drache, 2 Gefallene, 12 Knochenmänner-Schlüsselverwahrer, 3 Knochenmänner-Könige, 5 Knochenmänner-Fechter, 8 Riesenratten, 4 Riesenspinnen, 8 Mumien)
 - 8 10 Spielmarken der geschlossenen Truhen**
 - 9 2 Spielwürfel**
 - 10 1 Fluch-Spielmarke**
- Spielregeln**

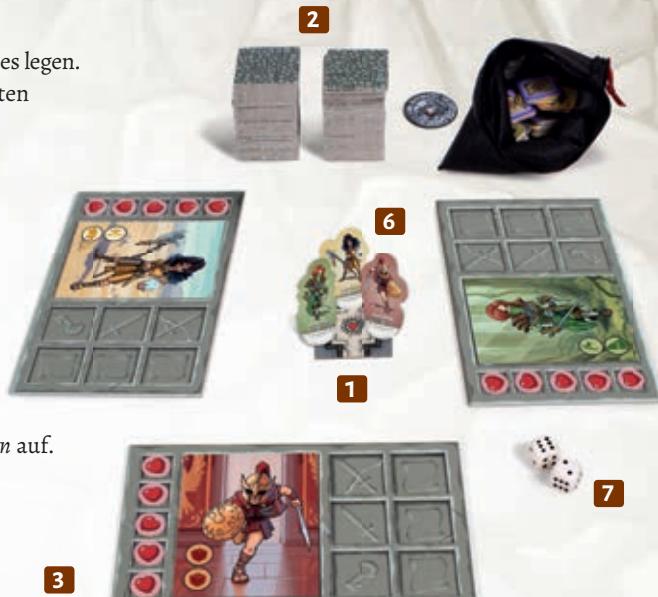


ZIEL DES SPIELS

Der Sieger des Spiels wird der Spieler sein, der in dessen Verlauf am meisten Schätze sammelt. Die Partie endet, wenn einer der Spieler den DRACHEN besiegt und somit die Belohnung – den Drachenschatz mit Rubin erwirbt. Danach rechnet jeder Spieler den Wert der angesammelten Beute zusammen. Die aus Truhen oder durch das Überwältigen eines Gefallenen gewonnenen Schätze bringen 1 Punkt. Der durch das Besiegen des DRACHENS gewonnene Schatz bringt 1,5 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Vorbereitung des Spiels

- Startplatte der Katakomben (mit der hellen Rückseite) auf die Mitte des Tisches legen.
- Die anderen Katakomben-Platten mischen und mit der Oberseite nach unten so auf Stapel legen, dass alle Spieler Zugriff auf sie haben.
- Jeder Spieler bekommt 1 Inventar-Platte und 5 Lebens-Spielmarken, die er auf entsprechende Felder auf der Inventar-Platte mit dem Herz nach oben auflegt.
- Mischen Sie alle 6 Heldenkarten und legen Sie sie, mit der Oberseite nach unten auf den Tisch. Jeder Spielerlost dann eine Heldenkarte, die er auf das entsprechende Feld auf der Inventar-Platte legt. Die restlichen Heldenkarten können Sie in die Schachtel zurückgeben.
- Suchen Sie die entsprechenden Heldenfiguren aus und stellen Sie sie in die Kunststoffständer.
- Auf die Katakomben-Startplatte stellen Sie die Figuren der einzelnen Helden auf.
- Der Spieler, der die höchste Zahlensumme gewürfelt hat beginnt.



VERLAUF DES SPIELS

Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn mit den Zügen ab. Bei einem Zug stehen dem Spieler 4 *Bewegungsschritte* zur Verfügung, er kann also seine Heldenfigur bis um 4 Katakomben-Platten schieben. Bei Ihrem Zug können folgende Situationen eintreten:

- A. Eintritt in das unentdeckte Gebiet**
- B. Kampf mit dem Monster**
- C. Bewegung in dem bereits entdeckten Gebiet**

A. Betreten des unentdeckten Gebiets

In dem Spiel Karak werden Sie den Spielplan schrittweise bilden. Die bisher nicht ausgebauten Teile des Spielplanes bezeichnen wir als unentdecktes Gebiet. Beim Betreten des *unentdeckten Gebiets* nehmen Sie von einem Stapel eine Katakomben-Platte und legen Sie sie so an, dass Ihr Held von der aktuell besetzten Platte auf sie schreiten kann – auf diese Weise wird sich der Spielplan ausbreiten.

Nachdem der Spieler die Katakomben-Platte platziert hat, schiebt er darauf die Figur seines Helden. Der Gang muss an die Platte anknüpfen, von der der Held gekommen ist, in den anderen Richtungen kann es sich um eine Sackgasse handeln.

Anmerkung: Im Untergrund von Karak ist es sehr dunkel, so dass es nicht verwunderlich ist, dass die Helden in einen Gang, oder Raum gelangen, ohne zu wissen, was sie dort erwartet oder wohin der Weg führt.

- Gang.** Wenn die neu angelegte Platte ein Gang ist, stellen Sie Ihren Helden darauf und Sie können mit ihm weitere Schritte machen, falls Ihnen noch Schritte bleiben.

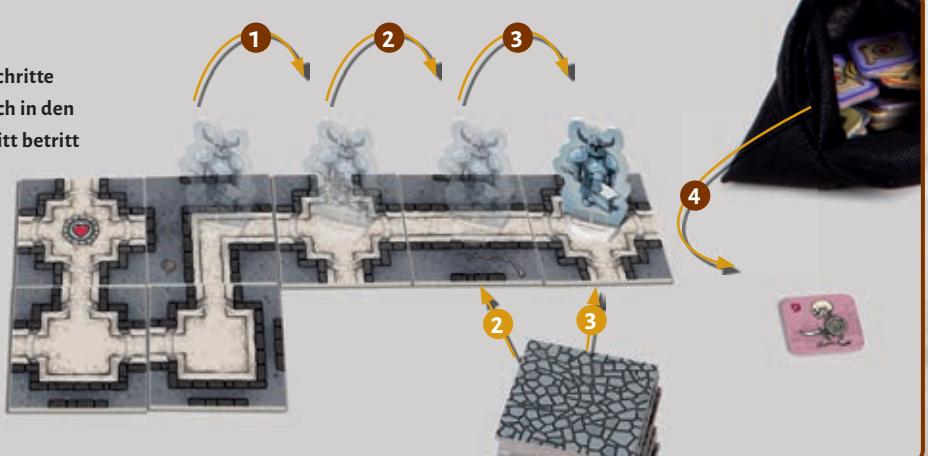


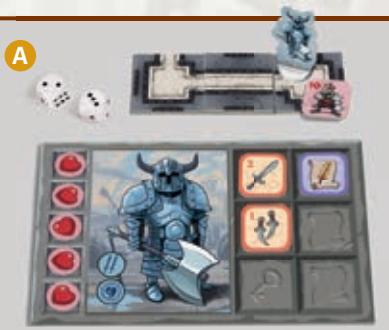
- Raum.** Wenn es ein Raum ist, stellen Sie Ihren Helden darauf und ziehen Sie wahllos eine Spielmarke aus dem *Spielmarkenbeutel* mit den Monstern und Schätzen.
 - Wenn Sie die *Spielmarke des Schatzes* ziehen, legen Sie sie auf die Platte des gerade entdeckten Raumes und Sie können mit Ihrem Zug fortfahren, falls Sie noch einige Schritte übrig haben.
 - Wenn Sie die *Spielmarke des Schatzes* ziehen und in Ihrem Inventar den *Schlüssel* haben (siehe weiter), können Sie sich den Schatz nehmen. Entnehmen Sie den Schlüssel dem Spiel (geben Sie die *Spielmarke* zurück in den Karton) und Ihr Zug endet.
 - Wenn Sie die *Spielmarke des Monsters* ziehen, legen Sie sie auf die Platte des gerade entdeckten Raumes. Mit dem Monster müssen Sie kämpfen.
- Portal.** Der Gang mit dem Portal funktioniert als ein normaler Gang. Sobald mindestens zwei Gänge mit Portal an den Spielplan angeschlossen sind, können die Helden zwischen den Portalen beliebig bewegen werden. Die Bewegung zwischen den Portalen kostet einen Schritt.
- Heilende Fontäne.** Auch der Gang mit der heilenden Fontäne (einschließlich der Startplatte) funktioniert als ein normaler Gang, es ist jedoch möglich, sich hier zu heilen (siehe weiter). In diesem Fall muss der Spieler auf diesem Feld seinen Zug beenden.



BEISPIEL DER BEWEGUNG:

Karl spielt als KRIEGER. In seinem Zug hat er vier Schritte zur Verfügung. Mit dem ersten Schritt bewegt er sich in den bereits entdeckten Raum (1). Mit dem zweiten Schritt betritt er das unentdeckte Gebiet und legt die Katakomben-Platte (2) an den Spielplan an. Das ist ein Gang. Mit dem dritten Schritt bewegt er sich weiter und legt an den Spielplan die Katakomben-Platte (3) an, welche ein Raum ist. Er zieht sofort aus dem Beutel mit Monster- und Schätzen-Spielmarken die Spielmarke des Knochenmann-Fechters (4) und muss gleich mit ihm kämpfen. Nach dem Kampf endet Karls Zug.





BEISPIEL 1 – SIEGREICHER KAMPF

Karl spielt als KRIEGER.

A. Er kämpft mit dem *Knochenmänner-König*, der eine Angriffskraft von 10 hat. Karl hat auf seiner *Inventar-Platte* ein Schwert (2) und Dolche (1), zusammen mit einem *magischer Schuss*. Karl würfelt 5, insgesamt hat er also $5 + 2 + 1 = 8$.

B. Karl beschließt, die spezielle Fähigkeit des Kriegers *Doppelangriff* zu nutzen und mit beiden Würfeln wieder zu würfeln. Er würfelt insgesamt 7 Punkte, Karl nutzt also den Zauber (gibt die Spielmarke zurück in die Schachtel) und die Gesamtkraft seines Angriffes ist $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. Das reicht ihm zum Sieg.

C. Er dreht die Spielmarke des Monsters mit der Seite der Waffe nach oben – es ist eine Axt.

D. Er gibt die Axt in das Inventar und lässt auf der Platte die Spielmarke des Dolchs.



BEISPIEL 2 – VERLORENER KAMPF

B. Karl hat mit dem zweiten Wurf nur 3 gewürfelt. Die Gesamtkraft seines Angriffes ist also $3 + 2 + 1 = 6$ und Karl hat seinen Kampf verloren.

C. Er muss die Figur seines Helden auf die Platte zurück schieben, woher er gekommen ist und die *Spielmarke des Lebens* mit der Totenkopfseite nach oben umdrehen. Die *Spielmarke des Knochenmänner-König* bleibt auf der Platte liegen, wo Karl sie entdeckt hat.

B. Kampf mit dem Monster

Bei dem *Kampf mit dem Monster* werfen Sie mit beiden Spielwürfeln. Die Zahlen auf beiden Würfeln rechnen Sie dann zusammen – die Summe gibt die *Grundkraft des Angriffs* an. Zu der Summe rechnen Sie die *gesamte Ausrüstungskraft Ihres Helden* hinzu. Außerdem können Sie nach dem Wurf einen oder mehrere Zauber *magischer Schuss* nutzen. Für jeden genutzten magischen Schuss können Sie sich **+1** zur Angriffskraft hinzurechnen. Falls eine der Fähigkeiten des Helden einen Bonus im Kampf bietet, rechnen Sie ihn auch hinzu. Die Summe ergibt die *Gesamtkraft des Heldenangriffs*.

1. *Verlorenes Duell*. Ist die Gesamtkraft des Angriffs niedriger als die *Kraft des Monsters* (der Wert auf der Spielmarke des Monsters), hat der Held das Duell verloren. Drehen Sie 1 *Spielmarke des Lebens* auf Ihrer Inventar-Platte mit der Totenkopfseite nach oben und schieben Sie die Figur des Helden zurück auf die Platte, woher Sie sie auf die Platte mit dem Monster verschoben haben. Die Spielmarke des Monsters bleibt auf der Katakombe-Platte, wo sie der Held entdeckt hat.
2. *Remise*. Wenn der Gesamtwert der Angriffskraft des Helden gleich der Monsterkraft ist, ging das Duell unentschieden aus und niemand wurde verletzt. Der Monster bleibt auf der Katakombe-Platte, wo ihn der Held entdeckt hat. Die Figur Ihres Helden schieben Sie zurück auf die Platte, woher Sie sie auf die Platte mit dem Monster verschoben haben.
3. *Siegduell*. Wenn der Gesamtwert der Angriffskraft des Helden höher als die Kraft des Monsters ist, haben Sie gewonnen und das Monster besiegt. Drehen Sie die Spielmarke des Monsters auf die andere Seite um, wo die Ausrüstung abgebildet ist, die Sie gewonnen haben und welche Sie nachfolgend auf das entsprechende Feld in Ihrem Inventar platzieren

können. Falls Sie auf Ihrer Inventar-Platte für andere Ausrüstung keinen Platz haben, müssen Sie die ausgewählte überschüssige Ausrüstung auf die Platte ablegen, wo Ihre Figur steht. Die liegende Ausrüstung kann dann jeder nehmen, der später auf diese Katakombe-Platte tritt.

C. Bewegung in dem schon entdeckten Gebiet

1. Auch bei der Bewegung in den entdeckten Gebieten gilt das Limit von 4 Schritten, d.h. der Held kann maximal 4 Platten besuchen.
2. Falls sich auf der Platte mit Raum ein Monster befindet, kann die Platte nicht durchgangen werden, bis das Monster niedergemetzelt ist. Sobald der Held auf die Platte mit dem Monster tritt, beginnt er mit ihm zu kämpfen – also seine Bewegung endet.
3. Wenn Sie den auf dem Boden liegenden Gegenstand aufheben möchten, die Truhe aufschließen und den Schatz an sich nehmen oder sich bei der Fontäne heilen möchten, müssen Sie die Bewegung des Helden auf der gegebenen Platte stoppen und damit Ihren Zug beenden.
4. In den Räumen erscheinen die Monster und Schätze nur dann, wenn Sie die Platte an den Spielplan anlegen.

Ende des Zuges

Der Zug endet in folgenden Fällen:

1. Sobald Sie alle 4 Schritte der Bewegung genutzt haben;
2. nach dem Kampf mit dem Monster, ob nun erfolgreich oder nicht;
3. nach dem Aufschließen der Truhe mit dem Schatz und deren Mitnahme;
4. nach dem Aufheben eines Gegenstandes;
5. nach Heilung auf der Platte der heilenden Fontäne.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn einer der Helden den DRACHEN im Duell niederschlägt. Dieser Held gewinnt den *Schatz des Drachen*, was aber nicht bedeutet, dass er automatisch auch Sieger wird. Sieger ist nämlich der Spieler, der am Ende des Spiels Schätze mit dem höchsten Gesamtwert hat. Der gewöhnliche Schatz, erworben durch *Aufschließen der Truhe* oder durch *Besiegen des Gefallenen*, hat den Wert von 1 Punkt. Der *Schatz mit Rubin*, erworben nach Besiegen des DRACHEN, hat dann den Wert von 1,5 Punkten. Es kann also passieren, dass der Spieler siegt, ohne dass sein Held den DRACHEN besiegt hat.

