



Karak

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK

DRAK, KTORÝ ROKY TYRANIZOVAL OKOLIE KARAKU, KONEČNE PADOL. POMINUL SA AJ TAJOMNÝ REGENT. Hrdinovia, ktorých do hlbín Karaku priviedli ich osobné – a často veľmi odlišné – motivácie a ktorých záujmy zjednotila až hra osudu, si môžu zhlboka vydýchnuť.

Ale len na chvíľku. Len čo zažmurkali na dennom svetle a vystúpili na cimburie rúin hradu, samotná zem sa začala triasť a kam až oko dovidelo, otvárali sa praskliny, z ktorých sa rojili desivé netvory v počtoch, o akých sa hrdinom ani nesnívalo.

Je to azda posledná pomsta ukrutného draka? Alebo hrozivý jašter strážil svet pred niečím ešte hrozivejším?

Hrdinovia sa však nezľaknú – z podzemia Karaku si priniesli poriadnu dávku sebadôvery a množstvo nesmierne cenných pokladov. A možno ešte niečo – túžbu zmeniť svet podľa svojich predstáv. S nepriateľmi si dozaista poradia – hoci tentoraz zrejme budú potrebovať pomoc...

OPIS HRY

Karak 2 je kompetitívna dobrodružná stolová hra, v ktorej hráči v úlohe hrdinov skúmajú krajinu v okolí hradu Karak, bojujú s netvormi, ktoré sa tu objavujú, a získavajú najrôznejšie odmeny. Na oslobodenom území potom môžu ťažiť suroviny a zakladať mestá, v ktorých budú okrem iného cvičiť nové oddiely do svojho vojska. Spolu s nimi sa potom môžu postaviť temným silám, ktoré sa pokúšajú ovládnuť celý svet.

Hrdinovia sa však nesnažia „len“ ochrániť svet – moc ukrytá v kameňoch duší, ktoré niektoré netvory chránia, totiž dokáže plniť sny. Každý hrdina pritom na hrad Karak dorazil z iného dôvodu, a ak získa najviac kameňov duší, malo by mu to pomôcť naplniť svoje poslanie.

Nikdy som nehral/-a Karak – je to problém?

Vôbec nie, *Karak 2* je samostatná hra, a hoci jej príbeh nadväzuje na dej načrtnutý v hre *Karak*, hranie si užijete aj bez toho, aby ste ju poznali.

CIEĽ HRY

Hra sa končí vo chvíli, keď jeden z hrdinov porazí TEMNÉHO GENERÁLA a jeho armádu. Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý v jej priebehu nazbiera najviac bodov za kamene duší temnej armády. Kamene duší majú rozdielne bodové hodnoty. Hráč s najvyšším počtom bodov hru vyhráva.

HERNÉ KOMPONENTY:

- 1 štartovací dielik
- 2 28 dielikov krajiny (18 prvého stupňa, 10 druhého stupňa)
- 3 6 kartónových figúrok hrdinov a 6 plastových stojanov
- 4 6 kariet hrdinov
- 5 6 žetónov mesta – po 1 pre každého hrdinu
- 6 5 zástav hrdinov
- 7 5 zástav slávy
- 8 6 väčších hracích kociek, po 1 pre každého hrdinu
- 9 35 menších hracích kociek pre oddiely armád hrdinov (10× rytier, 10× lukostrelec, 10× mág, 3× kostlivec, 1× medveď, 1× titan)
- 10 30 žetónov životov (5 z toho náhradných)
- 11 30 žetónov budov na stavbu miest
- 12 40 žetónov jedla, 40 žetónov dreva, 40 žetónov kameňa
- 13 1 látkové vrecúško na žetóny armád netvorov
- 14 36 žetónov armád netvorov (7× kostliví bojovníci, 6× ohniváci, 5× tieňoví požierači, 3× hromotlci s nákladom, 5× temné dryády, 1× stúpec kladiva, 5× kostlivý jazdec, 4× posol smrti)
- 15 1 figurka Temného generála v stojančeku
- 16 5 žetónov prétériánov
- 17 1 žetón moru

Pravidlá hry v českom, slovenskom a poľskom jazyku



Nechce sa
vám študovať
pravidlá?
Pozrite si
videonávod!



Chýba vám komponent
alebo máte nejaký
poškodený? Napíšte nám
na info@albi.sk a my vám
zašleme náhradný.



PRÍPRAVA HRY

1. **Štartovací dielik** položte doprostred stola.
2. Ostatné dieliky krajiny rozdelte na **krajiny prvého a druhého stupňa** a zamiešajte každý stupeň zvlášť.
3. Potom položte stĺpik s krajinami druhého stupňa lícom nadol na stôl tak, aby naň všetci hráči dobre dočiahli, a stĺpik s krajinami prvého stupňa položte naň, takisto lícom nadol, aby vytvorili jeden veľký stĺpik.
4. Všetky **žetóny armád netvorov** umiestnite do vrecúška na žetóny a to položte na dosah všetkých hráčov.
5. Vedľa vrecúška na žetóny armád netvorov umiestnite **kartónovú figúrku** Temného generála v príslušnom stojane, **žetóny prétériánov** a **žetón moru**.
6. Zo škatule vyberte zakladač na suroviny, z ktorého si budú hráči pri hre suroviny brať, a umiestnite ho na stôl na dosah všetkých hráčov. V hre sú dokopy **3 druhy surovín: jedlo, drevo a kameň**.
7. Zakladač tiež obsahuje **kocky oddielov**. V hre sú 3 základné druhy oddielov: **rytieri, lukostrelci a mágovia**.
8. Každý z hráčov dostane **1 dosku hrdinu**, **5 žetónov životov** a **6 žetónov budov** (po 1 z každého typu budovy). Tieto žetóny vloží na zodpovedajúce miesta na doske hrdinu. Žetóny životov stranou so srdcom nahor a budovy sivou (nepostavenou) stranou nahor. Umiestnite žetón zástavy slávy na pole „0“.
9. Zamiešajte všetkých 6 kariet hrdinov a rozložte ich na stôl lícom nadol. Každý hráč si potom vylosuje jednu kartu hrdinu, ktorú vloží na zodpovedajúce pole na doske hrdinu. Zvyšné karty hrdinov môžete vrátiť do škatule.
10. Každý hráč si pred seba položí **žetón mesta** (sivou, nepostavenou stranou nahor), ktorý prislúcha jeho hrdinovi.
11. Vyhľadajte zodpovedajúce **figúrky hrdinov** a umiestnite ich do plastových stojanov.
12. Každý hráč si pred seba položí **kocku svojho hrdinu** (rozloženie symbolov na kockách je rovnaké, líšia sa iba farbami).
13. Na **stred štartovacieho dielika krajiny** (na hrad Karak) umiestnite figúrky všetkých hrdinov, ktorí sú v hre.
14. Určite začínajúceho hráča. Začína hráč, ktorý hodí najvyššiu hodnotu na kocke hrdinu.

