






# Karak

## Regent





	PRAVIDLA HRY .....	2
	PRAVIDLÁ HRY .....	7
	INSTRUKCJA .....	12
	REGULAMENT .....	18
	RÈGLES DU JEU .....	23





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

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

## HERNÍ KOMPONENTY

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

## KOMNATY PÁNA KARAKU

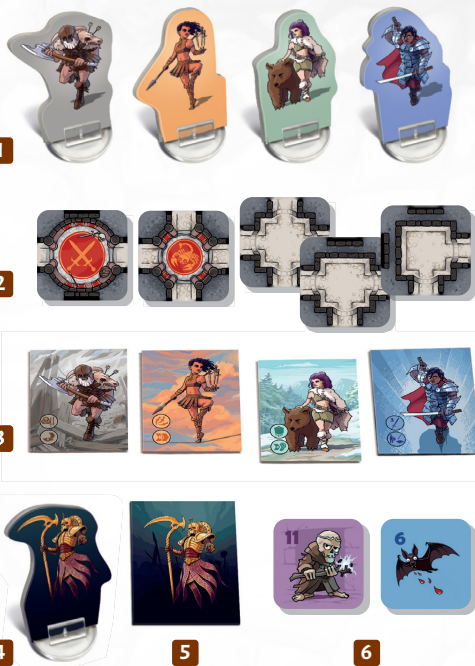
KARAK: REGENT přináší dvě nové místnosti, které souhrnně označujeme jako „komnaty pána Karaku“. Jedná se o *bojovou arénu* a *prokletou komnatu*.



### Bojová aréna

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

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



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

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



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

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



### Prokletá komnata

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

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

## NOVÉ VYBAVENÍ



### Trn temnoty

*Trn temnoty* lze získat poražením obřího netopýra.

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

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



### Mrazivá pěst

*Mrazivou pěst* lze získat poražením ledového mága.

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

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

## NOVÍ HRDINOVÉ

### Valduk – barbar



#### Berserk:

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



#### Neúnavnost:

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

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



## Baron Markul – bojový mág



### Mistr meče:

Bojový mág je specialista na boj s mečem. Meč má v jeho ruce **sílu 3**.



### Bleskový útok:

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

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



Vidina skutečného dobrodružství a nezměrného bohatství, ukrývajícího se v hlubinách Karaku, ji zcela okouzila. Je jí souzeno získat blyštivé poklady, jak jí předpověděla věštkyně z karavany, nebo ji mladická nerozváznost žene vstříc nebezpečí?

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

## Hannah – akrobatka



### Vrhací dýky:

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



### Sprint:

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

Mladá akrobatka HANNAH přicestovala s karavanou potulných umělců až z dalekých jižních plání.



## Lady Lorraine – hraničářka



### Medvědí útok:

Hraničářka má po boku věrného společníka.

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



### Naslouchání:

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

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

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





## VARIANTA HRY - PÁN KARAKU

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

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

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

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

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



### PŘÍKLAD 1

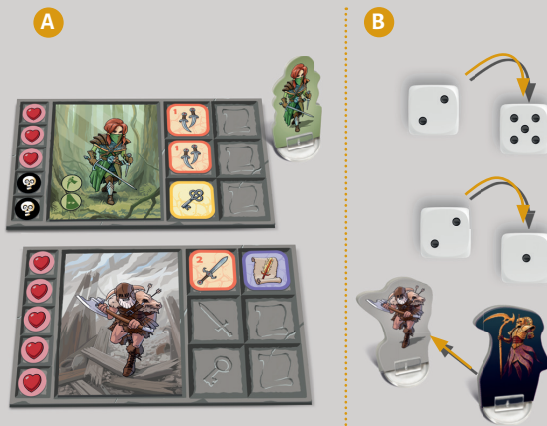
Kouzelník je jediný z hráčů, který nemá v inventáři žádný poklad. Duch pána Karaku tedy posedl kouzelníka, a to bez ohledu na to, jaké má další vybavení.



### PŘÍKLAD 2

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

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





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

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

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

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

### PŘÍKLAD :

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

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

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

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

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



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

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





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

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

## HERNÉ KOMPONENTY

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

## KOMNATY PÁNA KARAKU

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



### Bojová aréna

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

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



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

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





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

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



### Prekliata komnata

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

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

## NOVÉ VYBAVENIE



### Tŕň temnoty

*Tŕň temnoty* možno získať porazením obrieho netopiera.