LEBEN UND HEILUNG

Immer wenn Ihr Held das Duell mit dem Monster verliert, drehen Sie eine von Ihren *Lebensspielmarken* mit dem Totenkopf nach oben. Ist es Ihre letzte Spielmarke, die umgedreht werden kann, fällt Ihr Held in Ohnmacht. In der nächsten Runde, drehen Sie eine Lebensspielmarke anstatt Ihres Zuges wieder mit dem Herz nach oben so, dass Sie in der nächsten Runde wieder spielen können. Wenn der Held im Verlauf des Spiels auf eine der Platten mit der heilenden Fontäne gelangt, können Sie hier Ihren Zug beenden und den Helden erfolgreich heilen – drehen Sie alle Ihren Spielmarken mit dem Herz nach oben. Bei der Heilung können Sie auch die *Fluch-Spielmarke* ablegen.

Achtung: Wenn der Held ein Monster von der Platte mit der heilenden Fontäne angegriffen hat (einschließlich der Startplatte) und er verliert das Duell, kehrt er auf seine Ausgangsplatte zurück, Ihr Zug endet und Sie können den Helden ganz heilen.

AUSRÜSTUNG DES HELDEN

Immer wenn Ihr Held ein Monster im Kampf besiegt, erhalten Sie als Beute die Ausrüstung, die auf der hinteren Seite der Monster-Spielmarke abgebildet ist. Im Spiel gibt es mehrere Ausrüstungen:

A. Waffen

B. Zauber

C. Schlüssel

Die Ausrüstung legen Sie auf der Inventar-Platte ab. Auf ihr sind zwei Felder für Waffen, drei Felder für Zauber und ein Feld für Schlüssel markiert. Die Zauber können nicht auf die für Waffen bestimmten Felder etc. gelegt werden. Sie können also maximal zwei Waffen, drei Zauber und einen einzigen Schlüssel haben. Haben Sie z.B. auf Ihrer Inventar-Platte schon drei Zauber und Sie gewinnen noch den vierten Zauber, müssen Sie einen von Ihren Zaubern auf der Platte lassen, wo gerade Ihre Heldenfigur steht. Auf der Platte können Sie auch die Ausrüstung lassen, die Sie gerade gewonnen haben.

A. Waffen

Im Spiel gibt es drei Waffenarten: *Dolche*, *Schwert* und *Axt*. Diese können Sie durch das Besiegen eines Monsters erwerben. Eine andere Möglichkeit, wie Sie eine Waffe erwerben können, ist das Aufheben der Waffe, die jemand von den anderen Spielern abgelegt hat. Die Werte auf den Waffen-Spielmarken auf der Inventar-Platte werden im Kampf gegen ein Monster immer zu dem Wurf mit dem Spielwürfel hinzugerechnet. Falls Sie zum Beispiel Dolche und Schwert im Inventar haben, rechnen Sie zu dem Wurf insgesamt $1 + 2 = 3$ hinzu.



B. Zauber

Im Spiel gibt es zwei Zauberarten: *den magischen Schuss* und *das Heilungsportal*. Sobald Sie einen Zauber gewinnen, legen Sie ihn auf Ihre Inventar-Platte. Im Unterschied zu den Waffen, deren Kraft Sie zu jedem Angriff zurechnen können, sind die Zauber nur zu der einmaligen Nutzung bestimmt. Nach der Benutzung wird die Zauber-Spielmarke vom Spiel ausgeschlossen – geben Sie diese in die Schachtel zurück.

Magischer Schuss: Der *magische Schuss* kann durch Besiegen der MUMIE erworben werden. Falls Sie sich entscheiden, den *magischen Schuss* zu benutzen, rechnen Sie zu der Angriffskraft $+1$ hinzu. Der Zauber kann erst nach dem Wurf mit dem Spielwürfel benutzt werden. Haben Sie mehrere magische Schüsse, können Sie bei einem Angriff auch mehrere nutzen.



Heilungsportal: Das *Heilungsportal* kann durch Besiegen der RIESENSPINNE erworben werden.



Falls Sie den Zauber *Heilungsportal* benutzen, versetzen Sie die Figur eines beliebigen Helden auf eine beliebige Platte mit der heilenden Fontäne. Der versetzte Held ist sofort ganz geheilt und kann sich auch des Fluchs entledigen. Das Heilungsportal können Sie jederzeit bei Ihrem Zug benutzen. Bei der Heilung mit Hilfe des Heilungspartals muss die Figur auf der Platte der heilenden Fontäne Ihre Bewegung nicht beenden.

Beispiel: Zu Beginn Ihres Zuges können Sie das *Heilungsportal* benutzen, auf eine beliebige Platte mit der heilenden Fontäne bewegen, Ihren Helden ganz heilen und den Fluch von ihm nehmen und noch 4 Schritte machen.

C. Schlüssel und Schatz

Der Schlüssel kann durch das Besiegen des KNOCHENMÄNNER-SCHLÜSSELVERWAHRERS erworben werden. Der Held muss auf die Katakomben-Platte gelangen, wo die *Spielmarke der Truhe* liegt und zum Preis, dass er seinen Zug beendet und die *Schlüssel-Spielmarke* abwirft, kann er die *Spielmarke der Truhe* nehmen und mit der aufgeschlossenen Seite nach oben auf seine Inventar-Platte legen. Beim Aufschließen der Truhe wird der Schlüssel verbraucht und der Spieler muss ihn vom Spiel ausschließen!



Achtung: Analog wie die Zauber, gibt man den verbrauchten Schlüssel nicht in den Beutel zurück, sondern direkt in die Schachtel.

FLUCH VON KARAK

Sobald jemand die MUMIE besiegt, fällt auf einen der Helden der *Fluch von Karak*. Der Spieler, dessen Held die MUMIE besiegt hat, wählt aus, auf wen den Fluch fällt. Auf die Inventar-Platte des ausgewählten Spielers legt er dann die *Fluch-Spielmarke*.



Der Spieler, der auf seiner Inventar-Platte die Fluch-Spielmarke hat, kann die Fähigkeiten seines Helden, so lange der Fluch wirkt, nicht nutzen. Zum Beispiel können Sie für den KRIEGER im Kampf nur einmal die Würfel werfen und fällt er in Ohnmacht, können Sie seine Figur nicht auf die Platte der heilenden Fontäne schieben, der Spieler des FECHTERS kann eine 1 würfeln und nur einmal kämpfen, der Spieler des SCHWARZKÜNSTLERS kann weder $+1$ zu seiner Angriffskraft durch das Lebensopfer hinzurechnen, noch den Austausch benutzen, usw.

Vom Fluch von Karak kann sich der Spieler nur so befreien, indem er seinen Zug auf einer der Platten mit heilender Fontäne beendet – gleichzeitig nimmt er durch seine komplette Heilung auch den Fluch von sich. In diesem Fall legen Sie die *Fluch-Spielmarke* so lange beiseite, bis einer von den Helden eine andere MUMIE niederschlägt. Eine andere Möglichkeit, den Fluch loszuwerden besteht darin, dass einer der Spieler eine andere MUMIE niederschlägt und den Fluch auf einen anderen Spieler seiner Wahl überträgt (er kann die Fluch-Spielmarke bei ihrem aktuellen Besitzer lassen). Nur ein Spieler kann in einem Augenblick im Besitz der Fluch-Spielmarke sein.

DIE HELDEN

Argentus – der Hexer

Fähigkeiten:

 **Magische Affinität.** Der HEXER kann die Zauberschrifrollen besser nutzen. Beim Kampf mit Monstern rechnen Sie, wie gewöhnlich, die *magischen Schüsse* zur Angriffs-kraft dazu, müssen Sie die Spielmarken aber nicht vom Spiel ausschließen. Achtung: Die magische Affinität betrifft nicht den Zauber *Heilungsportal*. Wenn Sie im Besitz der *Fluch-Spielmarke* sind, müssen Sie diese nach dem Benutzen des magischen Schusses aus dem Spiel nehmen, genauso wie die anderen Helden.



 **Astralgang.** Der HEXER kann durch die Wand gehen. Er kann sich also zwischen den horizontal oder vertikal aneinander anschließenden Platten bewegen, ungeachtet dessen, ob sie durch einen Gang verbunden sind oder nicht. Diese Eigenschaft kann man nur bei der Bewegung durch das entdeckte Gebiet benutzen.

Die Stadt der Lichter – ein uralter Sitz der Hexer. Seinerzeit eine strahlende Metropole, überquellend von Wundern und Wissen, wurde zu einem Kampfplatz von zwei rivalisierenden Fraktionen. Während die eine glaubt, dass die Hexer ihre Macht nutzen sollten, um die Welt vor der drohenden Katastrophe zu schützen, ist die andere der Meinung, dass es an der Zeit ist, wo sich die Hexer von den Problemen der Welt fernhalten und es den Menschen überlassen sollten, sich selbst zu helfen. Der weiße Hexer ARGENTUS hat entdeckt, dass die Macht, die eine Katastrophe zu verursachen droht, in den Tiefen unter der Burg Karak liegt. Findet er genug Kraft, um seinen Brüdern einen überzeugenden Beweis für die Ernsthaftigkeit der anstehenden Drohung zu erbringen? Oder würde sie das Leuchten der zahlreichen Schätze des Karak Labyrinths vielleicht mehr beeindrucken?



Lord Xanros – der Schwarzkünstler

Fähigkeiten:

 **Opferung.** Der Schwarzkünstler kann ein Leben opfern, um +1 zu seiner Angriffs-kraft hinzuzufügen. Diese Eigenschaft kann er, ähnlich wie die Zauber, erst nach dem Wurf mit dem Spielwürfel nutzen. In einem Kampf kann er die *Opferung* aber nur einmal benutzen. Die Opferung kann genutzt werden, wenn dem Helden nur ein Leben übrig bleibt, danach fällt er nach den Standardregeln jedoch in Ohnmacht.

 **Austausch.** Der Schwarzkünstler kann mit jedem der anderen Helden die Position auf dem Spielplan austauschen. Für die Aktivierung der Fähigkeit verbraucht der Schwarzkünstler alle 4 Schritte der Bewegung und muss sich somit für den *Austausch* zu Beginn seines Zuges entscheiden. Auf der Platte, die er durch den Austausch betreten hat, kann er aber die gegebene Handlung durchführen (zum Beispiel sich heilen, die auf dieser Platte liegende Waffe aufheben oder die Truhe aufschließen). Versetzt der Schwarzkünstler einen anderen Helden zur Fontäne der Heilung, ist dieser Held geheilt und gleichzeitig von dem Fluch befreit.

LORD XANROS hat Jahrzehnte die dunkelsten Geheimnisse der magischen Künste studiert. Er sucht bitterlich nach der Macht und Unsterblichkeit. In einem verstaubten Grimoire hat er eine Überlieferung über die einst berühmte Burg entdeckt, wo ein mächtiger Ritterorden siedelte – die Burg hieß Karak. XANROS hat aber auch entdeckt, dass sich

unter Karak unterirdische Gänge verbergen, in denen angeblich von schrecklichen Monstern wimmelt und wohin sich die Menschen aus der Umgebung der Burg nie gewagt haben. Das konnte XANROS, den der Hexenmeister jedoch nicht abschreckt. Er glaubt, dass ihm die in der Tiefe unter den Trümmern der Karak-Burg verborgene Macht Unsterblichkeit verleihen kann. LORD XANROS würde alles tun, um diese Macht zu erwerben – auch wenn er dafür mit dem DRACHEN kämpfen muss.

Horan – der Krieger

Fähigkeiten:

 **Doppelangriff.** Der Krieger ist im Kampf mit den Monstern sehr tapfer. Beim Spiel für den Krieger können Sie in jedem Duell mit dem Monster mit beiden Spielwürfeln noch einmal werfen, wenn Ihnen das Ergebnis des ersten Wurfs nicht zusagt. In diesem Falle rechnet man das Ergebnis des zweiten Wurfs.



 **Reinkarnation.** Wenn der Krieger im Kampf mit dem Monster sein letztes Leben verliert und nicht wie die anderen Helden ohnmächtig geworden ist, sondern sich auf eine beliebige Platte mit heilender Fontäne bewegt und wird ganz geheilt.

LORD HORAN ist ein gefürchteter Krieger, dessen Name schon längst zu einer weltbekannten Legende geworden ist. Er ist ein geborener Feldherr und seinen Truppen und Kriegsmaschinen kann keine Festung oder Burg widerstehen. Während seiner Kriegszüge hörte er jedoch von einem Ort, der nicht einmal von einer noch so großen Armee bezwungen werden kann. Karak – seinerzeit ein mächtiger Sitz der tugendhaften Ritter, jetzt eine Ruine, umwohn von Sagen über Monster, die im Labyrinth von Gängen unter der Burg umherschleichen. Auch der berühmte Horan wird von seinem Alter eingeholt und er fühlt vielleicht die letzte Chance, als der mächtigste Kämpfer aller Zeiten in die Geschichte einzugehen. Es genügt scheinbar, dem grauenhaften DRACHEN, der den unermesslichen Reichtum bewacht, den Kopf abzuschlagen.

Aderyn – die Räuberin

Fähigkeiten:

 **Angriff aus dem Hinterhalt.** Die Räuberin kann aus dem Schatten angreifen. Durch diesen hinterhältigen Angriff gewinnt sie im Kampf mit dem Monster auch dann, wenn der Kampf unentschieden ist.



 **Schleichen.** Die Räuberin kann sich im Schatten bewegen. Beim Betreten der Platte mit einem Monster können Sie entscheiden, ob sie mit diesem Monster kämpfen möchten, oder die Räuberin im Schatten bleibt und nicht kämpfen wird. So kann sie über die Monster hinweggehen und in einer Runde mehr Monster entdecken. Die Räuberin kann am Ende ihres Zuges auf dem Feld mit einem Monster stehenbleiben, ohne mit ihm kämpfen zu müssen. Wenn sie in diesem Fall aber jemand verflucht, muss sie zu Beginn ihres Zuges mit dem Monster kämpfen.

Bevor ADERYN das verwirrende Räuberhandwerk erlernte, hat sie alle Vorteile ihrer edlen Herkunft genossen. Ihr Vater, ein redlicher und weiser Herrscher des Inselreiches, wurde jedoch in einem der letzten Gefechte mit barbarischen Eindringlingen aus dem Osten getötet. ADERYN konnte dann dank dem Opfer ihres treuen Hüters aus der Burg ihres Vaters entkommen, sie geriet jedoch bald in Gefangenschaft der sich in den Wäldern versteckenden Räuber. Der Anführer der Räuber hatte aber Mitteid mit der rothaarigen Prinzessin und lehnte es ab, sie den Eindringlichen aus dem Osten auszuhändigen. Stattdessen hat er ihr beigebracht, in der rauen Welt zu überleben. Mit den neu erworbenen Fähigkeiten spürt ADERYN die Gelegenheit, ihren Vater zu rächen, für ihren Plan braucht sie jedoch einen Tropfen des Drachenblutes und viel Gold. Beides wartet auf sie in dem dunklen Untergrund der Burg Karak.