Povolený ťah



Nepovolený ťah



PRÍKLAD ŤAHU 1

HORAN sa zo svojho východiskového dielika pohne na susediaci dielik (1), kde vykoná akciu Získanie surovín (2). Potom by sa rád pobil s dryádou na ďalšom poli, ale medzi poľami je priepašť, takže sa musí priblížiť inakadiaľ. Presunie sa teda na dielik obsahujúci žetón zbrane (3) a ako svoju druhú akciu si ju pridá do inventára (4).



PRÍKLAD ŤAHU 2

HORAN sa nachádza vo svojom meste. Pohyb pred prvou akciou nevyužije, pretože ako prvú akciu chce v meste stavať nové budovy.

Ako svoju druhú akciu potom v práve postavenej budove vycvičí oddiely pre svoje vojsko.

Potom by sa rád pohol z mesta, ale už to nie je možné, pretože pohyb by musel nastať pred akciou – nemôže nastať po nej.



Doska hrdinu



PRIEBEH HRY

Hráči sa striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Základným pravidlom je, že každý hráč má k dispozícii 2 akcie (v priebehu hry ale môže získať možnosť ďalších akcií, napríklad postavením stajne či získaním príslušného amuletu).

Pohyb a akcie

Pred každou akciou môže hráč presunúť svojho hrdinu o 1 dielik herného plánu. Pohyb aj akcie sú však nepovinné, takže je možné:

- presunúť hrdinu a vykonať akciu na dieliku, kam sa hrdina presunul,
- presunúť hrdinu a žiadnu akciu nevykonať (napríklad pokračovať ďalším pohybom a nasledujúcou akciou, ak ju má hráč ešte k dispozícii),
- hrdinu nepresunúť a vykonať akciu na dieliku, kde hrdina práve stojí.

Platí ale, že hrdina musí pohyb vykonať vždy pred akciou – nemôže teda vykonať akciu a až potom sa pohnúť. Pohnúť sa v takom prípade môže jedine vtedy, ak má hráč k dispozícii ešte ďalšiu akciu, ktorej by pohyb mohol predchádzať.

Niektoré hrany dielikov herného plánu obsahujú priepasti. Hrdinov cez priepasti zvyčajne nemožno presúvať. Hrdina sa môže z jedného dielika na druhý presunúť, len ak ich spoločná hranica neobsahuje priepašť.

Hrdinovia ani mestá spoluhráčov pohyb neobmedzujú, na políčka, na ktorých sa nachádzajú, možno vstupovať bez obmedzení.

PRÍKLAD OBJAVOVANIA

HORAN sa zo svojho aktuálneho dielika chce presunúť do neobjavenej oblasti.

Potiahne si teda vrchný dielik zo stĺpika a umiestni ho k svojmu aktuálnemu dieliku tak, aby sa medzi nimi dalo prechádzať (1). Keďže ide o dielik krajiny druhého stupňa, potiahne si zároveň dva žetóny armád netvorov z vrecúška (2). Ich sily sú 2 a 3, dohromady teda 5. **HORAN** potom musí s oboma naraz bojovať (3).



Prieskum krajiny

V hre *Karak z* budete vytvárať herný plán postupne v priebehu pohybu vašich hrdinov. Doposiaľ nepoložené časti herného plánu označujeme ako neobjavenú oblasť.

Pri pohybe môžete svojho hrdinu presúvať nielen medzi už položenými dielikmi herného plánu – môžete k nim tiež prikladať nové dieliky a presúvať sa na ne. Pri vstupe do neobjavenej oblasti si vezmite zo stĺpika dielikov krajiny horný dielik a napojte ho tak, aby naň mohol váš hrdina vstúpiť z dielika, na ktorom sa práve nachádza. Týmto spôsobom sa bude herný plán rozširovať. Po tom, ako dielik krajiny umiestnite, okamžite naň presuňte figúrku svojho hrdinu. Dielik krajiny musí nadväzovať iba na doštičku, z ktorej hrdina prišiel, v ostatných smeroch môže byť nepriechodná priepať.

1. **Krajina prvého stupňa** – len čo priložíte krajinu prvého stupňa, premiestnite na ňu tiež figúrku svojho hrdinu. Potom vytiahnite jeden náhodný žetón z vrecúška so žetónmi armád netvorov a položte ho na doštičku práve objavenej krajiny. S armádou netvorov musíte bojovať.
2. **Krajina druhého stupňa** – funguje rovnako ako krajina prvého stupňa s tým rozdielom, že z vrecúška so žetónmi armád netvorov si namiesto jedného žetónu armády netvorov vytiahnete dva a oba umiestnite na dielik práve objavenej krajiny. Sila oboch armád netvorov sa sčíta a hrdina musí bojovať s oboma naraz.

