

Karak

INSTRUKCJA

PETR MIKŠA
ROMAN HLADÍK



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

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

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



ZAWARTOŚĆ

- 1 80 płytek podziemi**
(w tym płytka początkowa, z jaśniejszym rewersem)
- 2 6 tekturowych pionków bohaterów oraz 6 podstawek**
- 3 6 kart bohaterów**
- 4 5 arkuszy wyposażenia**
- 5 30 żetonów punktów wytrzymałości (PW)**
- 6 1 woreczek**
na żetony potworów i skarbów
- 7 43 żetony potworów**
(1 smok, 2 upadłych, 12 szkieletorów kluczników, 3 szkieletorów królów, 5 szkieletorów wojowników, 8 ogromnych szczurów, 4 ogromne pająki, 8 mumii)
- 8 10 żetonów zamkniętych skrzyń ze skarbami**
- 9 2 kości**
- 10 1 żeton klątwy**
instrukcja
księga z ilustracjami



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



PRZEBIEG GRY

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

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

A. Wkroczenie do nieodkrytej strefy

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

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

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



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



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

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

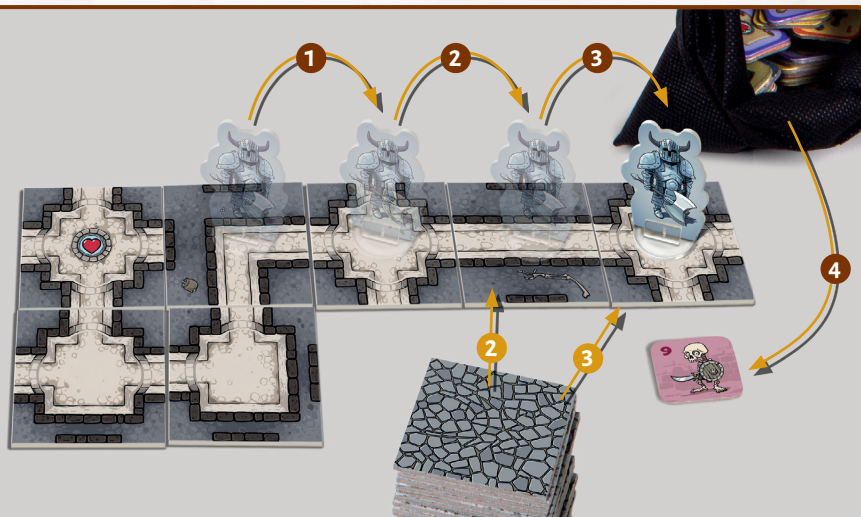


4. *Uzdrowicielska fontanna*. Jeśli na nowej płytce widnieje uzdrowicielska fontanna (UF), gracz może zdecydować się wyleczyć i tym samym natychmiast zakończyć swoją turę. W przeciwnym wypadku może normalnie kontynuować ruch.



PRZYKŁAD RUCHU

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



A

B

C

D

PRZYKŁAD WALKI 1:
Karol gra WOJOWNIKIEM.

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 kośćmi. Wyrzuca „7”, więc decyduje się użyć zaklęcia (odkłada jego żeton do pudełka), a jego całkowita wartość siły wynosi teraz $7 + 2 + 1 = 11$.

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.

B

C

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 płytkę, z której przybył, oraz odwrócić jeden ze swoich żetonów PW (na stronę z czaszką). Żeton szkieletora króla pozostaje na płytce, na której został odkryty przez Karola.

B. Walka z potworem

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

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

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

C. Ruch przez odkrytą strefę

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

Koniec tury

Tura gracza kończy się w jednym z następujących przypadków:

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

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast po tym, jak jeden bohater *pokona w walce* SMOKA. Bohater, któremu 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 po zejściu z płytki początkowej i przegra starcie, cofa się na płytkę początkową i w ten sposób kończy swoją turę na UF, gdzie leczy swoje rany.**

WYPOSAŻENIE

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

A. Broń

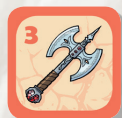
B. Zaklęcia

C. 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 płytkę, na której obecnie znajduje się jego pionek.

A. Broń

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



B. Zaklęcia

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

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

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

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

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

C. Klucz i skarb

Klucz można zdobyć poprzez pokonanie SZKIELETORA KLUCZNIKA.