Taia – die Wahrsagerin

Fähigkeiten:

 **Vorahnung.** Die Seherin hat eine perfekte Übersicht über die sie umgebenden Gegner. Wenn ihr erster Bewegungsschritt im gegebenen Zug einen Kampf verursacht, rechnet sie +1 zu der Angriffskraft dazu.

 **Die Seherin des Schicksals.** Die Seherin sieht diverse Möglichkeiten der Zukunft, die auftreten können und die sie beeinflussen kann. Immer, wenn Sie einen neuen Raum entdecken, ziehen Sie aus dem Beutel mit den Monster- und Schatz-Spielmarken 2 Spielmarken. Eine ausgewählte legen Sie wie gewöhnlich auf die Platte des entdeckten Raumes, die andere geben Sie in den Beutel zurück.

TAIA ist im Schatten der Burg Karak aufgewachsen. Sie beobachtete die Folgen der Vergiftung, die sich aus der Burg langsam in der Heimat Ihrer Vorfahren ausbreitete – Krankheiten, vergiftete Brunnen und sterbende Ernte. All dies wegen dem DRACHEN, der in den Tiefen unter Karak hauste. TAIA hat schon seit ihren ersten Kinderschritten Fragmente der Zukunft wahrgenommen. Zuerst war sie davon verwirrt und erschrocken, mit der Zeit wandelte sich ihr Fluch zum Vorteil. Jetzt braucht sie das Hellsehen mehr denn je. Sie begibt sich nämlich in das Karak Labyrinth, um das Leiden ihres Volkes zu beenden. Und auch ohne ihre Gabe weiß sie sehr wohl, dass ihr Volk sonst eine sehr dunkle Zukunft erwartet.

BESTIARIUM

Gefallener

Sicher haben Sie nicht geglaubt, dass Sie die ersten tapferen Recken sind, die die Gänge unter Karak je betreten haben, oder vielleicht doch? Schon vor Ihnen begaben sich viele tapfere Abenteuerer hierher – doch niemand kam zurück. Einige griffen nach dem funkeln Gold von Karak, viel Glück hat Ihnen das aber doch nicht gebracht. Sie haben den Verstand und bald auch das Leben verloren. Jetzt bewachen ihre verfluchten Seelen gerade die Schätze, die einst die Helden zu nehmen versuchten.



Knochenmänner-König

Auch die einst so mächtigen Herrscher der uneinnehmbaren Burg Karak konnten dem Ruf des verfluchten Goldes, verborgen in den Tiefen des Labyrinths, nicht widerstehen. Genauso wie alle anderen, gerieten sie in die Hinterhalte des Untergrunds und haben nie wieder das Tageslicht erblickt. Die mächtigen Kriegsbeile, die von den wiederbelebten Überresten der Könige gehalten werden, sind aber genauso tödlich wie zur Zeiten ihrer Regierung. Die KÖNIGE DER KNOCHENMÄNNER sind mächtige Feinde, die nicht zu unterschätzen sind!



Knochenmänner-Fechter

In den dunkelsten Ecken des Labyrinths unter Karak sind dunkle Kräfte erwacht. Die böse Magie hat die einst so stolzen Ritter wieder zum Leben erweckt und die stehen jetzt jedem im Weg, der die Gänge von Karak betritt. Die Fechter sind fähige Gegner, die man nur schwer besiegen kann. Werden Sie aber von Ihnen niedergemetzelt, erhalten Sie zur Belohnung Ihre Schwerter, die nicht einmal der Zahn der Zeit abstumpfen konnte.



Knochenmänner-Schlüsselverwahrer

Die Schlüsselverwahrer sind unbewaffnet, aber keinesfalls wehrlos. Die Knochenmänner sind eingefleischte Feinde, deren einzige Aufgabe darin besteht, die verfluchten Schätze von Karak für immer zu schützen. Wenn Sie den Kampf gegen sie ohne richtige Ausrüstung antreten, sind Sie schlecht beraten. Sie müssen Sie aber wohl oder übel besiegen, denn die Schlüssel, die sie verwahren, öffnen Ihnen die Truhen, die voll von Karak Gold sind.



Victorius – der Fechter

Fähigkeiten:

 **Kampftraining.** Der Fechter ist ein erfahrener Krieger, dessen Angriffe stets genau sind. Wenn Sie mit einem der Spielwürfel eine 1 werfen, können Sie den Wurf immer wiederholen. Mit anderen Worten – Sie können nie eine 1 würfeln.

 **Unaufhaltbar.** Falls dem Fechter im Duell auf dem Spielwürfel eine 6 gefallen ist, kann er seinen Zug fortsetzen, auch dann, wenn Sie im Duell verloren haben oder das Ergebnis unentschieden war. So können Sie wieder kämpfen oder in der Bewegung fortfahren (das 4-Schritte-Limit gilt jedoch auch in diesem Fall).



VICTORIUS ist ein Elite-Soldat des Mittelmehrreiches, dem niemand auf der ganzen Welt in der Kunst, das Schwert zu schwingen, gleichkommt. Doch auch der noch so geschickte Fechter hat eine Schwäche – und zwar das Herz. Seine Liebe zur jungen Königin, die er zu beschützen geschworen hatte, ist tief und brennend. Für sie ist er aber nur das beste Schwert in ihrer Armee. Die Liebe bewegte VICTORIUS zu einer verzweifelten Tat, die der hübschen Monarchin die Tiefe seiner Gefühle beweisen soll. Er ist entschlossen, seiner Liebe aus den Tiefen unter der Burg Karak den berühmten Rubin des Drachens zu bringen – koste es, was es wolle!

Mumie

Staubige Manuskripte nennen die Personen, die jetzt als Mumien durch das Karak Labyrinth taumeln und dieses unermessliche Labyrinth von Gängen und Räumen ehemals erbaut haben. Ihr uraltes Volk war buchstäblich von Reichtum besessen. Verzweifelt suchen sie nach Unsterblichkeit, um sich von ihren Schätzen nie verabschieden zu müssen. Aber die dunkle Magie, die sie praktiziert haben, forderten einen großen Preis. Sie wurden zwar unsterblich, aber nicht so, wie sie sich vorgestellt hatten. Jetzt schweifen ihre auf ewig verfluchten Hülle durch die Gänge ihres vergessenen Imperiums, bewachen eifersüchtig ihren Reichtum und greifen jeden an, der ihnen den Reichtum entreißen will. Passen Sie auf, dass ihr Fluch nicht auf Sie fällt!



Riesenspinne

Diese achtbeinigen Bestien sind trotz ihrer enormen Größe sehr stille und somit tödliche Gegner. Ihre unnatürliche Größe verdanken sie der magischen vor längst vergangenen Jahrhunderten freigesetzten Kraft. Es ist also kein Wunder, dass in ihren Spinnweben oft magische Schriftrollen zu finden sind.



Ratte

In den ungemütlichen Räumen der Burg Karak können Sie auf übergroße Ratten stoßen, die sich meist in der Nähe von Überresten der tapferen, zur damaligen Zeit jedoch nur spärlich ausgerüsteten Abenteuerern aufhalten. Sie begaben sich einmal, genauso wie Sie, auf einen gefährlichen Weg, haben jedoch nie das ersehnte Ziel erreicht. Die RATTEN sind für den erfahrenen Kämpfer kein großes Hindernis, können für so manche Helden aber eine richtige Plage sein.



Drachen

Einige Leute behaupten, seinen Schatten in den Wolken hoch über der Burg gesehen zu haben, aber niemand kann seine furchterregende Erscheinung genau beschreiben. Es ist nicht einmal sicher, ob er überhaupt ein Wesen aus dieser Welt ist. Der Legende nach sind diejenigen, die ihn lediglich gesehen haben, vor Schreck verstummt. Ist er die Quelle all der dunklen Kraft, die die Landschaft rund um die Burg Karak vergiftet? Das müssen Sie herausfinden!



ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN

Grundregeln

Bewegung

- Bei Ihrem Zug können Sie mit dem Helden bis zu 4 Schritte machen.
- Wenn Sie einen Raum entdecken, ziehen Sie zufällig eine *Monster-* oder *Schatz-Spielmarke* aus dem Beutel und platzieren sie auf die Platte des neu entdeckten Raumes.
- *Kampf, Heilung*, das Aufheben eines Gegenstandes oder *Aufschließen der Truhe* beendet Ihren Zug.

Kampf

- Damit Sie das Monster besiegen, muss die gesamte Angriffskraft höher als die Kraft des Monsters sein. Die gesamte Angriffskraft ist die Summe der gefallenen Würfel, der Waffenkraft auf Ihrer Inventar-Platte und des eventuellen Bonus für die Fähigkeit des Helden.
- Nach dem Würfeln können zusätzlich beliebig viele magische Schüsse aus dem Inventar entfernt werden und für jede so abgeworfene Spielmarke kann **+1** zur *Gesamtkraft des Angriffes* hinzugerechnet werden.
- Wenn Ihr Held alle Leben verloren hat, setzen Sie eine Runde aus – anstatt des Zuges drehen Sie ihm eine *Lebens-Spielmarke* mit dem Herz nach oben um.

Fluch

- Wenn Sie die *MUMIE* besiegen, wählen Sie einen Gegner aus, dem Sie die *Fluch-Spielmarke* übergeben. Der Besitzer der Spielmarke darf die Fähigkeiten des Helden so lange nicht nutzen, bis er sich der Spielmarke entledigt.
- Die *Fluch-Spielmarke* können Sie nur dann ablegen, wenn Sie die Bewegung Ihrer Figur auf der Platte mit *der heilenden Fontäne* beenden.



— Die *Fluch-Spielmarke* kann nur ein Spieler besitzen. Wenn jemand anderer eine weitere *MUMIE* besiegt, entscheidet er über die Übergabe der *Fluch-Spielmarke* an einen anderen Spieler, oder lässt sie bei ihrem Besitzer.

Ende des Spiels und Bestimmung des Siegers

- Das Spiel endet, wenn einer der Helden den *DRACHEN* besiegt hat.
- Sieger ist derjenige, der Schätze mit dem höchsten Gesamtwert gesammelt hat. Jeder durch *Aufschließen der Truhe*, oder durch *Niederschlagen* eines Gefallenen erworbene Schatz, bringt einen Punkt, der *Drachenschatz mit Rubin* bringt eineinhalb Punkte.

Die Fähigkeiten der Helden

KRIEGER

- Sie können mit beiden Spielwürfeln noch einmal würfeln (einmal im Kampf).
- Wenn Ihr Held das letzte Leben verloren hat, schieben Sie ihn auf das Feld mit *der heilenden Fontäne*, wo er ganz geheilt wird.

RÄUBERIN

- Sie gewinnen den Kampf auch dann, wenn er unentschieden war.
- Sie müssen nicht mit den Monstern kämpfen und können Ihre Figur unbeschwert über die mit Monstern besetzten Platten bewegen.

HEXER

- Sie müssen die *Spielmarken des magischen Schusses* nach Gebrauch nicht abwerfen.
- Sie können die Figur zwischen angrenzenden Platten bewegen, ungeachtet dessen, ob sie durch einen Gang verbunden sind oder nicht.

SCHWARZKÜNSTLER

- Sie können zu ihrer Angriffskraft **+1** zum Preis eines Lebens hinzurechnen.
- Anstelle aller vier Schritte der Bewegung, können Sie die Position mit der Figur eines anderen Helden austauschen.

FECHTER

- Immer dann, wenn Sie mit einem Würfel eine **1** würfeln, können Sie noch einmal würfeln.
- Wenn Sie eine **6 würfeln**, müssen Sie Ihren Zug nach dem Kampf nicht beenden.

SEHERIN

- Wenn Sie gleich nach Ihrem ersten Schritt im Zug kämpfen, rechnen Sie sich **+1** zu Ihrer Angriffskraft hinzu.
- Wenn Sie einen Raum entdecken, können Sie zwischen zwei gezogenen Spielmarken (Monstern/Schätzen) auswählen.

Autoren: Petr Mikša (Spielkonzept und Entwicklung), Roman Hladík (grafische Gestaltung und Illustrationen). **DTP:** Jiří Trojánek, Marek Píza. **Besonderen Dank verdienen:** Adam und Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel und Izabela Mikš, Otakar und Mikuláš Hladík, Péta und Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skuda, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladík, Viktor Bém (Brettspielklub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj.



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

W pewnym momencie walka dobiera końca – poza śmiałkami na placu boju nie ma już nikogo.

Sześciu bohaterów podąża więc dalej, idąc wzduż krętego korytarza, a ich kroki odbijają się głośnym echem w pustej budowli. W ciemności powoli rysuje się znajomy kształt – skrzynia!

Z pewnością wypełniona po brzegi skarbami. Grupa przyspiesza kroku, jednak z ciemnego kąta coś się wydania – ogromny, skryzaty cień...

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



ZAWARTOŚĆ

1 80 płytka podziemi

(w tym płytka początkowa, z jaśniejszym rewersem)

2 6 teksturowych pionków bohaterów oraz 6 podstawek

3 6 kart bohaterów

4 5 arkuszy wyposażenia

5 30 żetonów punktów wytrzymałości (PZ)

6 1 woreczek

na żetony potworów i skarbów

7 43 żetony potworów

(1 smok, 2 upadłych, 12 szkieletorów kluczników, 3 szkieletorów królów, 5 szkieletorów wojowników, 8 ogromnych szczurów, 4 ogromne pająki, 8 mumii)

8 10 żetonów zamkniętych skrzyń ze skarbami

9 2 kości

10 1 żeton klątwy

instrukcja



CEL GRY

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



Przygotowanie gry

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



PRZEBIEG GRY

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

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

A. Wkroczenie do nieodkrytej strefy

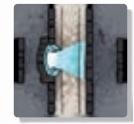
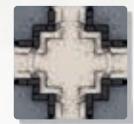
Kiedy gracz porusza się do nieodkrytej strefy, losuje jedną płytę podziemi i dokłada ją do płytki, z której schodzi, a następnie porusza swojego bohatera na nową płytę. Nowa płyta musi być połączona ścieżką jedynie z płytą, z której przybył bohater. Wszystkie pozostałe drogi mogą kończyć się ślepymi zaulkami.