Hráč ma k dispozícii nasledujúce akcie:

- A. Boj s armádami netvorov
- B. Liečenie
- C. Získanie surovín
- D. Stavba mesta
- E. Stavba budov
- F. Nábor armády
- G. Zdvihnutie položeného predmetu
- H. Potlačenie moru

A. Boj s armádou netvorov

Len čo hrdina vstúpi na dielik obsahujúci jeden alebo viacero žetónov armád netvorov, nastane boj. Pri boji s armádou netvorov vždy hodte kockou hrdinu a vami zvolenými kockami oddielov, ktoré máte k dispozícii. Sčítajte symboly mečov na všetkých hodených kockách – súčet určuje silu vášho útoku. K súčtu pripočítajte súhrnnú silu vybavenia svojho hrdinu (najčastejšie zbraní).

Okrem toho môžete po hode využiť aj jedno alebo viaceré útočné kúzla (v základnej hre ide o kúzlo *ohnivá guľa*). Za každú použitú ohnivú guľu si môžete pripočítať +1 k sile útoku. Ak niektorá z hrdinových schopností poskytuje bonus v boji, pripočítajte aj ten. Výsledný súčet tvorí celkovú silu útoku hrdinu.

Pozor! V boji vždy hádzate kockou svojho hrdinu. Môžete však použiť ľubovoľný počet kociek oddielov zo svojej armády – nemusíte hádzať všetkými. Nevyužitie kocky vám síce neprinesú dodatočnú silu, ale zároveň neriskujete ich stratu. O tom, ktorými kockami budete hádzať a ktorými nie, však musíte rozhodnúť ešte pred samotným hodom.

Prehraný boj. Ak je celková sila útoku nižšia než sila armády/armád netvorov (číselná hodnota uvedená na žetóne armády netvorov, prípadne súčet síl dvoch armád netvorov na dieliku krajiny druhého stupňa), hrdina boj prehral. Presuňte jeho figúrku späť na dielik, z ktorého na novoobjavený dielik prišiel. Žetóny armád netvorov zostanú na dieliku krajiny, kde ich hrdina objavil.

Vítazný boj. Ak je celková hodnota sily útoku vyššia alebo rovnaká ako sila armády/armád netvorov, vyhrali ste a netvory ste porazili. Otočte žetón/žetóny armády netvorov na druhú stranu, kde je vyobrazené vybavenie, ktoré ste získali. Zbrane, kúzla a amulety si umiestnite na príslušné políčka vo svojom inventári. Získať môžete tiež voz so surovinami alebo kamene duší. Kamene duší si nechajte v blízkosti svojho inventára, a pokiaľ ide o suroviny, vezmite si zodpovedajúci typ a množstvo zo spoločnej zásoby a žetón vyradte z hry. Ak nemáte na doske hrdinu na ďalšie vybavenie miesto, musíte vami vybrané nadbytočné vybavenie odložiť na dielik krajiny, na ktorom sa nachádza vaša figúrka. Ležiace vybavenie si potom môže vziať ktokoľvek, kto neskôr na tento dielik krajiny vstúpi.

Zranenie hrdinu v boji. Vždy keď hráčovi padne na kocke hrdinu symbol lebky, otočte po boji zodpovedajúci počet žetónov života na svojej doske hrdinu lebku nahor. Ak vám po boji nezostane žiadny žetón života otočený stranou so srdcom nahor, ale pritom ste zároveň hodili počet symbolov mečov potrebný na víťazstvo, boj aj tak vyhrajete, získate odmenu a až potom budete postupovať podľa pravidiel pre bezvedomie (viac sa dočítate ďalej).

Pozor: Hrdina môže byť zranený aj vo vyhranom boji. Rovnako tak sa môže stať, že hrdina súboj prehrá, ale o život nepríde. Stratu hrdinových životov v boji vždy určuje počet hodených lebiek na kocke hrdinu.

Smrť oddielu v boji. Vždy keď padne na kocke oddielu symbol lebky, odovzdajte túto kocku späť do spoločnej zásoby kociek oddielov – o tento oddiel ste prišli.

Pozor: Symbol lebky na kocke oddielu znamená iba stratu tohto konkrétneho oddielu armády. Hrdina za symboly padnuté na kockách oddielov o životy neprichádza.

Mor a bieda. Ak v boji na kocke hrdinu padla hráčovi strana s dvoma lebkami, hrdina prichádza o dva životy a zároveň na jedno z miest padne mor. Mesto, na ktoré padne mor, určuje hráč, ktorý dve lebky hodil. Funkcia moru a biedy sa v tomto návode vysvetľuje neskôr.

Pozor: Po boji sa hráčov ťah vždy končí bez ohľadu na to, koľko akcií mu zostáva.

SLÁVA A JEJ FUNKCIE

Slávu každý hráč sleduje pomocou zástavy na svojej doske hrdinu. Na začiatku hry majú všetci hráči úroveň slávy 0. Úroveň slávy určuje, aká veľká môže byť hráčova armáda. Úroveň slávy sa vždy rovná sile najsilnejšej porazenej armády netvorov. Sláva nerastie s každým bojom, ale len po porazení armády silnejšej, než boli tie predchádzajúce. Na poliach druhého stupňa sa sila armád netvorov sčítava a tento súčet zároveň určuje hodnotu slávy, ktorá z prípadného vyhraného boja vyplýva.

Hodnota slávy priamo určuje, koľko oddielov môže mať hrdina vo svojej armáde. Ak je úroveň hrdinovej slávy 1, môže mať v armáde 1 oddiel (1 kocku oddielu). Ak je úroveň hrdinovej slávy 4, môže mať v armáde 4 oddiely a pod. Maximálna úroveň slávy je 10.