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

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

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



### Mrazivá päst

*Mrazivú päst* možno získať porazením ľadového mága.

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

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

## NOVÍ HRDINOVIA

### Valduk – barbar



#### Berserk:

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



#### Neúnavnosť:

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

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





## Barón Markul – bojový mág



### Majster meča:

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



### Bleskový útok:

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

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

## Hannah – akrobatka



### Vrhacie dýky:

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



### Šprint:

Akrobatka je **skvelá šprintérka**. Namiesto bežného pohybu môže hráč na začiatku svojho ťahu ohlásiť, že akrobatka bude šprintovať. V takom prípade môže prejsť vzdialenosť až 8 polí – nesmie vkročiť do neobjavenej oblasti, môže však bojovať s netvorom, zdvihnúť predmet, alebo sa vyliečiť.

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

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

*Mladá akrobatka HANNAH pricestovala s karavánou potulných umelcov až z ďalekých južných pláni. Vidina skutočného dobrodružstva a nesmierneho bohatstva ukrývajúceho sa v hĺbinách Karaku ju úplne očarila. Je jej súdené získať ligotavé poklady, ako jej predpovedala veštkyňa z karavány, alebo ju mladíčka nerozvážnosť ženie v ústrety nebezpečenstvu?*

## Lady Lorraine – hraničiarka



### Medvedí útok:

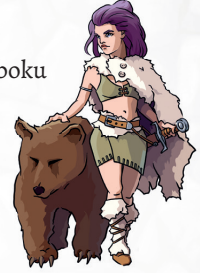
Hraničiarka má po boku verného spoločníka.

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



### Načúvanie:

Hraničiarka má pobytom v divočine



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

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

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



## VARIANT HRY - PÁN KARAKU

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

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

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

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



### PRÍKLAD 1

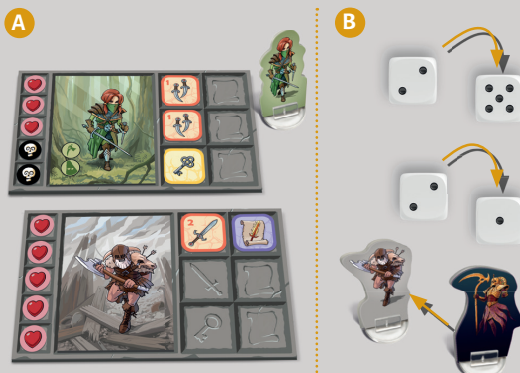
Kúzelník je jediný z hráčov, ktorý nemá v inventári žiadny poklad. Duch Karaku teda posadol kúzelníka, a to bez ohľadu na to, aké má ďalšie vybavenie.



### PRÍKLAD 2

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

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





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

Ďalej potom:

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

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

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

### PRÍKLAD :

Hrajú 4 hráči, ktorí si vyžrebovali čarodejnicu, lupičku, bojovníka a barbara.

**A:** Barbarovi sa v hre nedarilo a pri objavení piatej komnaty pána Karaku nemal žiadny poklad ani zbraň. Posadol ho teda *duch pána Karaku*. Vo svojom ťahu objaví miestnosť. Pretože je v hre čarodejnica a on má jej schopnosti, môže z vrečka vytiahnuť dva žetóny a vybrať si ten, ktorý mu lepšie vyhovuje.

**B:** Pán Karaku má však aj schopnosti lupičky, rozhodne sa teda okolo netvora prejsť a objavovať ďalej. Ďalšie objavené políčko je tiež miestnosť. Opäť si vytiahne z vrečka dva žetóny a tentoraz je jeden z nich **KOSTRA** s **KLÚČOM**.

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

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



Autori: Petr Mikša, Roman Hladík; ilustrácie: Roman Hladík; DTP: Michal Pechl a Marek Píza; produkcia: David Rozsival.

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

Trolí douě a množství dalších testerov!