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

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

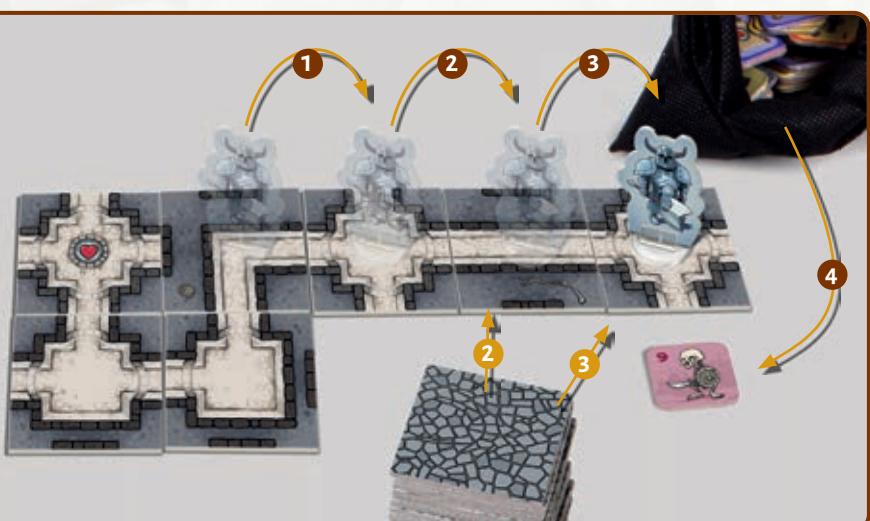


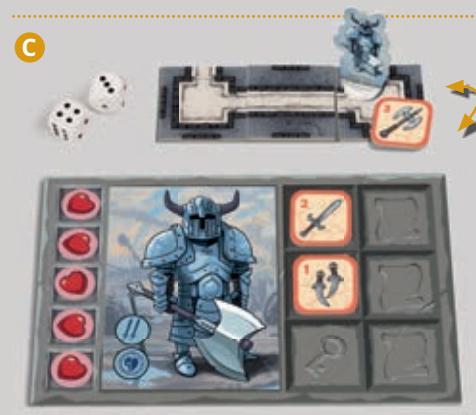
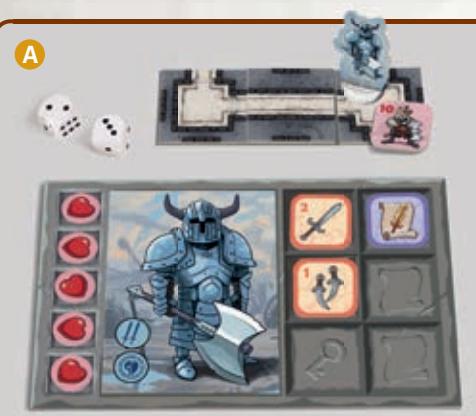
2. Komnata. Jeśli na nowej płycie widnieje komnata, gracz losuje jeden żeton z woreczka potworów i skarbów.
 - a) Jeśli został wylosowany skarb, gracz umieszcza go na nowej płycie i może poruszyć się dalej, jeśli nie był to jego czwarty, a zarazem ostatni ruch.
 - b) Jeśli został wylosowany skarb, a gracz posiada klucz, to gracz może zebrać skarb i odrzucić klucz. W takim wypadku tura gracza dobiera końca.
 - c) Jeśli został wylosowany potwór, gracz umieszcza go na nowej płycie i rozpatruje walkę.
3. Brama teleportacji. Jeśli na nowej płycie widnieje brama teleportacji (BT) i jest to jedyna odkryta BT w całych podziemiach, to jest ona nieaktywna i nie można jej użyć. Jeśli w podziemiach znajduje się więcej BT, gracz może poruszać się między nimi wydając na teleportację 1 ruch.
4. Uzdrowicielska fontanna. Jeśli na nowej płycie widnieje uzdrowicielska fontanna (UF), gracz może zdecydować się wyleczyć się tym samym natychmiast zakończyć swoją turę. W przeciwnym wypadku może normalnie kontynuować ruch.



PRZYKŁAD RUCHU

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





B. Walka z potworem

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

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

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

C. Ruch przez odkrytą strefę

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

PRZYKŁAD WALKI 1:

Karol gra WOJOWNIKIEM.

- A: Obecnie musi stoczyć walkę ze szkieletorem królem, którego siła wynosi 10. Karol ma na swoim arkuszu wyposażenia jeden miecz (siła 2), sztylety (siła 1) oraz jedno zaklęcie magiczny pocisk. Karol wyrzuca na kościach 5, więc jego całkowita wartość siły wynosi $5 + 2 + 1 = 8$.

- B: Karol decyduje się użyć specjalnej zdolności podwójny atak wojownika i rzucić ponownie obiema kościami. Wyrzuca „7”, więc decyduje się użyć zaklęcia (odkłada jego żeton do pudełka), a jego całkowita wartość siły wynosi teraz $7 + 2 + 1 + 1 = 11$.

- C: To wystarczająco, aby odnieść zwycięstwo! Karol odwraca żeton potwora na drugą stronę, na której przedstawiony jest topór.

- D: Zdobyty właśnie topór umieszcza na swoim arkuszu wyposażenia, a sztylety pozostawia na płytce, na której doszło do walki.

PRZYKŁAD WALKI 2:

- B: W swoim drugim rzucie Karol wyrzucił jedynie „3”. Jego całkowita wartość siły wynosi więc $3 + 2 + 1 = 6$, w związku z czym walka kończy się porażką.

- C: Karol musi poruszyć swój pionek bohatera z powrotem na płytke, z której przybył, oraz odwrócić jeden ze swoich żetonów PW (na stronę z czaszką). Żeton szkieletora króla pozostaje na płytce, na której została odkryta.



Koniec tury

Tura gracza kończy się w jednym z następujących przypadków:

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

KONIEC GRY

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

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI I LECZENIE

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

WYPOSAŻENIE

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

A. Broń

B. Zaklęcia

C. Klucz

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

A. Broń

W grze występują trzy rodzaje broni: sztylety, miecze oraz topory. Zdobyć

je można poprzez pokonanie ogromnego szczurza, szkieletora wojownika lub szkieletora króla. Broń można także zdobyć poprzez zebranie jej z płytki, na której pozostawił ją inny gracz. Wartość widoczna na broni jest zawsze dodawana do wyniku po rzucie kości. Kiedy gracz zdobywa broń, umieszcza ją na swojej karcie bohatera, na jednym z dwóch miejsc na broń. Tak więc, w dowolnym momencie gry bohater może posiadać maksymalnie dwie sztuki broni.



B. Zaklęcia

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

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



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

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



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

C. Klucz i skarb

Klucz można zdobyć poprzez pokonanie SZKIELETORA KLUCZNIKA.



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

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

KLĄTWA KARAK

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



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

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



BOHATEROWIE

Argentus, czarodziej



Umiejętności:

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



Spacer astralny. Czarodziej może poruszać się przez ściany, ponieważ nie musi przestrzegać ciągłości labiryntu. Jednak wolno mu skorzystać z tej zdolności tylko wtedy, gdy porusza się po przez odkryte płytki.

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

Lord Xanros, czarnoksiążnik



Umiejętności:



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



Magiczna zamiana. Czarnoksiążnik może zamienić się miejscami z dowolnym innym bohaterem (czarnoksiążnik przenosi się

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

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

Horan, wojskownik



Umiejętności:



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



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

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



Aderyn, złodziejka

Umiejętności:



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



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

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





Victorious, mistrz miecza

Umiejętności:



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



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

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



Taia, wyczennica

Umiejętności:



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



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

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

BESTIARIUSZ

Upadły

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



Mumia

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



Ogromny pająk

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



Szczur

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



Smok

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



Szkieletor kluczniczka

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



Szkieletor wojownik

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



SKRÓT ZASAD

Zasady podstawowe:

Ruch

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



Walka

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

Klątwa

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

Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

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

Umiejętności bohaterów:

Wojownik

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

Złodziejka

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

Czarodziej

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

Czarnoksiężnik

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

Mistrz miecza

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

Wyrocznia

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

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

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



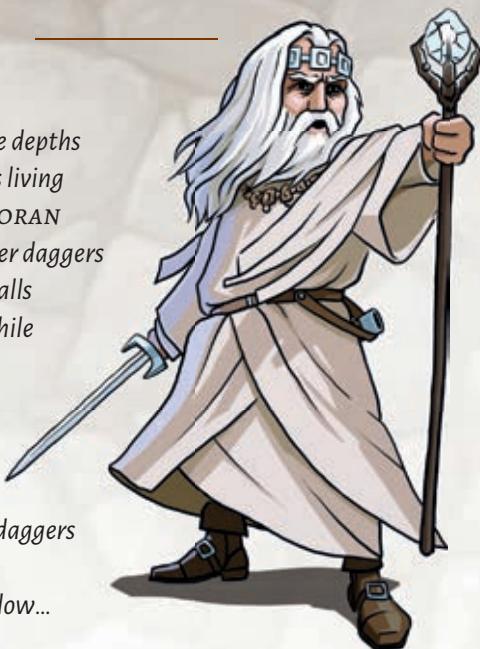


KTHE DARK SILHOUETTE OF KARAK CASTLE rises over a desolate wasteland. In the depths beneath the crumbling walls, six heroes are fighting infinite throngs of monsters living in a long-abandoned, but certainly not empty, labyrinth. The colossal warrior HORAN slashes with his two-handed war axe, while agile ADERYN whirls around and her daggers strike as fast as a hummingbird flies. ARGENTUS, the white wizard, walks through solid walls like they were nothing but air. His rival, LORD XANROS, conjures light out of darkness, while the swordsman VICTORIUS slays his opponents with elegant pirouettes. TAIA, the oracle, always seems to know where to stand to avoid being hit by enemies.

Suddenly the fight is over – there is no one else to stand up against our heroes.

Six adventurers are now walking through the arched hallway, their steps echoing loudly.

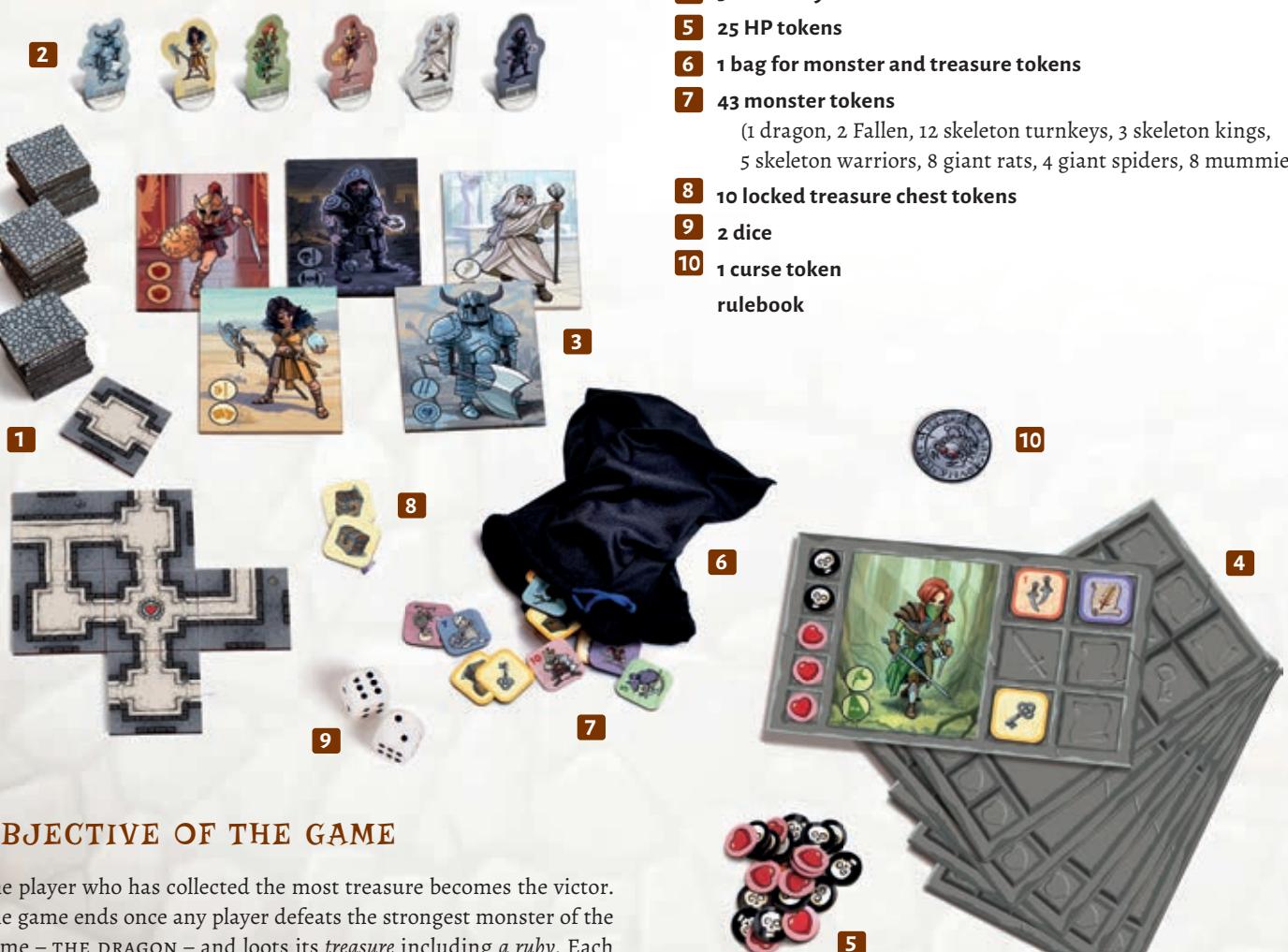
A familiar shape appears from the shadows – a chest, surely full of treasure. The heroes pull daggers on each other – they know only one can claim the gold. As one they hurl themselves forward, while something appears at the far end of the hallway – an enormous winged shadow...



Karak is an adventurous role-playing board game in which players explore the mysterious dungeon of Karak Castle. That is where they can meet monsters with valuable treasure. By defeating them, the heroes gain new equipment, unlock chests and loot their riches. In the dungeon dwells a fearsome dragon. The game ends once the dragon is defeated and the hero with the most treasure becomes the victor.

CONTENTS OF THE GAME

- 1** 80 **dungeon tiles**
(including the starting card with a light-coloured back side)
- 2** 6 **cardboard hero figures with 5 stands**
- 3** 6 **hero cards**
- 4** 5 **inventory sheets**
- 5** 25 **HP tokens**
- 6** 1 **bag for monster and treasure tokens**
- 7** 43 **monster tokens**
(1 dragon, 2 Fallen, 12 skeleton turnkeys, 3 skeleton kings, 5 skeleton warriors, 8 giant rats, 4 giant spiders, 8 mummies)
- 8** 10 **locked treasure chest tokens**
- 9** 2 **dice**
- 10** 1 **curse token**
rulebook



OBJECTIVE OF THE GAME

The player who has collected the most treasure becomes the victor. The game ends once any player defeats the strongest monster of the game – THE DRAGON – and loots its *treasure* including a *ruby*. Each player counts the points from their treasure; treasure collected from *chests* or by defeating THE FALLEN is worth 1 victory point (VP); the dragon *ruby* is worth 1,5 VP. The player with the most VPs wins the game.