PRÍKLAD BITKY 1

HORAN bojuje s armádou netvorov so silou 3. K dispozícii má svoju kocku hrdinu a potom kocky svojich oddielov – **HORAN** má 1 oddiel lukostrelcov a 1 oddiel rytierov. Hodí všetkými kockami.

Na kocke hrdinu a kocke lukostrelcov mu padne lebka a na kocke rytierov meč. Armádu netvorov teda neporazil (nezískal 3 potrebné meče) a zároveň stráca 1 život (1) a kocku lukostrelcov, ktorú musí vrátiť do spoločnej zásoby (2). Po prehranom boji sa potom musí vrátiť späť na dielik, z ktorého na dielik s netvorom prišiel (3), a jeho ťah sa končí.



PRÍKLAD BITKY 2

S rovnakým nepriateľom sa púšťa do boja aj **TAIA**. K dispozícii má 2 oddiely lukostrelcov a 2 oddiely rytierov spolu so svojou kockou hrdinu. Na kocke hrdinu, ako aj na jednej z kociek rytierov jej padne lebka. Na zvyšných troch kockách však padnú meče.

TAIA teda príde o 1 život (1) a do spoločnej zásoby musí odovzdať jednu zo svojich kociek rytierov (2). V boji ale zvíťazila, a tak získa odmenu na druhej strane žetónu armády netvorov (3) a zostane stáť na dieliku, kde sa armáda netvorov nachádzala (4). Jej ťah sa končí.



PRÍKLAD – SLÁVA

HORAN má slávu na úrovni 2 a vo svojej armáde má jeden oddiel (kocku) rytierov a jeden oddiel (kocku) lukostrelcov. Ďalšie oddiely v tejto chvíli získať nemôže. Ak zvíťazí v boji s armádou netvorov so silou 3, zvýši sa jeho sláva na úroveň 3. Keby porazil armádu so silou 4, zvýšil by svoju slávu rovnou na úroveň 4, atď. Ak ale porazí armádu so silou 1, jeho slávu to nijako neovplyvní.



B. Liečenie

Zranený hrdina môže svoju akciu využiť na liečenie. Za každú takto použitú akciu sa mu obnovia 2 životy – žetón života ležiaci stranou s lebkou nahor otočí späť stranou so srdcom nahor. Liečiť sa možno na ktoromkoľvek poli mapy.

C. Získanie surovín

Na dieliky krajiny, kde nestojí armáda netvorov ani žetón mesta, je možné vykonať akciu Získanie surovín. Hráč si v takom prípade vezme zo spoločnej zásoby žetóny surovín v počte a druhu zodpovedajúcich typu daného dielika (viac sa dočítate ďalej). Pozor, počas jedného hráčovho ťahu možno z každého dielika krajiny získať suroviny len raz. Nie je teda možné zostať stáť na jednom dieliky krajiny so surovinami a získať z neho suroviny viackrát za jeden hráčov ťah.

DIELIKY KRAJINY A SUROVINY, KTORÉ POSKYTUJÚ:

V hre sú dieliky krajiny, kde je možné ťažiť jednotlivé zdroje.



Farma – jedlo



Les – drevo

V hre sú aj dieliky krajiny, na ktorých sa nachádzajú dva zdroje. Pri získavaní surovín z týchto dielikov získa hrdina v rámci svojej akcie oba zdroje naraz.



Farma a les:
jedlo + drevo



Farma a skala:
jedlo + kameň



Les a skala:
drevo + kameň

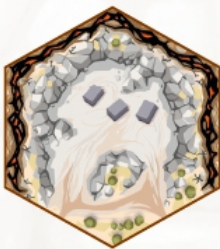
Na dielikoch krajiny druhého stupňa sú v hre okrem toho tiež dieliky krajiny, z ktorých získa hrdina v rámci svojej akcie tri zdroje naraz.



Veľká farma:
3× jedlo



Hustý les:
3× drevo



Veľká skala:
3× kameň

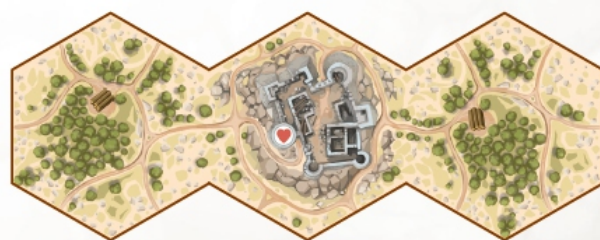
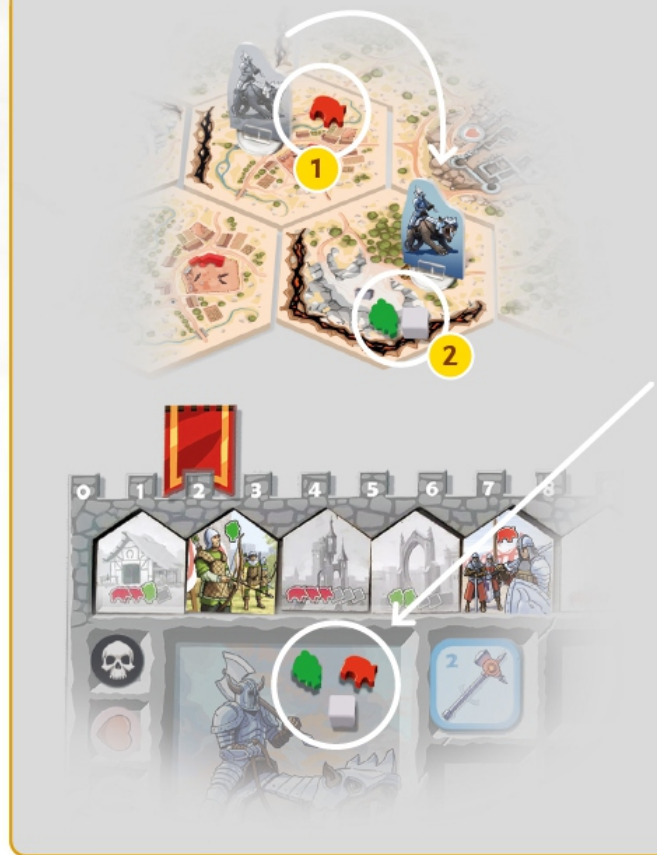
Poznámka: Suroviny nie sú obmedzené počtom žetónov. Keby vám vo výnimočnom prípade žetóny surovín došli, použite adekvátnu náhradu.