# KARAK: REGENT

INSTRUKCJA



**S**KĄD NAGLE W PODZIEMIACH KARAKU POJAWIŁY SIĘ CHODZĄCE KOŚCIOTRUPY i przeraźliwy smok? Odpowiedź skrywa się w zakurzonych zwojach opisujących czasy panowania okrutnego władcy, żądnego nieograniczonej władzy i bogactwa. Za jego rządów cierpiął cały kraj, więc nic dziwnego, że pojawiło się wielu śmiazków chcących go zatrzymać. Wyruszyli w podróż w kierunku zamczyska Karak i na zawsze słuch po nich zaginęł. Udało im się jednak spełnić swoje zadanie, ponieważ władca Karaku zniknął. Nikt jednak nie wie, co dokładnie się wydarzyło. Chodzą słuchy, że dzięki użyciu przez niego ciemnej magii, ukrył się na granicy życia i śmierci, gdzie czeka na powrót do świata żywych...

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

## ELEMENTY GRY

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

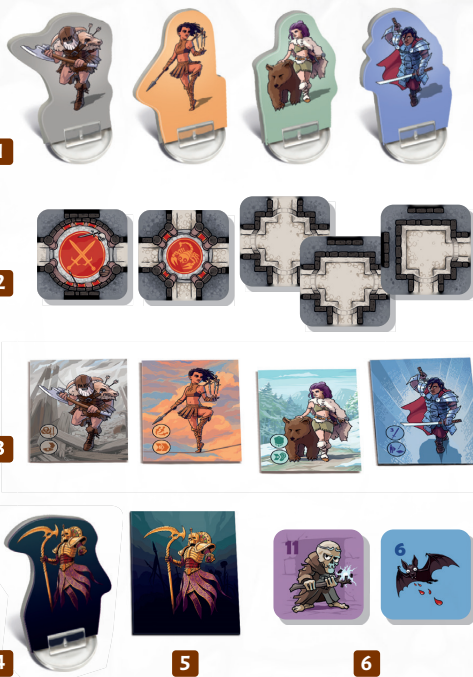
## KOMNATY WŁADCY KARAKU

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



### Arena walki

W momencie pierwszego wejścia na teren *areny walki*, dany gracz musi zdecydować, którego z pozostałych graczy wyzwie na pojedynek.



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

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

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

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

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

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



### Przeklęta komnata

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

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



## NOWY EKWIPUNEK



### Kolec ciemności

*Kolec ciemności* można zdobyć pokonując ogromnego nietoperza.

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

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



### Mrożąca pięść

*Mrożąca pięść* można zdobyć pokonując lodowego szkieletora.

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

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





## NOWI BOHATEROWIE

### Valduk – barbarzyńca



#### Berserk:

Rany wprowadzają barbarzyńcę w trans, który powoduje, że jego uderzenia mają większą siłę. Jeżeli barbarzyńca posiada 3 lub 4 życia, to do jego łącznej siły ataku należy dodać **+1**. Jeżeli barbarzyńca posiada 1 lub 2 życia, to należy dodać **+2**. W trakcie leczenia barbarzyńca może wybrać ilość żyć, które chce wyleczyć i w ten sposób wpłynąć na swój bonus otrzymany w ramach zdolności *berserk*.



#### Wytrwałość:

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

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

### Baron Markul – waleczny mag



#### Mistrz miecza:

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



#### Błyskawiczny atak:

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



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

### Hannah – akrobatka



#### Noże do rzucania:

Akrobatka jest mistrzynią w rzucaniu nożami.

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

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



#### Sprint:

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

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

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





## Lady Lorraine – pogranicznik



### Atak niedźwiedzia:

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



### Nastuch:

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

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

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

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

## WARIANT GRY - WŁADCA KARAKU

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

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

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

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



### PRZYKŁAD 1

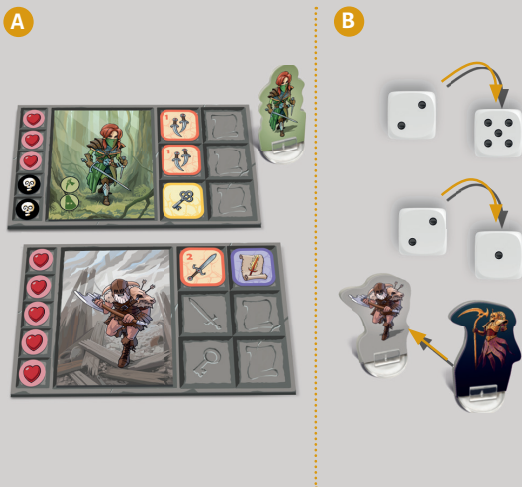
A: Czarodziej jest jedynym graczem nieposiadającym w inwentarzu żadnego skarbu. Duch Karaku opętuje czarodzieja bez względu na to, jaki ekwipunek jeszcze posiada.