Setup

1. Place the *starting dungeon tile* in the middle of the table.
2. Shuffle the remaining tiles and place them to the side, face down, so that every player can reach them.
3. Each player receives *one inventory sheet* and *five HP tokens*, which they place on the inventory sheet.
4. Each player picks *one hero card*, either of their own choice or randomly (whichever the players agree on), and places it on the inventory sheet.
5. Fit the *hero figures* into their respective plastic stands.
6. Each player places their *hero figure* on the starting tile. The colour of the stands corresponds to the colour of the hero cards.
7. Roll the dice to determine which player goes first.



THE GAMEPLAY

The game is played clockwise. The active player has *4 moves*, meaning they can move up to 4 tiles. During these moves, one of the following situations will occur:

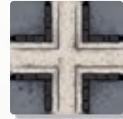
- A. Entering an undiscovered zone
- B. Fighting a monster
- C. Moving over a discovered zone

A. Entering an Undiscovered Zone

When moving into an undiscovered zone, the player takes one dungeon tile, connects it to the tile they are leaving and moves their hero onto the new tile. The new tile must be continuous only with the tile from which the hero came. All other routes can form a dead end.

Note: Karak's underground labyrinth is a really dark place – it's no wonder that heroes don't know what is waiting for them in a newly uncovered room or corridor.

1. *Tunnel*. If the new tile contains a tunnel, nothing special happens and the player can move on, if this was not their 4th move.



2. *Room*. If the new tile contains a room, the player draws one token from the bag of monsters and treasures.
 - a) If a treasure was drawn, the player places it on the new tile and can still move on, if this was not their 4th move.
 - b) If a treasure was drawn and the player owns a key, they can collect the treasure and discard the key. In this case the player's turn is over.
 - c) If a monster was drawn, the player places it on the tile and engages in combat.
3. *Teleportation Gate*. If the new tile contains a teleportation gate (TG) and there is only one discovered TG in the whole dungeon, it is inactive and cannot be used. If there are more TGs in the dungeon, the player can move between them, spending one move for the teleport.
4. *Healing Fountains*. If the new tile contains a healing fountain (HF), players may decide to heal themselves, if they end their turn right away. Otherwise they can still move on.



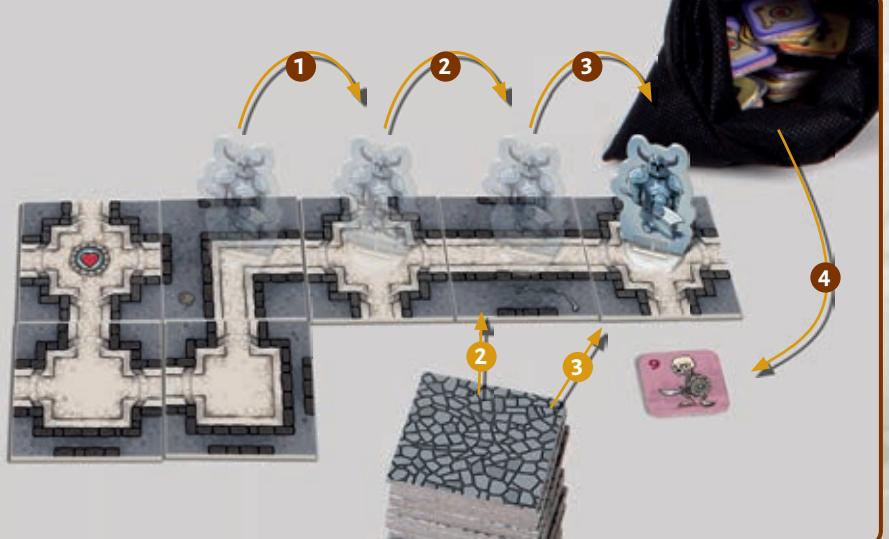
MOVEMENT EXAMPLE:

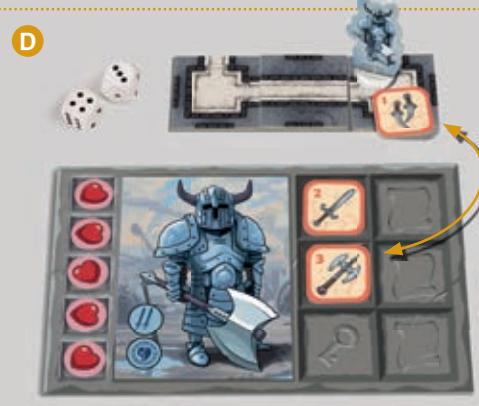
Charles plays as WARRIOR. He has four movement steps at his disposal in his turn. With his first step (1) he moves his figure onto the already discovered dungeon tile. It's a room.

With his second step he enters the Undiscovered zone, randomly draws a dungeon tile and adds it to the game board (2). It's a corridor.

With his third step he moves forward and adds a room to the game board (3). He must immediately draw a monster token from the bag. He draws a skeleton swordsman (4) and a fight occurs.

After the fight, Charles' turn is over.





FIGHTING EXAMPLE 1:

Charles plays as WARRIOR.

A: He fights with *the skeleton king*, whose power is 10. Charles has one sword (2) and one set of daggers (1) in his *inventory* along with one *magic bolt* spell. Charles rolls 5, his total power is thus $5 + 2 + 1 = 8$.

B: Charles decides to use WARRIOR's special ability – *double attack* and rolls both the dice again. He rolls 7, so he decides to use the *magic bolt* spell (and returns the corresponding token to the box). His total power is thus $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. This is enough for him to defeat THE SKELETON KING.

C: Charles flips the monster token, on the other side is *an axe*.

D: He adds the axe to his inventory and leaves the daggers to lie on this dungeon tile.

FIGHTING EXAMPLE 2:

B: Charles rolls only 3 with his second roll. His total power is thus $3 + 2 + 1 = 6$ which means that Charles lost his fight.

C: Charles must move his figure back to the tile from which he came and flip one token, with a skull now facing up. The skeleton king remains on the tile where he was discovered.

B. Fighting a Monster

When fighting a monster, the player rolls both the dice. Add all the equipment power to the total, and as many *magic bolt* spells as can be used, each adding a bonus of +1; if possible, a hero's skill can be used as well.

1. **Loss.** If the total (with all its bonuses) is lower than the monster's strength, the player loses, flips one HP token on his hero's inventory, with a skull now facing up, and moves their hero back to the tile they came from. The monster stays on the tile where it was discovered.
2. **Tie.** If the total (with all its bonuses) equals the monster's strength, it is a tie and nobody got hurt. The monster remains on the tile where it was discovered, and the hero must return to the tile they came from.
3. **Victory.** If the total (with all its bonuses) is bigger than the monster's strength, the player won and defeated the monster. The monster's token is flipped, showing the equipment the hero then loots and places in their inventory sheet. If there is no more space in the inventory, the player chooses which equipment to place on the tile where they are standing. This equipment can be collected by any other hero entering this tile.

No matter the result, after the combat is resolved, the respective player's turn is over.

C. Moving over a Discovered Zone

When moving through a discovered zone, the hero moves along continuous tiles.

1. Even when moving over a discovered zone, the hero is still limited to 4 moves.
2. If there is a monster in a room, the hero cannot pass it and has to fight it once they enter the room.
3. If the player wants to collect the equipment lying on a tile, unlock a chest or heal at the HF, they have to finish their turn on that tile (they can thus move less than 4 moves).
4. Monsters and treasures spawn in rooms only when the rooms are discovered for the first time.



End of a Turn

A turn ends in these cases:

1. once a player has moved 4 times
2. after a fight with a monster (no matter the result)
3. after unlocking and collecting a treasure
4. after collecting the equipment
5. after healing at the HF

END OF THE GAME

The game ends immediately after one of the heroes *defeats the dragon* in combat. The hero who defeated the beast will get its treasure, but that doesn't mean they are automatically declared winner. The winner is the player who has the most treasure points at the very moment the game ends. It may thus happen that a player becomes the winner without being the one who defeated the dragon.

HIT POINTS AND HEALING

Anytime a player loses a fight with a monster, they flip an HP token so the skull now faces up. Once a player loses their last HP, their hero falls unconscious.

If that happens, the player misses their next turn while healing one HP (flipping it with the heart now facing up), being able to play again in the coming turn. If a player moves to a HF, they can end their turn there and heal all their HP to the maximum. Healing also lifts *Karak's curse*.

Good to know: If a hero fights a monster from the starting tile and loses the combat, they return back to the starting tile, thus ending their turn at the HF and healing their wounds.

THE EQUIPMENT

Anytime a player defeats a monster, they loot the equipment that is shown on the other side of the monster token. The equipment can be one of the following:

A. Weapons

B. Spells

C. Key

The player places the equipment on the equipment sheet. The equipment sheet has *two slots for weapons, three slots for spells and one slot for a key*. A player can only place the equipment into its respective slot; they cannot put a spell into the weapon slot, and vice versa. This means a player can only have two weapons, three spells and one key at the same time. If they want to get additional equipment, they must discard one piece of equipment they already possess onto the tile their figure is currently occupying.

A. Weapons

There are three types of weapons – *daggers, swords and axes*. They can be received by defeating a giant RAT, SKELETON WARRIOR or SKELETON KING. A weapon can also be received by collecting it when standing on a tile where another player left it. The numbers depicted on the weapon card are always added to the total when rolling the dice.

When a player collects a weapon, they place it on one of the two possible slots for weapons. At any given moment, a player can thus own a maximum of two weapons.



B. Spells

There are two types of spells in the game: a *magic bolt* and a *portal of healing*. Once a player obtains a spell, they place it in one of the spell slots; each player can thus have a maximum of three spells. After using a spell, the player discards it from the game (meaning they do not return it to the bag).

Magic Bolt: The *magic bolt* spell can be acquired by defeating a MUMMY. When using it, a bonus of +1 is added to the total when rolling the dice; however, it can be used after the roll if the player wants to. In addition, more than one spell can be used during one fight.



Portal of Healing: The *portal of healing* spell can be acquired by defeating a GIANT SPIDER.



The *portal of healing* spell can be used either on the caster or on any other player. The target is then moved to any revealed HF and all of their wounds are healed; *any curse is removed* as well. This does not cost any moves, and it does not end the turn. Thus it can be used any time during the caster's turn.

C. Key and Treasure

A key can be acquired by defeating a SKELETON TURNKEY.



After receiving it, the player places it on the hero card in the *key slot*. Each player can thus own a maximum of one key. A key can be used to *unlock any chest*. To unlock a chest, the player has to end their turn on a tile with a chest, collect the treasure and *discard the key from the game* (meaning they do not return it to the bag).



Anytime a player owns more pieces of equipment than they are entitled to, they have to place the excess equipment of their choice on the tile where they are standing, making it accessible for the other players to collect.

THE CURSE OF KARAK



If any player defeats a MUMMY, one player becomes *cursed*. The player who defeated the MUMMY chooses another player and places the curse token on their inventory sheet.

The player whose hero was cursed and has the curse token on their hero's card cannot use their hero's skills. Thus THE WARRIOR can roll the dice only once and dies just like the others, THE SWORDSMAN can roll 1 and his turn ends after any combat, etc.

The curse can be lifted by finishing one's turn on a tile with the HF and removing the curse token along with restoring all HPs.

The curse can also be *passed on* when another MUMMY is defeated, and the player moves the curse token to another player. However, the token does not have to be moved; it can stay with the previous owner.



THE HEROES

Argentus, the Wizard

Skills:



Magical Affinity. The Wizard knows how to use the *magic bolts* more effectively, and for this reason his scrolls are not consumed when used. However, this does not apply to the *portal of healing* and if the Wizard is cursed, he has to discard the *magic bolt* spells during combat just like the others.

Astral Walking. The Wizard can move through walls, thus he does not have to respect the continuity of the dungeon. This, however, can be used only while moving over the discovered tiles.

City of Light – the ancient capital of wizards. Once a shining metropolis full of wonder and wisdom, now the battleground for two rival factions. One believes that wizards should use their power to save the world from imminent cataclysm. The other believes that they should isolate the city and leave the problems of the world to its inhabitants. The white wizard ARGENTUS has discovered that the power that could unleash the cataclysm, or stop it, lies beneath Karak Castle. Will he have enough power to show his brethren the proof of impending doom? Or will they prefer the shine of Karak's gold?

Horan, the Warrior

Skills:



Double Attack. The Warrior is skilled at combat. In any combat, he can reroll the dice if the first roll is not to his liking. He does not lose a HP in the first loss. However, he must accept the second roll's result.

Reincarnation. If the Warrior loses his last HP, he does not fall unconscious like the other weaklings, instead he teleports to any tile with a HF, where all his HPs are replenished. However, his turn ends anyway.

LORD HORAN is a renowned fighter and born warlord, a living legend among warriors. His armies and war machines could conquer any fortress he wanted. But there is one seat of power that couldn't be conquered with his vast armies: Karak – a once mighty castle, now ruins with a terrifying dragon fabled to lurk beneath. Even the mighty HORAN feels age catching up with him and so he senses one final opportunity to enter the legends as the most powerful warrior that ever lived. There is just one little catch – HORAN must slay the mighty dragon guarding Karak's immeasurable fortune.



Lord Xanros, the Warlock

Skills:



Sacrifice. The Warlock can sacrifice one HP to gain a bonus of +1 to his strength. He can decide to do that after rolling the dice but can gain the bonus only once per combat. He can also sacrifice his last HP but then falls unconscious for his next turn.

Magic Swap. The Warlock can swap his position with any other hero, meaning the Warlock moves to a tile occupied by another player and the respective player is moved to the tile where the Warlock stood. This action costs 4 moves so it can be performed only at the beginning of the Warlock's turn; however, the Warlock can use the ability of the tile where he ended his turn (unlocking a chest, healing, etc.). If the Warlock moves other hero to the healing fountain, this hero will be fully healed and his curse will be lifted.

LORD XANROS has spent ages studying the darkest secrets of magic. He desires power and immortality. In a dusty grimoire, he discovered knowledge about the once proud seat of a mighty order of knights – Karak Castle. XANROS also discovered a labyrinth beneath its walls – a maze, crawling with monsters and full of treasures. No local has ever stepped into its halls. But that cannot stop XANROS, the Warlock. He believes that in the dark dungeons of Karak lies the power to make him immortal. And XANROS will do anything to claim that power. Even if it means slaying the dragon.

Aderyn, the Thief

Skills:



Backstab. The Thief can attack from the shadows. Thanks to that, she wins any combat that would normally result in a tie.

Stealth. The Thief can move in the shadows. When entering a tile with a monster, she can decide if she wants to fight it or leave it and continue moving. The Thief may stay at the tile with monster at the end of her turn. However, if she's cursed during other player's turn, she must fight the monster at the beginning of her next turn.