PRÍKLAD – ZÍSKAVANIE SUROVÍN

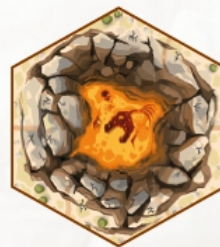
HORAN sa rozhodne venovať celý svoj ťah získavaniu surovín. Začne na dieliky obsahujúcom farmu, na ktorom začína svoj ťah, a získa odtiaľ 1 jedlo (1).

Potom sa presunie na dielik obsahujúci les a skalú, z ktorého získa 1 drevo a 1 kameň (2).

Zo spoločnej zásoby si vezme príslušné žetóny surovín, ktoré nechá vedľa svojej dosky hrdinu, a jeho ťah sa končí.



Štartovací dielik



Finálny dielik

Okrem uvedených dielikov krajiny je v hre ešte aj hrad Karak na štartovacom dieliky a finálny dielik s Temným generálom. Na týchto dielikoch nemožno získať suroviny. Okrem toho nie je možné získať suroviny ani na dielikoch, na ktorých je postavené mesto niektorého z hrdinov.

D. Stavba mesta

Len čo hráč nazhromaždí dostatočné množstvo surovín, môže začať stavať svoje mesto. Na jeho postavenie musí minúť 2 dreva (minuté suroviny sa vracajú späť do spoločnej zásoby). Postavenie mesta je možné len na dieliku krajiny, kde sa nenachádza žiadna armáda netvorov a zároveň tam nestojí hrdina iného hráča. Okrem toho nie je možné stavať ani na hrade Karak, ani na dieliku, kde už stojí mesto iného hráča. Len čo hráčov hrdina vhodný dielik navštívi a vykoná akciu Stavba mesta, hráč položí svoj žetón mesta na tento dielik krajiny farebnou stranou nahor. Umiestnený žetón mesta už nemožno žiadnym spôsobom odstrániť z herného plánu ani presunúť na iný dielik. Každý hráč má k dispozícii len jeden žetón mesta.

Poznámka: Nepodceňujte výber dielika, na ktorom svoje mesto postavíte. Len v ňom totiž budete môcť získavať nové oddiely a stavať budovy, a preto je ideálne, aby bolo „blízko k akcii“ a zároveň v susedstve dielikov, z ktorých sa bude dať získavať veľa surovín na Stavbu budov a Nábor armády.

Poznámka: Priepasti na dieliku krajiny obsahujúcom žetón mesta aj naďalej ovplyvňujú možnosti pohybu.

E. Stavba budov

Od chvíle, keď hráč postaví svoje mesto (a na herný plán umiestni jeho žetón), môže v ňom v rámci akcií Stavba budov stavať budovy. Cena stavby budov je vyznačená na sivej (nepostavenej) strane príslušných žetónov. V rámci jednej akcie Stavba budov môže hráč postaviť ľubovoľný počet budov, ale, samozrejme, len tie, na ktorých výstavbu má suroviny. Hráč môže stavať budovy, len ak sa jeho hrdina nachádza na dieliku s jeho vlastným mestom.

Poznámka: Hrdina môže bez obmedzenia vstupovať do miest iných hrdinov, akciu Stavba budov však môže vykonávať len vo svojom vlastnom meste.

EFEKTY BUDOV



Stajňa – po postavení stajne získava hráč až do konca hry v každom ťahu o jednu akciu navyše (vrátane možnosti pohybu pred akciou či namiesto nej – pozrite si časť Pohyb na str. 3). Namiesto 2 akcií má teda k dispozícii 3 akcie. Túto akciu navyše môže využiť už v kole, v ktorom stajňu postavil.



Portál – portál umožňuje rýchlejší presun von z mesta a tiež späť do mesta. Len čo ho má hráč vo svojom meste postavený, môže sa jeho hrdina z dielika mesta namiesto presunu na susedný dielik presunúť na ktorýkoľvek už objavený dielik krajiny a vykonať akciu tam. Zároveň sa môže hráč namiesto presunu na susedný dielik presunúť priamo do svojho mesta. Portál je však možné použiť len raz za ťah.



Zástavy slávy – zástavy slávy zvyšujú hodnotu hrdinovej slávy o 2 úrovne. Jeho celková sláva po ich postavení je tak vždy o 2 body vyššia, než aká bola najsilnejšia armáda netvorov, ktorú porazil v boji. Okamžite po postavení zástav slávy posuňte svoj ukazovateľ slávy o 2 pozície doprava (ak je to možné).



Vojenský tábor – vojenský tábor umožňuje nábor rytierov. Hneď ako ho hráč má vo svojom meste postavený, môže pri Nábore armády vycvičiť oddiely rytierov. Každý oddiel reprezentuje kocka s červenými symbolmi. Jedna táto kocka stojí jednu surovinu jedla.



Strelnica – strelnica umožňuje nábor lukostrelcov. Hneď ako ju hráč má vo svojom meste postavenú, môže pri Nábore armády vycvičiť oddiely lukostrelcov. Každý oddiel reprezentuje kocka so zelenými symbolmi. Jedna táto kocka stojí jednu surovinu dreva.