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

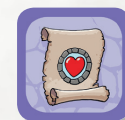
W dowolnym momencie, kiedy bohater będzie posiadał więcej elementów wyposażenia, niż może, musi odłożyć, wybrane przez siebie, nadmiarowe elementy ekwipunku na płytkę, na której się znajduje, w ten sposób umożliwiając innym graczom zebranie ich.

KLĄTWA KARAK

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

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

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



BOHATEROWIE

Argentus, czarodziej



Umiejętności:



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

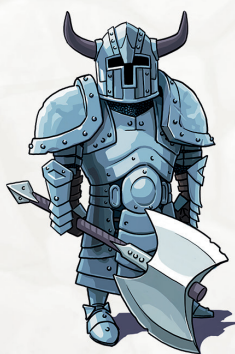


Spacer astralny. Czarodziej może poruszać się przez ściany, ponieważ nie musi przestrzegać ciągłości labiryntu. Jednak

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

Miasto słońca – starożytna stolica wszystkich czarodziejów. Onegdaj 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 pochodzącym z podziemi zamku?

Horan, wojownik



Umiejętności:



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



Reinkarnacja. Jeśli wojownik straci swój ostatni PW, nie traci przytomności, tak jak pozostali słabeusze. Zamiast tego,

przenosi się na dowolną płytkę z UF, gdzie uzupełnia wszystkie swoje PW. Jednakże, nadal kończy to jego turę.

LORD HORAN to uznany wojownik, urodzony dowódca, żywa legenda wśród plejady innych wojowników. Jego armie i maszyny bojowe byłyby w stanie podbić dowolną twierdzę, jeśli by tylko tego zapragnął. Jest jednak jeden tron, którego nie jest w stanie podbić swoimi niezliczonymi armiami – Karak – legendarny zamek, obecnie 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 wojownik w historii. Jest jednak pewien haczyk, aby to osiągnąć HORAN musi własnoręcznie zgładzić legendarnego smoka broniącego ogromnego skarbu zamku Karak.



Lord Xanros, czarnoksiężnik



Umiejętności:



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



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

na płytkę z innym graczem, a bohater danego gracza przenoszony jest na płytkę, na której znajdował się czarnoksiężnik). Ta akcja zużywa 4 ruchy, więc może być wykonana jedynie na początku tury czarnoksiężnika, ale czarnoksiężnik nadal może użyć zdolności płytki, na której zakończył swoją turę (odblokować skrzynię, uleczyć się, itd.).

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

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 płytkę z potworem, może zdecydować, czy chce z nim walczyć, czy też woli zostawić go w spokoju i dalej kontynuować ruch.

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 niebezpieczeństwie. ADERYN uciekła z zamku swego ojca, jednak później została pojmana przez rozbójników żyjących w puszczy. Na jej szczęście, przywódca bandy okazał młodej damie miłosierdzie i nie przekazał jej Wschodniakom. Zamiast tego, nauczył ADERYN sztuki przetrwania. Dzięki swym nowym umiejętnościom będzie mogła wreszcie pomścić swego ojca. Jednak do realizacji planu niezbędna jest kropla smoczej krwi oraz dużo złota. Cudownym zbiegiem okoliczności, oba te elementy czekają na nią w mrocznych podziemiach zamku Karak.



Victorious, mistrz miecza

Umiejętności:



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



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

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



Taia, wyrocznia

Umiejętności:



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



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

TAIA dorastała w cieniu zamku Karak. Czula, jak ziemie jej przodków są zatrute przez tę mroczną budowlę, a wszechobecne choroby, skażone źródła i nieurodzajne zbiory były tego niezbitym dowodem. Wszystko za sprawą smoka, mieszkającego w podziemiach zamku. Od najmłodszych dni TAIA była w stanie dostrzec przyszłość. Początkowo ją to zadziwiło i 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 śmiarków – 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.



Szkieletor król

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



Szkieletor klucznik

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



Szkieletor wojownik

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



Mumia

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



Ogromny pajak

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



Szczur

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



Smok

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



SKRÓT ZASAD

Zasady podstawowe:

Ruch

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

Walka

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

Kłątwa

- Po pokonaniu MUMII, gracz może wybrać, kto zostanie przeklęty.
- Przeklęty gracz traci umiejętności bohatera do czasu, aż kłątwa nie zostanie zniesiona.
- Kłątwa 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.

WYROCNIA

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

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

DTP: Jiří Trojánek, Marek Píza. **Podziękowania:** Adam i Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel i Izabela Mikša, Otakar i Mikuláš Hladík, 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.