Before ADERYN became a thief, she was nobility. But when her father, brave and wise ruler of the Island kingdom, was slain by savage invaders from the East, her life was in danger. ADERYN fled her father's castle only to be kidnapped by bandits living in the woods. But the leader of the bandits showed mercy on the young girl and didn't turn her over to the Easterners. Instead, he taught ADERYN how to survive. With newly acquired skills, she has the opportunity to avenge her father. But for her plan to succeed, she needs a drop of dragon's blood and plenty of gold. What a coincidence that both ingredients are waiting for her in the dark dungeons of Karak.





Victorius, the Swordsman

Skills:



Combat Training. The Swordsman is an experienced fighter, and his strikes are always precise. If any die roll yields a 1, he can reroll it as many times as necessary to gain a better outcome.



Unstoppable. If at least one of the dice yields a 6 during combat, the Swordsman can continue his turn afterwards. He can even fight the same monster if the combat was a tie, or if he lost.

An elite warrior of a Mediterranean empire, VICTORIUS is a swordsman whose skills have no match in the known world. But even the mightiest swordsman has a weakness – his heart. His love for the young queen he promised to protect is deep and burning. For her, he's only her best sword – nothing more. His love forced VICTORIUS into a brave and foolish deed. To show the depth of his affection for the young queen, he decided to bring his love the fabled dragon's ruby – or die trying.



Taia, the Oracle

Skills:



Foresight. The Oracle has the best knowledge of all her enemies. If she fights in the first move of her turn, she gains a bonus of +1 to her roll.



Fateweaver. The Oracle can influence her future. Anytime she is supposed to draw a token from the bag of monsters and treasures, she draws two tokens instead, choosing one to place on the tile and putting the other one back in the bag.

TAIA grew up in the shadow of Karak Castle. She felt a poison spreading throughout the land of her ancestors – sicknesses, poisoned waters, dying crops. All because of the dragon beneath the castle. From a young age, TAIA was able to see glimpses of the future. First it confused and terrified her. But over the years she was able to learn how to use that ability to her advantage. Now it's time to use it once more – this time to save her people from certain death.

BESTIARY

Rat

THE RATS usually appear near the remains of fallen adventurers who couldn't achieve the same goal you're trying to achieve. The huge RATS of Karak Castle shouldn't be a problem for a skilled hero, but nothing is certain beneath the cursed fortress.



Skeleton King

Not even the powerful kings of Karak Castle were able to resist the desire for the labyrinth's gold. But, like many others, THE KINGS found themselves trapped in the labyrinth and never saw daylight again. Their mighty war axes are just as deadly as when the kings were alive, so beware – they are worthy foes. Don't underestimate them.



Skeleton Warrior

Dark powers have awoken in the darkest corners of Karak. Because of this foul magic, the skeletons of once proud knights have risen to face the unwanted invaders. SKELETON WARRIORS are skilled fighters who are hard to beat or even stop. But if you can achieve that, your reward will be their sharp swords.



Skeleton Turnkey

Unarmed, but not defenseless. These skeletons are fierce opponents dedicated to the protection of Karak's fortune. If you are not properly equipped with weapons, you may find it difficult to beat them. But you need them to fall if you want the treasure, because only their keys can open the magical treasure chests of Karak.



Giant Spider

These eight-legged beasts are really enormous, but silent and therefore deadly. Their unnatural size is the result of magic unleashed centuries ago. No surprise you can often find magic scrolls near their underground lairs.



The Fallen

You don't think you're the first brave soul to ever enter Karak's labyrinth, do you? There have been many brave adventurers – now many dead souls. Some even managed to reach Karak's gold, but it didn't serve them well. They lost their mind and never found their way out. Now, their cursed souls have to guard the very treasure they tried to steal.



Mummy

Dusty manuscripts suggest that the persons who became MUMMIES were the original builders of Karak's labyrinth. Their ancient nation was obsessed by wealth. They sought a way to achieve immortality so they could enjoy their fortune indefinitely. But the dark magic they used always came at a cost. They gained the immortality they wanted, but not the way they imagined. Now their cursed shells wander in the ruins of their forgotten empire and attack anyone who would want to steal their treasure. Beware, or their curse will fall on you as well!



The Dragon

Some people claim they've seen his shadow in the clouds high above the castle, but no one has been able to give a precise description of his gruesome looks. It's not even certain that he comes from this world. Legends say that the people who have really seen him lost their voice. Is he the source of the dark power corrupting the castle and the land around it? We don't know. It's up to you to find out.



SUMMARY OF THE RULES

The Basic Rules:

Movement

- Each player can move up to 4 spaces during their turn.
- When discovering a room, the respective player draws a token from the bag.
- Combat, healing, collecting equipment or unlocking a chest ends a turn.

Combat

- A monster is defeated by having a bigger total of the dice roll and equipment bonuses.
- After the dice are rolled, spells can also be used. However, they are discarded afterwards.
- After losing all of their HPs, the player skips one turn to restore one HP.

Curse

- When defeating a mummy, the respective player chooses a player to curse.
- The cursed player loses their hero's skills until the curse is lifted.
- A curse can be lifted by healing at the HF (along with the healing of all wounds).

End of the game and declaration of the winner

- The game ends once the dragon has been defeated.
- The player with the most VPs is the winner.



Hero's Skills:

THE WARRIOR

- Has two rolls instead of one.
- Teleports to a HF after death, and thus does not lose a turn but fully heals himself

THE THIEF

- Wins a combat when there is a tie
- Can evade a monster – doesn't have to fight it

THE WIZARD

- Does not discard "magic bolt" spells after use
- Can move through walls

THE WARLOCK

- Can sacrifice a HP for a bonus of +1 power in combat
- Can swap positions with another player at the cost of 4 moves

THE SWORDSMAN

- Always rerolls if the number is 1 (on a single die)
- If a 6 is rolled (on a single die), he can continue his turn after the combat

THE ORACLE

- Has a bonus of +1 to combat on her first move
- Draws two tokens from the bag, chooses one and returns the other

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



LA SOMBRE SILHOUETTE DU CHÂTEAU DE KARAK s'élève au-dessus d'un désert aride.

Dans les profondeurs en dessous de ses murs en ruines, six héros affrontent les cohortes interminables de monstres qui ont pris possession des couloirs du labyrinthe.

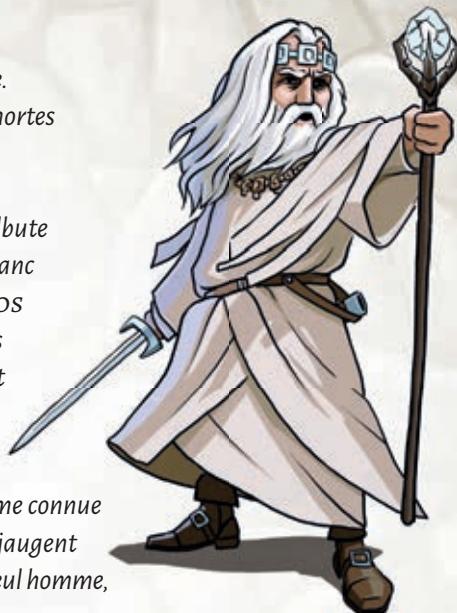
Même si ce dernier a été abandonné depuis bien longtemps, il est loin d'être vide.

Lénorme guerrier HORAN balaie l'air avec sa hache à deux mains, l'agile ADERYN fait la culbute autour des ennemis et ses poignards bougent à la vitesse des ailes d'un colibri. Le magicien blanc ARGENTUS traverse les murs, comme s'il n'était qu'un esprit, et son éternel rival lord XANROS fait naître de sombres éclairs, tandis que le spadassin VICTORIUS se débarrasse des ennemis tout en faisant d'élégantes pirouettes. Quant à la prophétesse TAIA, c'est comme si elle se tenait toujours hors de portée des adversaires qui semblent s'exposer eux-mêmes à ses coups.

Soudain, le fracas du combat s'arrête – il ne reste plus personne pour affronter les héros.

Tous les six traversent un couloir voûté et leurs pas reviennent en arrière avec l'écho. Une forme connue surgit de l'obscurité du couloir – un coffre sûrement rempli à ras bord de trésors. Les héros se jaugent de l'œil – il est clair qu'un seul d'entre eux pourra l'obtenir. Ils se jettent en avant comme un seul homme, tandis qu'une énorme ombre ailée apparaît dans le sombre débouché du couloir...

Karak est un jeu d'aventures de héros, lors duquel les joueurs explorent les mystérieuses catacombes du château de Karak. Ils découvrent dans le labyrinthe souterrain des coffres remplis de trésors et luttent contre les monstres qui gardent ces biens précieux. À l'aide des clés dérobées, ils peuvent les ouvrir et s'emparer de ces trésors. Grâce à leurs victoires lors des combats, ils obtiennent des équipements qui élargissent les capacités de leur héros. Mais un puissant dragon règne sur le souterrain entouré de légendes. Le jeu finit au moment où un des héros abat le dragon et le vainqueur du jeu est celui qui a accumulé le plus de trésors au cours du jeu.



BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui, au cours du jeu, collecte le plus de trésors. La partie prend fin au moment où l'un des joueurs abat le DRAGON et obtient ainsi comme récompense le trésor du dragon avec un rubis. Puis chaque joueur compte la valeur du butin gagné. Les trésors obtenus des coffres ou le fait de remporter le combat contre un MORT valent un point. Le trésor obtenu en ayant vaincu le DRAGON vaut un point et demi. Le joueur avec le plus grand nombre de points de trésors gagne le jeu.

MATÉRIEL DE JEU

1 80 tuiles de catacombes

(y compris une tuile de départ à verso clair)

2 6 pions de héros et 6 supports

3 6 cartes de héros

4 5 plateaux individuels d'inventaire

5 30 jetons de vie

6 1 sachet opaque

7 43 jetons de monstres

(12 squelettes-gardes des clés, 3 rois squelettes, 5 squelettes-spadassins, 8 rats géants, 1 dragon, 2 Morts, 4 araignées géantes, 8 momies)

8 10 jetons de coffres verrouillés

9 2 dés

10 1 jeton de malédiction

règles du jeu



Préparation du jeu

- Posez la tuile de catacombes de départ (à verso clair) au milieu de la table.
- Mélangez les autres tuiles de catacombes et posez-les sur la table face vers le bas, en créant plusieurs piles, de manière à ce que tous les joueurs puissent les atteindre.
- Chaque joueur reçoit 1 plateau d'inventaire et 5 jetons de vie qu'ils déposent aux les endroits appropriés sur le plateau d'inventaire face cœur en haut.
- Mélangez l'ensemble des 6 cartes de héros et disposez-les sur la table face vers le bas. Puis chaque joueur tire au sort une carte de héros qu'il pose sur la case correspondante sur le plateau d'inventaire. Vous pouvez remettre les cartes restantes dans la boîte.
- Trouvez les pions de héros correspondants et placez-les dans les supports en plastique.
- Posez les pions de chaque héros sur la tuile de catacombes de départ.
- Le joueur qui lance le total le plus élevé commence à jouer.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs alternent les tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant un tour, le joueur dispose de 4 déplacements, il peut donc bouger son pion de héros sur 4 tuiles de catacombes. Les situations suivantes peuvent survenir pendant votre tour :

- A. Entrer dans un secteur inexploré
- B. Combattre avec un monstre
- C. Évoluer dans un secteur déjà exploré

A. Entrer dans un secteur inexploré

Dans le jeu Karak, vous créerez un plan de jeu de manière progressive. Nous désignons en tant que *secteur inexploré* les parties du plan de jeu qui n'ont pas encore été édifiées. En entrant dans un secteur inexploré, prenez sur une pile une tuile de catacombes et intégrez-la de manière que votre héros puisse y entrer à partir de la tuile actuellement occupée – de cette façon, le plan de jeu s'agrandira. Après que le joueur ait placé la tuile de catacombes, il y déplace le pion de son héros. Le couloir doit être relié uniquement à la tuile depuis laquelle le héros est arrivé, il peut aussi former une impasse dans d'autres sens.

Remarque : il fait très sombre dans les souterrains de Karak – il n'est donc pas surprenant que les héros pénètrent dans un couloir ou une pièce sans avoir la moindre idée de ce qui les attend à l'intérieur ou de l'endroit où le chemin les mène.

- Couloir.** Si la tuile dernièrement posée est le couloir, placez-y votre héros et vous pouvez faire d'autres déplacements, s'il vous en reste.
- Pièce.** S'il s'agit d'une pièce, placez-y votre héros et tirez au hasard un jeton du sachet à jetons des monstres et des trésors.
 - Si vous tirez un jeton de trésor, posez-le sur la tuile de la pièce qui vient d'être découverte et vous pouvez continuer votre tour, s'il vous reste des déplacements.
 - Si vous tirez un jeton de trésor et que vous possédez une clé (voir plus loin) dans votre inventaire, vous pouvez prendre le trésor. Retirez la clé du jeu (remettez le jeton dans la boîte) et votre tour prend fin.
 - Si vous tirez un jeton de monstre, posez-le sur la tuile de la pièce qui vient d'être découverte. Vous devez vous battre avec le monstre.
- Portail.** Le couloir avec un portail correspond à un couloir normal. Dès que deux couloirs avec portail au moins sont ajoutés au plan de jeu, il est possible de déplacer librement les héros entre les portails. Un mouvement entre les portails vaut un déplacement.
- Fontaine d'eau curative.** De même, un couloir avec une fontaine d'eau curative (y compris la tuile de départ) correspond à un couloir normal, mais il est possible de s'y soigner (voir ci-après). Dans ce cas, le héros doit finir son tour sur cette case.



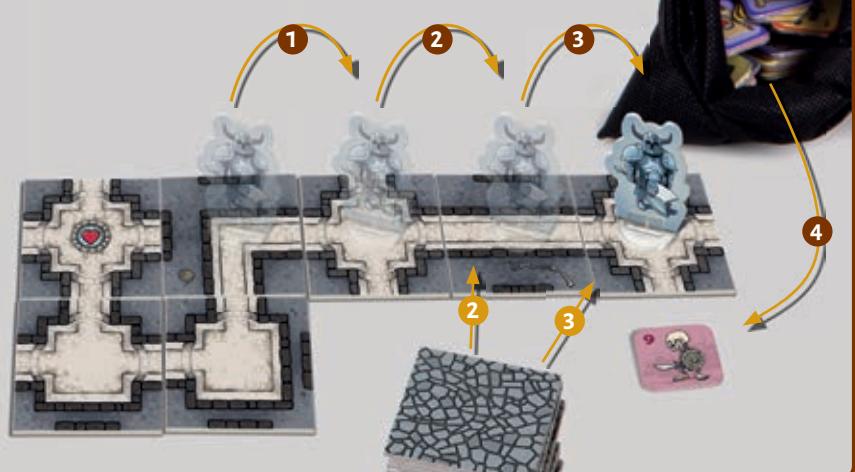
EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Charles joue en tant que GUERRIER. Lorsque son tour vient, il dispose de quatre déplacements. Le premier déplacement lui sert pour aller dans une pièce déjà explorée (1).