Čarodejná veža – čarodejná veža umožňuje nábor mágov. Hneď ako ju hráč má vo svojom meste postavenú, môže pri Nábore armády vycvičiť oddiely mágov. Každý oddiel reprezentuje kocka so sivými symbolmi. Jedna táto kocka stojí jednu surovinu kameňa.



PRÍKLAD UMIESTNENIA MESTA

HORAN by rád postavil svoje mesto. Na žiadnom zo susedných objavených dielikov ho však postaviť nemôže – nedá sa postaviť na hrade Karak, na dieliku s armádou netvorov ani na dieliku s mestom protihráča. Prvú akciu teda využije len na pohyb do

mesta protihráča (1), z ktorého sa potom v rámci druhej akcie posunie na dielik s farmou (2), vráti do spoločnej zásoby 2 dreva (3) a na dielik s farmou položí žetón svojho mesta (4). Vo svojom nasledujúcom ťahu bude môcť začať stavať budovy v meste.

F. Nábor armády

Akciu Nábor armády možno vykonať, len ak sa hráčov hrdina nachádza vo vlastnom meste. Pri vyhodnotení tejto akcie hráč zaplatí do spoločnej zásoby danú kombináciu surovín a vezme si do svojej zásoby kocky oddielov typu a počtu zodpovedajúcich zaplateným surovinám. Na nábor každého typu oddielu musí byť najprv postavená príslušná budova. Hráč vo svojej armáde nikdy nemôže mať viac oddielov, než koľko určuje úroveň jeho slávy. Smie však počas akcie Nábor armády vrátiť ľubovoľný počet kociek oddielov späť do spoločnej zásoby, aby vo svojej armáde vytvoril priestor na nábor nových oddielov.

Pozor: Kociek oddielov je obmedzený počet. Ak sa v spoločnej zásobe už nenachádzajú žiadne kocky niektorého z typov oddielov, tento typ nemožno cvičiť až do chvíle, kým sa do spoločnej zásoby nejaká z kociek tohto typu nevráti.



Rytieri – Vojenský tábor – cena: 1 jedlo
(najsilnejší oddiel, ale odolnejší než ostatné)



Lukostrelci – Strelnica – cena: 1 drevo
(stredne silný oddiel, menej odolný v boji)



Mágovia – Čarodejná veža – cena: 1 kameň
(najsilnejší oddiel, menej odolný v boji)

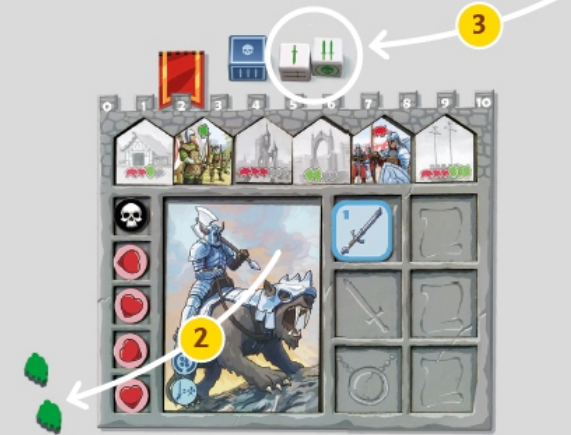
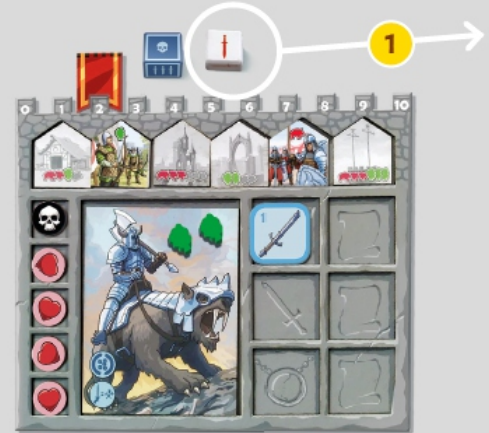
G. Zdvihnutie položeného predmetu

V priebehu hry sa môže stať, že je hrdinov inventár plný a po porazení armády netvorov už v ňom nie je miesto na uloženie ďalšieho predmetu daného typu. V takom prípade musí hrdina niektorý z predmetov tohto typu položiť na dielik krajiny, na ktorom sa momentálne nachádza. Na dieliku smie zanechať aj predmet, ktorý práve získal. Takto odložený predmet si potom môže vziať do svojho inventára ktorýkoľvek z protihráčov. Zdvihnutie položeného predmetu sa považuje za akciu. Ak je na dieliku položených viacero predmetov, hrdina môže získať všetky naraz v rámci jednej akcie. V rámci akcie Zdvihnutie položeného predmetu môže hrdina tiež ľubovoľne vymeniť predmety ležiace na dieliku krajiny, na ktorom sa nachádza, za predmety zodpovedajúceho typu zo svojho inventára.

PRÍKLAD – NÁBOR

HORAN sa nachádza vo svojom meste a chce vykonať akciu Nábor armády. Jeho sláva je na úrovni 2 a vo svojej armáde má 1 oddiel rytierov. Cvičiť smie len rytierov a lukostrelcov – Čarodejná veža nie je v meste postavená, a preto nemôže cvičiť mágov.

Hráč **HORANA** sa rozhodne vrátiť kocku oddielu rytierov späť do spoločnej zásoby (1), zaplatí 2 dreva (2) a vezme si do svojej zásoby 2 oddiely (kocky) lukostrelcov (3).



PRÍKLAD ZDVIHNUTIA POLOŽENÉHO PREDMETU

HORAN porazí na jednom dieliku druhého stupňa dve armády netvorov, pričom odmenou za ich porazenie sú amulet a meč (1). **HORAN** má však obe pozície pre zbrane zaplnené rovnakými alebo lepšími predmetmi, a tak sa rozhodne nechať meč ležať (2). Amulet si vezme, musí ale zároveň odložiť svoj pôvodný amulet (3).