### PRZYKŁAD 2

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

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



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

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

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

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

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





## PRZYKŁAD

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

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

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

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

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



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





# KARAK: REGENT

## REGULAMENT



**C**UM DE AU AJUNS SĂ BÂNTUIE PRIN CATACOMBELE CASTELULUI KARAK SCHELETELE reanimate și dragonul înfricoșător? Răspunsul zace ascuns în letopisețele prăfuite, în care este menționat un domnitor crud, însetat de putere și bogăție infinită. Întregul ținut a suferit sub dominația sa; vă surprinde că au existat eroi care au încercat să-l oprească? Au pornit către Castelul Karak și de atunci nimeni nu a mai auzit de ei. Totuși, ei și-au îndeplinit misiunea — Lordul din Karak a dispărut. Dar nimeni nu știe exact ce s-a întâmplat. Cu toate acestea, se zvoneste că datorită magiei negre pe care a folosit-o, el este prins undeva între viață și moarte, unde așteaptă momentul prielnic pentru a reveni în lumea celor vii...

KARAK: REGENT este o extensie care aduce elemente noi: 4 eroi, 2 monștri, 2 recompense, 2 tipuri de încăperi și un mod de joc alternativ numit *Lordul din Karak*. Pentru a juca KARAK: REGENT, trebuie doar să combinați extensia cu jocul de bază.

## MATERIALE DE JOC

- 1 4 figurine cu eroi, cu suporturi
- 2 18 plăcuțe catacombe  
(6 arene de luptă, 4 camere blestemate, 8 încăperi)
- 3 4 cărți cu eroi
- 4 1 figurină cu Lordul din Karak, cu suport
- 5 1 carte cu Lordul din Karak
- 6 8 jetoane monștri  
(6 lilieci, 2 schelete de magi)

## CAMERELE LODUCUL DIN KARAK

KARAK: REGENT aduce două tipuri de încăperi noi, pe care le vom denumi în continuare „camererele Lordului din Karak”. Este vorba despre *arenerele de luptă și camerele blestemate*.



### Arene de luptă

Când un jucător se deplasează într-o arenă pentru prima dată, acesta va trebui să aleagă un alt jucător pe care să îl provoace la luptă. Apoi, acesta va muta figurina adversarului lângă figurina proprie.



*Puterea totală de atac* a adversarului. Jucătorul care a descoperit arena de luptă va stabili primul *puterea totală de atac* a eroului său – trebuie să decidă dacă va folosi *abilitatea eroului și/sau vrăji*. Apoi este rândul oponentului său. Câștigătorul luptei poate lua 1 jeton cu recompensă (la alegere) de pe planșa de inventar a adversarului. Jucătorul învins va pierde și 1 *viață*. În cazul unei remize, nimeni nu câștigă și nu pierde nimic. După luptă, ambele figurine vor rămâne pe plăcuța cu arena de luptă. Arena de luptă se va activa doar atunci când este descoperită. După ce a avut loc lupta, aceasta va deveni inactivă și va funcționa în continuare ca un simplu coridor.

**Observație:** Când vă luptați în arenă, puteți folosi toate abilitățile eroului vostru! Războinicul poate arunca din nou cu zarurile dacă nu îi este pe plac primul rezultat. Jefuitoarea va câștiga în caz de remiză. Oracolul va adăuga +1 la puterea sa totală de atac dacă va descoperi o arenă la prima sa mutare sau dacă a fost provocată la luptă de altcineva, etc. Un erou care se află sub efectul blestemului nu își poate folosi abilitățile.



### Camera blestemată

Fiecare jucător care intră într-o cameră blestemată trebuie să arunce cu un zar. Dacă rezultatul este 1, 2 sau 3 atunci blestemul Castelului Karak pică asupra sa – acesta va lua jetonul blestem și își va continua deplasarea. Dacă rezultatul aruncării zarului este 4, 5 sau 6, jucătorul evită blestemul. Dacă un erou deja blestemat se deplasează pe această plăcuță, acesta va rămâne în continuare blestemat (fără să mai arunce cu zarurile). Camera blestemată va rămâne activă pe tot parcursul jocului și va afecta fiecare jucător care o va traversa.