Le deuxième déplacement le fait entrer dans un secteur inexploré et il ajoute au plan de jeu une tuile de catacombes (2). C'est un couloir.

Le troisième déplacement lui sert pour avancer et il ajoute au plan de jeu une tuile de catacombes (3) qui est une pièce. Il pioche immédiatement dans le sachet avec les jetons de monstres et de trésors un jeton SQUELETTE-SPADASSIN (4) et doit tout de suite l'affronter.

Après le combat, le tour de Charles prend fin.





EXEMPLE 1 – COMBAT VICTORIEUX

Charles joue pour le GUERRIER.

A : il combat le roi des squelettes dont la force est 10. Charles a sur son plateau d'inventaire une épée (2), deux poignards (1) et un tour de magie *tir magique*.

Charles lance 5 à l'aide des dés, il a donc au total $5 + 2 + 1 = 8$.

B : Charles décide d'utiliser le pouvoir spécial du guerrier, le *double attaque*, et de lancer à nouveau les deux dés. Il a un 7, Charles utilise donc un tour de magie (il remet le jeton dans la boîte) et sa force totale d'attaque est de $7 + 2 + 1 = 11$. Cela lui suffit pour vaincre.

C : il retourne le jeton du monstre le côté de l'arme vers le haut – c'est une hache.

D : il rajoute la hache dans l'inventaire et laisse le jeton des poignards sur la tuile.



EXEMPLE 2 – COMBAT PERDU

B : Charles a fait seulement un 3 à sa deuxième lancée. Sa force totale d'attaque est donc de $3 + 2 + 1 = 6$ et Charles a perdu son combat.

C : il doit faire revenir le pion de son héros sur la tuile de laquelle il est arrivé et retourner un jeton de vie côté crâne. Le jeton du roi des squelettes reste sur la tuile à l'endroit où Charles l'a découvert.

B. Combattre avec un monstre

Lors d'un combat avec un monstre, lancez les deux dés. Les chiffres sur les deux dés s'additionnent – le total donne la force basique de l'attaque. Ajoutez à la somme la force globale de l'équipement de votre héros. En outre, vous pouvez également utiliser, une fois après avoir lancé les dés, un ou plusieurs tours de magie *tir magique*. Pour chaque tir magique utilisé, vous pouvez rajouter +1 à la force d'attaque. Si l'un des pouvoirs du héros donne un bonus dans le combat, rajoutez-le aussi. La somme finale constitue la force totale d'attaque du héros.

- Combat perdu.** Si la force d'attaque totale est inférieure à la force du monstre (valeur indiquée sur le jeton du monstre), le héros a perdu le combat. Retournez 1 jeton de vie sur votre plateau d'inventaire face crâne vers le haut et faites reculer le pion du héros sur la tuile à l'endroit d'où vous l'avez déplacé sur la tuile avec le monstre. Le jeton du monstre reste sur la tuile catacombes, où le héros l'a découvert.
- Match nul.** Si la valeur totale de force d'attaque du héros est égale à la force du monstre, le combat a eu une issue incertaine et personne n'a été blessé. Le monstre reste sur la tuile catacombes à l'endroit où le héros l'a découvert. Faites reculer le pion de votre héros sur la tuile depuis laquelle vous l'avez déplacé sur la tuile avec le monstre.
- Combat gagné.** Si la force totale d'attaque du héros est supérieure à la force du monstre, vous avez gagné en vainquant le monstre.

Retournez le jeton du monstre face illustrée avec l'équipement que vous avez gagné et que vous pouvez ensuite placer sur la case correspondante dans votre inventaire. Si vous n'avez pas de place pour un nouvel équipement sur le plateau d'inventaire, vous devez déposer l'équipement en trop que vous avez choisi sur la tuile où se trouve votre pion. Chaque joueur entrant plus tard sur cette tuile de catacombes peut ainsi prendre l'équipement qui s'y trouve.

C. Évoluer dans un secteur déjà exploré

- Même en cas de déplacement dans des secteurs explorés, une limite de quatre déplacements s'applique, c'est-à-dire que le héros peut se déplacer sur quatre tuiles au maximum.
- Si un monstre se trouve sur une tuile pièce, il n'est pas possible de passer par cette tuile tant que le monstre n'est pas vaincu. Dès que le héros entre sur une tuile monstre, il commence à l'affronter – son déplacement est ainsi terminé.
- Si vous voulez soulever un objet qui se trouve par terre, ouvrir un coffre, obtenir un trésor ou bien vous soigner dans une fontaine d'eau, votre héros ne peut plus se déplacer et votre tour est terminé.
- Les monstres et les trésors n'apparaissent dans les pièces qu'au moment où des tuiles sont ajoutées au plan de jeu.



Fin d'un tour

Un tour est terminé dans les cas suivants :

1. dès que vous avez épuisé tous vos 4 déplacements,
2. après un combat avec un monstre, gagné ou perdu,
3. après ouverture d'un coffre avec un trésor et sa collecte,
4. après avoir ramassé un objet,
5. après s'être soigné sur une tuile de fontaine d'eau curative.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin au moment où l'un des héros vient de remporter le combat contre le DRAGON. Ce héros obtient le trésor du dragon, mais cela ne signifie pas qu'il devient automatiquement vainqueur. Le vainqueur est en effet le joueur qui, à la fin du jeu, a la plus forte valeur des trésors. Un trésor classique, obtenu en ouvrant un coffre ou en vainquant un MORT, vaut 1 point. Le trésor avec un rubis, obtenu en ayant vaincu le DRAGON, vaut 1,5 point. Il peut ainsi arriver qu'un joueur l'emporte alors que ce n'était pas son héros qui avait vaincu le DRAGON.

VIES ET GUÉRISON

À chaque fois que votre héros perd un combat avec un monstre, il retourne un de ses jetons de vie face crâne vers le haut. Si c'est votre dernier jeton qu'il vous reste à retourner, le héros perd connaissance. Le tour suivant, au lieu de jouer, retournez un jeton de vie face cœur vers le haut, vous pourrez jouer à nouveau le tour suivant. Si le héros arrive au cours du jeu sur l'une des tuiles fontaine d'eau curative, vous pouvez y finir votre tour et guérir complètement le héros – retournez tous vos jetons face cœur vers le haut. Lors de la guérison, vous pouvez aussi vous débarrasser du jeton de malédiction.

Attention : si le héros a attaqué un monstre à partir d'une tuile fontaine d'eau curative (y compris la tuile de départ) et qu'il perd le combat, il revient sur sa tuile initiale, votre tour finit et vous pouvez complètement guérir le héros.

ÉQUIPEMENT DU HÉROS

À chaque fois que votre héros vient de remporter le combat contre un monstre, vous gagnez un équipement qui est illustré au verso du jeton du monstre. Plusieurs types d'équipements existent dans le jeu :

A. Armes

B. Tours de magie

C. Clé

Déposez l'équipement sur le plateau d'inventaire avec deux cases imaginées pour les armes, trois cases pour les tours de magie et une case pour la clé. Les tours de magie ne peuvent pas être placés dans les cases désignées par les armes, etc. Vous pouvez donc avoir à un seul moment au maximum deux armes, trois tours de magie et une seule clé. Si vous avez déjà sur votre plateau d'inventaire trois tours de magie et que vous en obtenez un quatrième, vous devez remettre l'un des tours sur la tuile sur laquelle se trouve votre pion de héros. Vous pouvez vous débarrasser également de l'équipement que vous venez d'obtenir.

A. Armes

Trois sortes d'armes font partie du jeu : poignards, épée et hache. Vous pouvez les obtenir en vainquant l'un des monstres. Vous pouvez également vous procurer une arme en ramassant l'une des armes déposées par les autres joueurs. Les valeurs sur les jetons d'armes sur le plateau d'inventaire sont toujours additionnées au lancer de dés dans un combat contre un monstre. Par exemple, si vous avez dans l'inventaire des poignards et une épée, vous ajouterez au total du lancé $1 + 2 = 3$.



B. Tours de magie

Deux sortes de tours de magie existent dans le jeu : tir magique et portail de guérison. Dès que vous obtenez un tour de magie, posez-le sur votre plateau d'inventaire. À la différence des armes, pour lesquelles vous

pouvez rajouter de la force à chaque attaque, les tours de magie ne sont prévus que pour une seule utilisation. Une fois utilisés, enlevez le jeton du tour de magie du jeu – remettez-le dans la boîte.

Tir magique : le tir magique peut être obtenu en remportant le combat contre une MOMIE. Si vous décidez d'utiliser le tir magique, rajoutez +1 à la force d'attaque. Un tour de magie peut aussi être utilisé après le lancé de dés. Si vous avez plusieurs tirs magiques, vous pouvez en utiliser plusieurs dans une seule attaque.



Portail de guérison : le portail de guérison peut être obtenu en remportant le combat contre une ARAIGNÉE GÉANTE.



Si vous utilisez le tour de magie portail de guérison, déplacez le pion d'un héros au choix sur la tuile au choix avec fontaine d'eau curative. Le personnage déplacé guérit immédiatement et peut aussi se débarrasser d'une malédiction. Vous pouvez utiliser le portail de guérison à tout moment pendant votre tour. En cas de guérison à l'aide du portail de guérison, le pion sur la tuile fontaine curative n'est pas obligé de terminer ses déplacements.

Exemple : vous pouvez utiliser le portail de guérison au début de votre tour pour vous déplacer sur une tuile au choix avec fontaine d'eau curative qui vous permet de guérir complètement votre héros, de le débarrasser d'une malédiction et de réaliser encore vos 4 déplacements.

C. Clé et trésor

Une Clé peut être obtenue en remportant le combat contre un SQUELETTE-GARDIEN DES CLÉS.



La clé peut être utilisée pour ouvrir un coffre. Le héros doit aller sur la tuile de catacombes sur laquelle se trouve un jeton de coffre et il peut prendre le jeton de coffre et le déposer sur son plateau d'inventaire avec la face ouverte vers le haut, cependant en contrepartie, son tour s'arrête là et il doit se débarrasser d'un jeton de clé. En ouvrant le coffre, la clé est utilisée et le joueur doit l'enlever du jeu !



Attention, tout comme pour les tours de magie, une clé utilisée n'est pas remise dans le sachet, mais vous pouvez la ranger directement dans la boîte.

LA MALÉDICTION DE KARAK



Dès que quelqu'un vient de remporter le combat contre une MOMIE, la malédiction de Karak tombe sur l'un des héros. Le joueur, dont le héros a vaincu la MOMIE, choisit qui sera touché par la malédiction. Il pose ensuite le jeton de malédiction sur le plateau d'inventaire du joueur choisi.

Le joueur qui a sur son plateau d'inventaire le jeton de malédiction n'a pas le droit d'utiliser les pouvoirs de son héros pendant toute la durée de la malédiction. Par exemple pour le GUERRIER, vous pouvez lancer les dés lors d'un combat seulement une seule fois et si le guerrier perd connaissance, vous ne pouvez pas déplacer son pion sur la tuile fontaine d'eau curative, le joueur SPADASSIN peut avoir le 1 sur les dés et peut combattre une seule fois, le joueur PRINCE NOIR ne peut pas rajouter +1 à sa force d'attaque en sacrifiant une vie ni même utiliser une substitution, etc.

Un héros ne peut se débarrasser de la malédiction de Karak qu'en achevant son tour sur l'une des tuiles fontaine d'eau curative – dans le même temps, il se débarrasse aussi de la malédiction par sa guérison complète. Dans ce cas, mettez le jeton de malédiction de côté jusqu'au moment où l'un des joueurs vient de remporter le combat contre une autre MOMIE. Une autre possibilité pour se débarrasser de la malédiction est que l'un des joueurs gagne le combat contre une autre MOMIE et transmette la malédiction à un autre joueur selon son propre choix (il peut aussi laisser le jeton de malédiction à son détenteur actuel). Un seul joueur peut avoir un jeton de malédiction au même moment.



HÉROS

Argentus – magicien

Pouvoirs :

 **Affinité magique.** Le magicien sait mieux utiliser les parchemins magiques. Lors d'un combat avec les monstres, rajoutez les *tirs magiques* à la force d'attaque comme d'habitude, mais vous ne devez pas enlever les jetons du jeu. Vous pouvez continuer à les garder. *Attention* : l'affinité magique ne concerne pas le tour de magie *portail de guérison*. Si vous avez le jeton *de malédiction*, vous devez l'enlever, tout comme les autres héros, après avoir utilisé le tir magique.

 **Marche astrale.** Le magicien sait traverser les murs. Il peut donc se déplacer entre les tuiles voisines au choix horizontalement ou verticalement sans tenir compte du fait qu'elles soient reliées ou non par un couloir. Ce pouvoir ne peut être utilisé que pour se déplacer dans des zones explorées.

La ville de lumière – demeure antique des magiciens. Cette jadis éblouissante métropole regorgeant de merveilles et de connaissances est devenue le champ de bataille de deux factions rivales. Tandis que les premiers croient que les magiciens devraient utiliser leur pouvoir pour sauver le monde contre le cataclysme à venir, les autres sont d'avis qu'il est temps que les magiciens s'isolent des problèmes du monde et laissent les gens se débrouiller seuls. Le magicien blanc ARGENTUS a découvert que le pouvoir qui menace d'entraîner le cataclysme se trouve dans les profondeurs sous le château de Karak. Trouvera-t-il en lui-même assez de force pour apporter à ses frères une preuve convaincante de la gravité de la menace à venir? Ou bien serait-ce plutôt l'éclat des nombreux trésors du labyrinthe de Karak qui l'impressionnera davantage?



Horan – guerrier

Pouvoirs :

 **Double attaque.** Le guerrier est habile dans le combat avec les monstres. Si vous jouez avec le guerrier, vous pouvez à nouveau lancer les deux dés au cours de chaque combat avec un monstre si le résultat du premier lancé ne vous satisfait pas. Le résultat du second lancé est alors pris en compte.

 **Réincarnation.** Si le guerrier perd sa dernière vie lors d'un combat avec un monstre, il ne s'évanouit pas comme les autres héros, mais se déplace sur l'une des tuiles au choix avec fontaine d'eau curative et guérit complètement.

LORD HORAN est un guerrier redouté dont le nom est devenu depuis longtemps une légende dans l'ensemble du monde connu. C'est un chef-né et aucune forteresse ni château ne résiste à ses troupes et machines de guerre. Mais, pendant ses incursions, il a entendu parler d'un endroit que même la plus grande armée ne serait pas en mesure de conquérir. Karak – jadis demeure puissante de chevaliers vertueux, désormais ruine entourée de légendes parlant des monstres rampants dans un labyrinthe de couloirs sous le château. Même le célèbre HORAN est guetté par la vieillesse et il sent que c'est sa dernière chance d'entrer dans l'Histoire en tant que combattant le plus puissant de tous les temps. Il suffirait pourtant de très peu – terrasser l'horrible DRAGON qui garde les immenses richesses de Karak.