Neskôr na ten istý dielik dorazí **TAIA**, ktorá nemá ani amulet, ani dve zbrane, a v rámci akcie Zdvihnutie položeného predmetu si oba predmety pridá do svojho inventára.





H. Potlačenie moru

Ak je mesto niektorého z hráčov postihnuté morom (viac sa dočítate ďalej), môže sa ho tento hráč zbaviť akciou Potlačenie moru, ktorú možno vykonať len na štartovacom dieliku krajiny – v ruinách hradu Karak. V takom prípade sa moru zbaví a jeho žetón vráti do spoločnej zásoby. Vykonaním tejto akcie sa zároveň hrdina vylieči na maximálny počet životov.

Poznámka: Hrdina môže túto akciu využiť aj v prípade, že jeho mesto nie je v danej chvíli postihnuté morom – poslúži mu, aby sa vyliečil na maximálny počet životov.

Poznámka: Žetón moru možno pomocou tejto akcie odhodiť len v prípade, že ho má hráč v danú chvíľu v držbe. Nemožno tak odhodiť žetón v držbe iného hráča.

KONIEC ŤAHU

Hráčov ťah sa končí v týchto prípadoch:

1. Len čo vyčerpá všetky akcie (alebo v prípade, že má ešte nejaké akcie k dispozícii, ale rozhodne sa ich z taktických dôvodov nevyužiť).
2. Vždy po boji s armádou netvorov (aj keby mal stále nejaké akcie k dispozícii).

Poznámka: Zvyčajne má každý hráč vo svojom ťahu k dispozícii dve akcie, niektoré ďalšie efekty (stajňa, amulet) však môžu hráčovi umožniť vykonať akcie navyše.

KONIEC HRY A URČENIE VÍTAZA

Hra sa končí vo chvíli, keď niektorý z hrdinov porazí v boji Temného generála. Boj s Temným generálom sa riadi špeciálnymi pravidlami.

Len čo niektorý z hráčov pri prieskume krajiny druhého stupňa otočí dielik Pekelnej priepasti, položí na tento dielik kartónovú figúrku Temného generála. Do špeciálneho stojana Temného generála umiestni daný počet žetónov prétériánov, ktoré predstavujú armády netvorov brániace Temného generála. Presný počet žetónov je definovaný počtom hráčov v hre.

- 2 hráči = 5 žetónov
- 3 hráči = 5 žetónov
- 4 hráči = 4 žetóny
- 5 hráčov = 3 žetóny

Sila Temného generála je 10 + počet žetónov, ktoré aktuálne má, spočiatku teda 13 až 15 v závislosti od počtu hráčov.

Po každom úroku na Temného generála prichádza hrdina vždy o jeden život navyše k tým, ktoré určí kocka hrdinu.

PRÍKLAD BOJA S TEMNÝM GENERÁLOM

HORAN objaví dielik s Temným generálom a musí s ním bojovať. Keďže ide o hru 4 hráčov, Temný generál má 4 žetóny prétériánov, a teda celkovú silu 14. **HORAN** má k dispozícii dva oddiely mágov, jeden oddiel rytierov a dva oddiely lukostrelcov (1). Okrem toho má v inventári dva meče a dve kúzla ohnivej gule (2).

Hodí svojimi kockami. Na kocke hrdinu, ako aj na kocke rytierov mu padne lebka (3). Všetky kocky mágov a lukostrelcov však ukazujú meče. Dokopy má teda v tejto chvíli silu 2 (meče) + 4 (mágovia) + 3 (lukostrelci) = 9.

Rozhodne sa teda použiť jedno zo svojich kúzél (4) a pripočítať k sile útoku ešte 1. Celkovo má teda 10 a Temnému generálovi odoberie 1 žetón prétériána (5). Zároveň ale prichádza o 2 životy (jeden za kocku a druhý automaticky za boj s Temným generálom) a o kocku rytierov (6).

Boj prehral a musí sa vrátiť na dielik, z ktorého na dielik s Temným generálom prišiel (7).

Neskôr sa s Temným generálom stretne v boji **TAIA**. Keďže však **HORAN** odstránil jeden žetón prétériána a zostávajú mu tak už len 3, na víťazstvo jej stačí sila útoku 13.

Ak chce hrdina Temného generála poraziť, musí byť sila jeho útoku, vypočítaná rovnakým spôsobom ako pri boji s armádou netvorov, aspoň rovná aktuálnej sile Temného generála. Ak je sila hrdinového útoku menšia než aktuálna sila Temného generála, ale aspoň 10, hrdina boj s Temným generálom síce prehral, ale odoberie mu 1 žetón prétoriána, čím ho do ďalších bojov oslabí.

Ak je sila útoku hrdinu rovnaká alebo väčšia ako aktuálna sila Temného generála, hrdina zvíťazí, ako odmenu získava arcikameň duše (vyobrazený na figurke Temného generála) a hra sa okamžite končí. Hrdina Temného generála porazí, prípadne mu odoberie žetón prétoriána aj v prípade, že dosiahne potrebnú silu útoku a zároveň v boji príde o posledný život a upadne do bezvedomia.

Hrdina, ktorý Temného generála porazí, získava arcikameň duše, ale neznamená to, že sa automaticky stáva víťazom. Víťazom hry je totiž ten hráč, ktorý má v momente ukončenia hry kamene duší v najvyššej celkovej hodnote. V hre sú tri druhy kameňov duší, ktoré sa od seba navzájom líšia veľkosťou. Za malý kameň duše získava hráč 1 bod, za veľký kameň duše 2 body a za arcikameň duše 4,5 bodu. Môže sa teda stať, že hráč zvíťazí, hoci Temného generála neporazil práve jeho hrdina. V prípade remízy víťazí hráč s väčším počtom veľkých kameňov duší. Ak remíza pretrváva, víťazmi sú všetci remízujúci hráči.