**Observație:** Dacă un jucător trebuie să se întoarcă pe plăcuța cu o cameră blestemată în urma unei lupte pierdute cu un monstru, acesta va trebui să arunce din nou cu un zar.

## RECOMPENSELE NOI



### Spinul întunericului

Acesta poate fi obținut prin înfrângerea unui liliac uriaș.

Spinul întunericului îi afectează pe ceilalți jucători. Când folosește această vrajă, posesorul alege unul dintre eroi – care va pierde o viață. După ce a fost folosită, este eliminată din joc. Această acțiune nu se consideră o mutare și se pot folosi mai multe astfel de vrăji în timpul turei proprii, chiar și asupra aceluiași erou.

**Observație:** Dacă Horan își pierde ultima viață din cauza Spinului întunericului, abilitatea sa de reîncarnare se aplică în conformitate cu regulile obișnuite.



### Pumnul înghețat

Acesta poate fi obținut învingând un schelet de mag.

Pumnul înghețat adăugă un bonus de +2 la totalul puterii de atac și poate fi utilizat și după aruncarea cu zarurilor. La fel ca în cazul celorlalte vrăji, după ce a fost utilizat, jetonul este eliminat din joc. Aceasta se poate folosi de mai multe ori în timpul unei lupte și se poate combina și cu alte vrăji.

**Observație:** Asemenea *loviturii magice*, Vrajitorul poate folosi pumnul înghețat în mod repetat.

## EROII NOI

### Valduk – Barbarul



#### Nebunie:

Rănille îl induc pe barbar în-o stare de frenezie, în care loviturile lui sunt mai puternice. Dacă barbarul are exact 3 sau 4 vieți, adaugă +1 la puterea sa totală de atac, iar dacă deține doar 1 sau 2 vieți, adaugă +2.

Când se vindecă, barbarul poate alege câte vieți dorește să întoarcă – și astfel să-și influențeze bonusul pentru această abilitate.



#### Perseverență:

Barbarul se poate lupta ore în șir. Dacă acesta învinge un monstru și nu ia recompensa pe care a dobândit-o în luptă, el poate continua deplasarea în cazul în care mai are mutări disponibile.

*Ani de zile, nordicii s-au opus ambițiilor conducătorilor din Karak. Deși nu au fost niciodată supuși, această rezistență i-a costat pe VALDUK și pe semenii săi nenumărate vieți pierdute în zadar și o serie de sate jefuite. Castelul odinioară puternic este acum în ruine, așa că VALDUK a pornit pe teritoriul inamicului pentru a recupera comorile care aparțineau poporului său, furate cu mult timp în urmă.*





## Baronul Markul – Magul luptător



### Maestrul săbiilor:

Magul luptător este un specialist în lupta cu sabia. Dacă deține o astfel de armă, aceasta îi va oferi un **bonus de +3** (în loc de +2) la puterea totală de atac.



### Atac Rapid:

Magul luptător se poate teleporta pe orice plăcuță pe care se află un monstru pentru a se lupta cu acesta, însă îl vor costa toate cele 4 mutări. Dacă este învins în luptă, acesta poate alege în ce direcție se va retrage, dar doar pe o plăcuță care a fost descoperită deja.

*BARONUL MARKUL este membru al Ordinului Magilor Luptători care, cândva, a opus rezistență tiraniei Lordului din Karak. În ciuda sacrificiului multor camarazi de-ai săi, nu au reușit să ajungă la o victorie totală. Implacabilul monarh a fost prins în planul astral și există încă amenințarea că își va recăpăta fosta putere. Lupta începută cu mult timp în urmă trebuie să se încheie.*

## Hannah – Acrobata



### Aruncarea cu pumnale:

Acrobata este o maestră a aruncării cu pumnale. Aceasta poate plasa jetoanele cu pumnale (cu bonus de +1) în compartimentul pentru vrăji de pe planșa de inventar. Fiecare pumnal pe care îl deține adaugă un bonus +1 la puterea ei totală de atac în luptă. Spre deosebire de vrăji, pumnalele nu sunt eliminate după utilizare.