Lord Xanros – prince noir

Pouvoirs :

 **Sacrifice.** Le prince noir peut sacrifier une vie pour rajouter +1 à sa force d'attaque. Il ne peut utiliser ce pouvoir, de même que pour les tours de magie, qu'après le lancer de dés. Mais il ne peut utiliser qu'une seule fois le sacrifice dans un combat. Il est possible d'utiliser le sacrifice même s'il reste une seule vie au héros, mais ensuite, selon les règles habituelles, il perd connaissance.



Substitution. Le prince noir peut changer sa position sur le plan de jeu avec n'importe lequel des autres héros. Le prince noir utilise tous ses 4 déplacements pour activer le pouvoir, mais il doit décider de faire la substitution au début de son tour. Il peut réaliser une action (par exemple se soigner, ramasser une arme sur la tuile en question ou ouvrir un coffre) sur la tuile sur laquelle il se trouve après la substitution. Si le prince noir déplace un autre héros sur la fontaine d'eau curative, ce héros est guéri et aussi débarrassé de la malédiction.

LORD XANROS a étudié pendant des décennies les secrets les plus mystérieux de la magie. Il a une soif ardente de pouvoir et d'immortalité. Il a découvert dans un grimoire poussiéreux un écrit partiel sur un jadis célèbre château où demeurait un ordre puissant de chevaliers – ce château s'appelait Karak. Mais XANROS a aussi découvert le fait que sous Karak se cachent des couloirs souterrains qui fourmilleraient de monstres épouvantables et dans lesquels les gens habitant près du château n'ont jamais osé rentrer. Il croit que le pouvoir caché dans les profondeurs sous les ruines de Karak pourra lui donner l'immortalité. LORD XANROS fera tout ce qui est possible pour obtenir ce pouvoir – même si cela devait signifier affronter le DRAGON.



Aderyn – la voleuse

Pouvoirs :

 **Attaque par l'arrière.** La voleuse sait attaquer dans l'ombre. Grâce à cette attaque insidieuse, elle remporte le combat avec un monstre même en cas de match nul.

 **Marche rampante.** La voleuse sait se déplacer dans l'ombre. En entrant sur une tuile monstre, vous pouvez décider si vous voulez combattre contre ce monstre ou si la voleuse restera dans l'ombre sans combattre. De cette façon, elle peut se déplacer malgré les monstres et en découvrir ainsi plus en un seul tour. A la fin de son tour, la voleuse peut rester sur une case avec un monstre sans avoir besoin de le combattre. Cependant, dans ce cas, si quelqu'un lui jette une malédiction, elle doit combattre le monstre au début de son tour.

Avant qu'ADERYN ait appris l'art répréhensible du vol, elle avait profité de tous les avantages de sa noble origine. Mais son père, gouverneur juste et sage du Royaume insulaire, est tombé dans une des dernières batailles avec les hordes barbares venues de l'Est. ADERYN a pu fuir du château de son père grâce au sacrifice de son garde fidèle, mais est peu après devenue captive d'une bande de voleurs qui se cachaient dans les forêts. Leur chef a toutefois eu pitié de la princesse rousse et a refusé de la remettre aux Gens de l'Est. Il lui a plutôt appris comment survivre dans ce monde violent. Avec ses dons nouvellement acquis, ADERYN sent une opportunité de venger son père, mais elle a besoin pour son plan d'une goutte de sang de dragon et de beaucoup d'or. Quel hasard, les deux l'attendent dans les sombres souterrains du château de Karak.



Victorius – spadassin

Pouvoirs :



Entraînement au combat. Le spadassin est un combattant expérimenté dont les attaques sont toujours menées avec précision. Si vous avez le chiffre 1 sur un de vos dés, vous pouvez toujours répéter le lancer. En d'autres termes – vous n'aurez jamais 1 sur le dé.



Inarrêtable. Si pendant un combat le spadassin a un six sur un dé, il peut continuer son tour, et ce même si vous avez perdu le combat ou si son résultat s'est soldé par un match nul. Vous pouvez donc à nouveau combattre ou continuer votre déplacement (mais la limite de quatre déplacements s'applique même dans ce cas).

VICTORIUS est un soldat d'élite du Royaume méditerranéen, dont personne dans l'ensemble du monde connu ne peut égaler l'habileté dans le maniement de l'épée. Mais même l'escrimeur le plus habile a une faiblesse – et c'est le cœur. Son amour envers la jeune reine qu'il a promis de protéger est profond et brûlant. Mais pour elle, il n'est rien de plus que la meilleure épée de son armée. Son amour a amené VICTORIUS à un acte désespéré, qui doit montrer à la belle reine la profondeur de ses sentiments. Il est décidé à apporter à sa bien-aimée le célèbre rubis du dragon des profondeurs sous le château de Karak – et ce coûte que coûte !

Taia – prophétesse

Pouvoirs :



Prémonition. La prophétesse a une vue parfaite des ennemis qui l'entourent. Si son premier déplacement pendant un tour entraîne un combat, sa force d'attaque augmente de +1.



Tisseuse de destin. La prophétesse voit les divers avenir possibles qui peuvent survenir et sait les influencer. À chaque fois que vous découvrez une nouvelle pièce, piochez deux jetons du sachet avec les jetons des monstres et des trésors. Posez un jeton choisi sur la tuile de la pièce découverte comme d'habitude, remettez le deuxième dans le sachet.

TAIA a grandi dans l'ombre du château de Karak. Elle a observé les conséquences de l'intoxication qui s'est peu à peu répandue du château dans le foyer de ses ancêtres – des maladies, des puits empoisonnés et des cultures de végétaux mourants. Tout cela à cause du DRAGON séjournant dans les profondeurs sous le château de Karak. TAIA voyait des images de l'avenir dès sa plus tendre enfance. D'abord ces visions la déconcertaient et l'effrayaient, mais, au fil du temps, elle a transformé sa malédiction en avantage. Désormais, elle a plus que jamais besoin de clairvoyance. Elle se rend en effet dans le labyrinthe de Karak pour mettre fin à la souffrance de son peuple. Et même sans son pouvoir, elle sait bien qu'autrement un avenir vraiment sombre attend son peuple.

BESTIAIRE

Rat



Dans les mornes recoins du château de Karak, vous pouvez rencontrer des RATS apparaissant généralement près des ossements d'aventuriers courageux, mais insuffisamment armés. Ceux-ci, tout comme vous, ont fait jadis un voyage dangereux, mais sans atteindre le but recherché. Les rats ne sont pas un gros obstacle pour un combattant expérimenté, mais même ainsi ils arrivent à contrarier plus d'un héros.



Roi des squelettes

Même les anciens maîtres de l'imprénable château de Karak n'ont pas pu résister à l'appel de l'or maudit caché dans les profondeurs du labyrinthe. Mais, de même que pour tous les autres, les pièges du souterrain les ont eus et ils n'ont plus jamais revu le jour. Mais les puissantes haches de guerre, que les dépouilles royales ranimées serrent dans leurs mains, sont tout aussi mortelles qu'au temps de leur règne. Les ROIS DES SQUELETTES sont de vigoureux ennemis qu'il ne faut pas sous-estimer !



Squelette – spadassin

Des forces obscures se sont réveillées dans les coins les plus sombres du labyrinthe sous Karak. Une magie noire a ranimé les squelettes des fiers chevaliers d'autrefois, et ceux-ci se trouvent maintenant sur le chemin de tous ceux qui ont l'audace d'emprunter les couloirs de Karak. Les SPADASSINS sont des adversaires habiles, auxquels il est difficile de résister. Mais si vous les terrassez, votre récompense sera leurs épées, que même l'usure du temps n'a pas pu émousser.



Squelette – gardien des clés

Les GARDIENS DES CLÉS ne sont pas armés, mais sont loin d'être inoffensifs. Les squelettes sont des adversaires acharnés dont le seul rôle est de garder pour l'éternité les trésors maudits de Karak. Si vous devez les affronter sans équipement convenable, la tâche sera très difficile. Mais que vous le vouliez ou non, vous devrez les vaincre, car les clés qu'ils détiennent peuvent vous ouvrir les caisses remplies d'or de Karak.

Araignée géante

Ces monstres à huit pattes sont, malgré leur taille incroyable, des adversaires silencieux et, par conséquent, mortels. Ils doivent leur taille surnaturelle à l'action d'une force magique libérée il y a bien des siècles. Il n'est donc pas surprenant que vous puissiez souvent trouver dans leurs toiles des parchemins magiques.



Mort

Vous ne pensiez sans doute pas être les premiers héros courageux qui sont entrés dans les couloirs sous le château de Karak, ou bien si ? De nombreux aventuriers audacieux y sont venus avant vous – personne n'en est revenu. Certains ont touché jusqu'à l'or étincelant de Karak, mais cela ne leur a guère porté chance. Ils ont perdu la raison et, bientôt, la vie. Désormais, leur âme damnée garde justement ces trésors dont ces héros avaient jadis tenté de s'emparer.



Momie

Des manuscrits poussiéreux désignent les personnes qui s'agitent désormais dans le labyrinthe de Karak sous la forme de MOMIES comme les premiers constructeurs de ce labyrinthe démesuré de couloirs et de pièces. Leur ancien peuple était littéralement possédé par la richesse. Ils s'attachaient de manière désespérée à la recherche de l'immortalité pour ne jamais avoir à abandonner leurs trésors. Mais la magie mystérieuse qu'ils ont utilisée leur coûtait très cher. S'ils ont bien trouvé l'immortalité, celle-ci n'était pas sous la forme qu'ils s'imaginaient. Maintenant, leurs dépouilles maudites à jamais vagabondent dans les couloirs de leur empire oublié, gardant jalousement leur richesse et attaquant tous ceux qui voudraient s'en emparer. Prenez garde à ce que leur malédiction ne retombe pas sur vous !



Dragon

Certains affirment avoir vu son ombre dans les nuages très haut au-dessus du château, mais personne n'arrive à décrire précisément son aspect effrayant. Il n'est même pas sûr qu'il soit un être de ce monde. La légende raconte que ceux qui n'ont fait que l'apercevoir ont été rendus muets de peur. Est-il la source de toute cette force obscure empoisonnant la campagne autour de Karak ? C'est à vous de le découvrir.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Règles de base

Déplacement

- Lorsque vous jouez, vous pouvez faire avancer le héros en quatre déplacements.
- En découvrant une pièce, retirez au hasard du sachet un jeton de monstre ou de trésor et placez-le sur la tuile de la pièce nouvellement découverte.
- Un combat, une guérison, le fait de ramasser un objet ou d'ouvrir un coffre mettent fin à votre tour.

Combat

- Pour vaincre un monstre, la force totale d'attaque doit être supérieure à la force du monstre. La force totale d'attaque est donnée par le total des lancers de dés, la force des armes sur votre plateau d'inventaire et un éventuel bonus pour le pouvoir du héros.
- Après le lancer de dés, il est de plus possible de sortir de l'inventaire une quantité au choix de tirs magiques et de rajouter +1 à la force totale d'attaque pour chaque jeton ainsi sorti.
- Après la perte de toutes les vies de votre héros, vous ne jouez pas pendant un tour – au lieu de jouer, vous retournez un jeton de vie de ce héros face cœur vers le haut.



Malédiction

- Si vous remportez le combat contre une MOMIE, vous choisissez un autre joueur à qui vous transmettez le petit jeton de malédiction. Le détenteur du jeton de malédiction ne peut utiliser les pouvoirs du héros tant qu'il ne se débarrasse pas du jeton.
- Le jeton de malédiction peut être mis de côté si vous finissez le déplacement de votre pion sur une tuile avec fontaine d'eau curative.
- Un seul joueur seulement peut avoir le jeton de malédiction au même moment. Si quelqu'un vient de remporter le combat contre une autre momie, il décide de la transmission du jeton de malédiction à un autre joueur ou le laisse à son détenteur actuel.

Fin du jeu et promulgation du vainqueur

- Le jeu est terminé au moment où l'un des héros terrasse le DRAGON.
- Le vainqueur est celui qui a accumulé les trésors de la valeur totale la plus élevée. Chaque trésor obtenu en ouvrant un coffre ou en battant un MORT vaut un point, le trésor du dragon avec un rubis vaut un point et demi.

Pouvoirs des héros

GUERRIER

- Vous pouvez lancer à nouveau les deux dés (une fois par combat).
- En cas de perte de la dernière vie, déplacez votre héros sur une case avec fontaine d'eau curative pour le soigner complètement.

VOLEUSE

- Vous remportez le combat même en cas de match nul.
- Vous ne devez pas obligatoirement combattre les monstres et pouvez déplacer librement votre pion à travers les tuiles occupées par des monstres.

MAGICIEN

- Vous n'êtes pas obligé d'enlever les jetons de tirs magiques après leur utilisation.
- Vous pouvez déplacer le pion entre les tuiles voisines sans tenir compte du fait qu'elles soient reliées par un couloir.

MAGICIEN NOIR

- Vous pouvez ajouter +1 à votre force d'attaque au prix d'une vie.
- À la place de l'ensemble des quatre déplacements, vous pouvez échanger votre position avec le pion d'un autre héros.

SPADASSIN

- Si vous combattez tout de suite après votre premier déplacement, vous ajoutez +1 à votre force d'attaque.
- Lors de la découverte d'une pièce, vous pouvez choisir parmi les deux jetons tirés de monstres/trésors.

PROPHÉTESSE

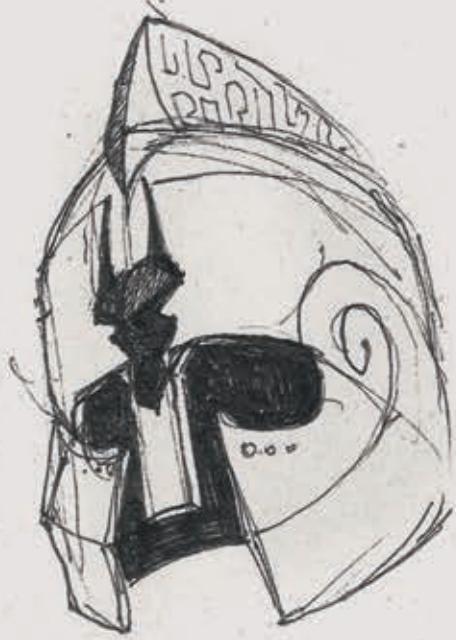
- Si vous combattez tout de suite après votre premier déplacement, vous ajoutez +1 à votre force d'attaque.
- Lors de la découverte d'une pièce, vous pouvez choisir parmi les deux jetons tirés de monstres/trésors.

Auteurs : Petr Mikša (conception et développement du jeu), Roman Hladík (graphisme et illustration). **DTP :** Jiří Trojánek, Marek Píza, Michal Peichl.

Remerciements spéciaux à : Adam et Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel et Izabela Mikša, Otakar et Mikuláš Hladík, Péta et Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Vilim Korbel, Zdeněk Petrůj.







Albu