### Sprint:

Acrobata este o sprinteră excelentă. În loc de o mișcare normală, jucătorul poate anunța la începutul runde sale ca va sprinta. În acest caz, Hannah poate parcurge o distanță de până la 8 plăcuțe, dar nu are voie să se deplaseze în zone nedescoperite.

*Tânăra acrobată HANNAH a sosit din câmpiile sudice îndepărtate, cu o caravană de artiști ambulanți. Aceasta a fost total vrăjită de o viziune a adevăratei aventuri și a bogăției incomensurabile ascunsă în adâncurile castelului Karak. Este ea oare destinată să câștige toate comorile strălucitoare, așa cum a prezis un ghicitor din caravană, sau nebunia ei din tinerețe o va pune în pericol?*

## Lady Lorraine – Fata pădurii



### Atac Rapid:

Fata pădurii are alături un companion de încredere. Dacă în timpul unei lupte, unul dintre **zaruri va indica cifra 1**, aceasta se va **considera 6**.



### Ascultatul cu urechea:

Datorită vieții ei în sălbăticie, fata pădurii are instinctele perfect antrenate. Dacă jucătorul declară că ascultă cu urechea, el poate explora o plăcuță adiacentă din catacombe cu prețul unei mutări – inclusiv extragerea unui jeton monstru din săculeț. Cu toate acestea, nu se deplasează pe noua plăcuță; jucătorul se poate muta pe plăcuța recent descoperită cu prețul unei alte mișcări sau poate călători în altă parte. Pe runda sa, poate asculta cu urechea în mod repetat.

*Observație:* Dacă în timpul ascultării cu urechea este descoperită arena de luptă, iar la mutarea următoare nu doriți să vă deplasați acolo, întoarceți plăcuța respectivă cu fața în jos, pentru a evidenția faptul că arena nu a fost activată încă.

*LADY LORRAINE a fost întotdeauna mai apropiată de animalele din pădure decât de oameni. Ea a încetat să mai aibă încredere în aceștia cu mult timp în urmă și a devenit din ce în ce mai puțin interesată de ei. Dar când iresponsabilitatea umană a permis forțelor întunecate să se răspândească în colțurile cele mai îndepărtate ale naturii, ea nu a mai putut sta deoparte. Alături de ursul său loial, LORRAINE a decis să plece către Castelul Karak și să repare daunele produse de oameni.*





## MOD ALTERNATIV DE JOC – LORDUL DIN KARAK

*LORDUL DIN KARAK a fost un suveran care a reușit să reîntregească o țară divizată, care se lupta constant pentru propriile teritorii. Eforturile sale aproape că au dat roade, în ciuda sacrificiilor mari; însă mai era o ultimă problemă de rezolvat – timpul. Lordul din Karak nu plănuia să cedeze vreodată domnia unui succesor. Niciodată! Acesta își dorea să devină nemuritor și să domnească pe veci. Dacă nu ar fi fost intervenția vrăjitorilor, și-ar fi dus planul la bun sfârșit.*

*Cu toate acestea, după o luptă, a rămas prins între viață și moarte. Încă de atunci, el caută o cale de a reveni pe tron, care a fost ocupat între timp de o șopârlă monstruoasă.*

Lordul lui Karak este o variantă care aduce mai multă emoție jocului și, de asemenea, menține suspansul pentru mai mult timp. Acest mod de joc este recomandat celor care sunt familiarizați cu jocul de bază – în special cu abilitățile eroilor.

Pe parcursul jocului, rolul LORDULUI DIN KARAK va fi preluat de jucătorul care deține cel mai slab erou. Lordul din Karak intervine în joc atunci când au fost descoperite 5 dintre camerele sale (arene de luptă și camere blestемate). În acel moment, identificați cel mai slab erou:

1. Eroul care deține cele mai puține comori;
2. În caz de egalitate, eroul cu cea mai mică putere de atac (doar arme);
3. În caz de egalitate, eroul care deține cele mai puține jetoane cu alte recompense (vraji, chei);
4. În caz de egalitate, eroul care are cel mai mic rezultat la aruncarea cu un zar.



### EXAMPLUL 1

Vrăjitorul este singurul care nu deține nicio comoară pe planșa de inventar. Prin urmare acesta va fi posedat de spiritul Lordului din Karak, indiferent de ce alte echipamente deține.



### EXAMPLUL 2

A: Nici Jefuitoarea, nici Barbarul nu dețin comori. Ceilalți au cel puțin câte o comoară. Jefuitoarea are 2 seturi de pumnale, Barbarul are doar 1 sabie, deci au aceeași putere totală de atac. Jefuitoarea deține 1 cheie, iar Barbarul – 1 vrajă; amândoi au același număr de jetoane cu alte recompense.

B: În acest caz, departajarea se va face în funcție de rezultatul aruncării cu un zar. La prima aruncare, ambii jucători au avut același rezultat – 2. La cea de-a doua, rezultatele au fost: Jefuitoarea – 5, Barbarul – 1. Prin urmare, Barbarul va fi cel posedat de spiritul Lordului din Karak.



Jucătorul al cărui erou a fost posedat, își schimbă figurina și cartea eroului de pe planșa de inventar cu cele ale Lordul din Karak.

Apoi:

- Eroul acestuia este vindecat complet și orice potențial blestem este ridicat.
- Eroul acestuia își pierde abilitățile originale (excepție – acesta le păstrează în varianta pentru 2 jucători).

— Eroul acestuia preia abilitățile tuturor celorlalți eroi aflați în joc – Lordul din Karak a dobândit multe cunoștințe și abilități de-a lungul anilor săi de viață.

Lordul din Karak se supune aceluiași reguli ca ceilalți jucători. Astfel, pe tura sa poate efectua 4 mutări: descoperă încăperi; se luptă cu monștri; adună și folosește recompense și poate cădea sub incidența blestemului. Obiectivul acestuia este, de asemenea, să acumuleze cea mai mare comoară. Jocul se termină prin înfrângerea dragonului.

## EXEMPLU

În joc sunt 4 eroi: Oracolul, Jefuitoarea, Războinicul și Barbarul.

**A:** Barbarul nu s-a descurcat deloc bine până acum și nu deține nicio comoară sau armă. Astfel, el este posedat de *spiritul Lordului din Karak*. Pe runda sa, descoperă o încăpere. Deoarece Oracolul este în joc, Lordul poate folosi abilitățile ei, prin urmare poate extrage două jetoane din săculeț și îl poate alege pe cel care i se potrivește mai bine.

**B:** Totodată, Lordul din Karak poate folosi și abilitățile Jefuitoarei, iar el decide să se furișeze pe lângă monstru și să exploreze alte zone. Următoarea plăcuță descoperită este tot o încăpere. Acesta extrage din nou două jetoane și de data aceasta unul dintre ele este un **SCHELET PURTĂTOR DE CHEIE**.

**C:** Lordul plasează jetonul pe plăcuța nou descoperită și decide să se lupte cu **MONSTRUL**. La aruncare, ambelele zaruri indică cifra 1. Deoarece Războinicul se află în joc, el poate folosi și abilitățile acestuia.

**D:** Astfel, aruncă din nou cu zarurile iar de această dată rezultatul total este 8. Lordul nu deține arme sau vrăji. Totuși, din moment ce Jefuitoarea este în joc, el se folosește de abilitățile ei, și câștigă lupta chiar și în caz de egalitate. Prin urmare el învinge **SCHELETUL PURTĂTOR DE CHEIE** și primește cheia drept recompensă. Runda lui a luat sfârșit.



Autorii: Petr Mikša, Roman Hladík; illustrations: Roman Hladík; Grafică DTP: Marek Píza; production: David Rozsival. Dorim să mulțumim membrilor clubului Albi – jocuri de societate, pentru testare: Bečvochovo hráčské douě, Deskovkáři DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka, Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci, Strážnický herní klub, Trolí douě.

Importator: Ideal Board Games SRL  
str. Balotești, nr. 10, Bascov, jud. Argeș  
tel: +40 740 394 365, contact@  
idealboardgames.ro  
www.idealboardgames.ro





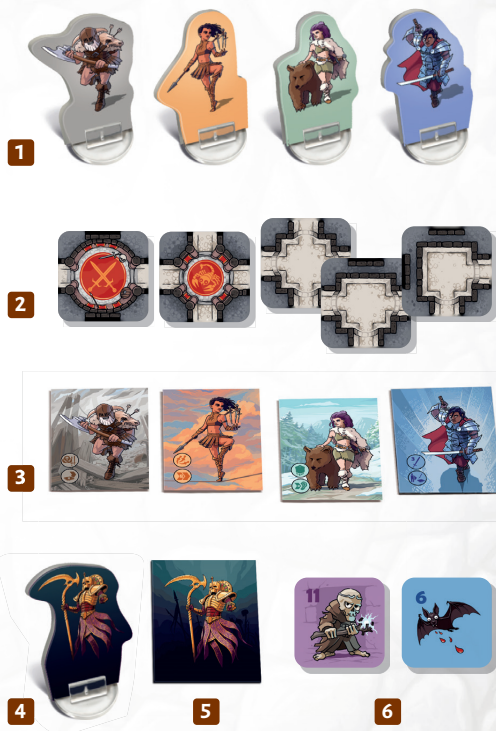


**D'**OÙ VIENNENT LES SQUELETTES ressuscités et l'effrayant dragon dans les profonds souterrains de Karak ? La réponse se cache dans des rouleaux poussiéreux qui parlent d'un cruel souverain, assoiffé de pouvoir sans limites et de richesse. Tout le pays souffrait sous son règne et il n'est pas surprenant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

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

### COMPOSANTES DE JEU

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



### LES CHAMBRES DU SEIGNEUR DE KARAK

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



#### Arène de combat

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





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

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

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

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



### Chambre maudite

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

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

## NOUVEL ÉQUIPEMENT



### Épine des ténèbres

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

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

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



### Poing glacial

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

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

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



## NOUVEAUX HÉROS

### Valduk – le barbare



#### Berserk :

Les blessures mettent le barbare dans une transe dans laquelle ses coups sont plus puissants. Si le barbare a 3 ou 4 vies, rajoutez **1 point** à sa force totale d'attaque. S'il n'a que 1 ou 2 vies, rajoutez 2 points. Lors de sa guérison, le barbare peut choisir combien de vies il veut guérir et influencer ainsi son bonus pour le pouvoir berserk.



#### Infatigabilité :

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

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

### Baron Markul – le mage combattant



#### Maître de l'épée :

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



#### Attaque foudroyante :

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

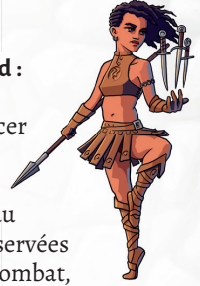
*BARON MARKUL est membre de l'ordre des mages combattants, qui se sont autrefois soulevés contre le règne cruel du seigneur de Karak. Malgré le sacrifice de nombreux de leurs congénères, ils n'ont toutefois pas pu vaincre entièrement. L'implacable souverain est resté dans la sphère astrale et la menace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

### Hannah – l'acrobate



#### Lanceuse de poignard :

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



#### Sprint :

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

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

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





## Lady Lorraine – l'arpenreuse



### Attaque d'ours :

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



### Écoute :

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

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

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

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

## VARIANTE DE JEU – SEIGNEUR DE KARAK

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

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

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



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

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



## EXEMPLE 1

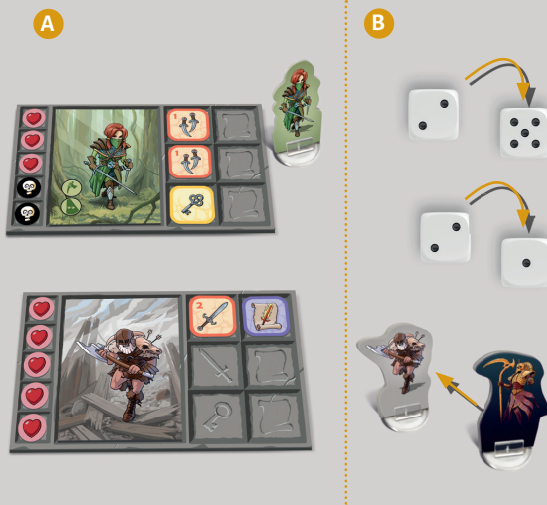
Le magicien est le seul des joueurs n'ayant aucun trésor dans son inventaire. L'esprit de Karak a donc possédé le magicien, et ce sans tenir compte du reste de l'équipement qu'il avait obtenu.



## EXEMPLE 2

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

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



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

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

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

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



## EXEMPLE

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

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

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

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

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



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







Albi