STRATA VŠETKÝCH ŽIVOTOV A BEZVEDOMIE



Kedykoľvek v boji padne hráčovi na kocke hrdinu symbol s jednou alebo dvoma lebkami, otočí zodpovedajúci počet žetónov života lebkou nahor. Ak otočí posledný žetón, ktorý ešte nebol otočený, hrdina upadne do bezvedomia. V ďalšom kole namiesto celého svojho ťahu otočí tri žetóny života naspäť srdcom nahor, ale tým sa tento jeho ťah končí. Hrať môže znova až v nasledujúcom kole.

PREDMETY

Kedykoľvek hrdina porazí v boji armádu netvorov, získava ako korisť predmet, ktorý je vyobrazený na zadnej strane žetónu armády netvorov. Ak porazí viac armád netvorov naraz, získava všetky príslušné predmety. V hre existuje niekoľko typov predmetov:

- A. Zbrane
- B. Kúzla
- C. Amulety
- D. Suroviny
- E. Kamene duší

Predmety hráči ukladajú do inventára na doske hrdinu. V inventári sú vyznačené dve polia na zbrane, tri polia na kúzla a jedno pole na amulet. Kúzla nemožno umiestňovať do polí určených na zbrane atď. V jednej chvíli teda môže mať každý hrdina maximálne dve zbrane, trojicu kúzel a jeden jediný amulet. Ak už má vo svojom inventári napríklad tri kúzla a získava štvrté, musí jedno z kúzel nechať na dieliky krajiny, na ktorom práve stojí jeho figurka. Na dieliky smie zanechať aj predmety, ktoré práve získal.

A. Zbrane

V hre sa vyskytujú dva druhy zbraní: meč a vojnové kladivo. Zbrane poskytujú trvalý bonus k sile útoku v boji podľa čísla v ľavom rohu – meč poskytuje bonus +1 a kladivo +2.

Príklad: HORAN má v inventári meč a vojnové kladivo. K sile útoku si teda celkovo pripočíta 1 + 2, čiže 3.

Meč temného pána je prekliaty artefakt, ktorý za sebou zanecháva stopu skazy a smrti. Svoju silu získal vďaka roztrieštenej esencii mocného elementála, ktorá bola použitá pri jeho výrobe. Po ukoristení môžu hrdinovia jeho silu použiť v boji proti temnej armáde.



Ak má hrdina túto zbraň v držbe, po hode kockami pripočíta k celkovému súčtu +1.

Oživené kladivo akoby si našlo cestu do radov temnej armády z vlastnej vôle. Duša démona uväznená v tomto bojovom kladive naveky prahne po boji a neľútostne drví všetko, čo jej stojí v ceste. Len skúsený hrdina ho dokáže skrotiť a využiť jeho hrôzostrašnú silu v boji proti zlu.



Ak má hrdina túto zbraň v držbe, po hode kockami pripočíta k celkovému súčtu +2.

B. Kúzla

V inventári na doske hrdinu sú tri polia na kúzla. Všetky kúzla sú len na jedno použitie. Po použití žetón kúzla vyradíte z hry (nevracajte ho späť do vrecúška!). V hre sa nachádzajú nasledujúce kúzla:



Ohnivá guľa: ak sa toto kúzlo rozhodnete použiť, pripočítajte si k sile útoku navyše +1. Kúzlo môžete použiť aj po hode kockou/kockami. Počas jedného útoku možno použiť až toľko týchto kúzel, koľko ich máte v inventári.



Chmátač: kúzlo chmátač môžete zoslať kedykoľvek počas svojho ťahu a jeho zoslanie vás nestojí žiadnu akciu. Po jeho zoslaní môžete ľubovoľnému hrdinovi uchmatnúť dve suroviny z jeho zásoby surovín.

C. Amulety

Súpravu piatich čarovných amuletov vytvorili v časoch prvého veku a každý z nich obsahuje magickú moc. **AMULET SUROVÍN** umožňuje ťažiť akékoľvek vzácne materiály s ľahkosťou, ktorá sa zdá až nadprirodzená. **AMULET SLÁVY** poskytuje svojmu nositeľovi nadprirodzenú charizmu. **AMULET AKCIE** zbystrí svojmu nositeľovi zmysly, zvýši jeho rýchlosť a posilní rozhodnosť. **AMULET OCHRANY** poskytuje nezlomnú obranu proti magickým a fyzickým útokom. **AMULET TITANA** zas umožňuje povolať mocného titana, ktorý sa stane hodnotným pomocníkom v boji. Tieto amulety už po celé stáročia strážia temné dryády, skazení duchovia lesa, ktorí sú zaviazaní slúžiť temnému pánovi.

Amulety sú jedinečné artefakty prinášajúce hrdinovi najrôznejšie výhody. Získaný amulet hráč umiestni na dosku hrdinu do poľa určeného na amulet – hrdina pri sebe môže mať naraz len jeden amulet. V hre *Karak 2* sa nachádzajú nasledujúce amulety:



Amulet surovín – hrdina, ktorý má tento amulet, získava pri každej akcii Získanie surovín vždy jednu príslušnú surovinu navyše. Na dieľkoch, z ktorých sa získavajú dve suroviny, si hráč vyberie, ktorú z týchto surovín získa navyše.



Amulet slávy – nositeľ tohto amuletu má o 2 úrovne vyššiu slávu. Efekt amuletu slávy sa počíta s efektom budovy Zástavy slávy. Len čo pridáte Amulet slávy do svojho inventára na doske hrdinu, posuňte ukazovateľ slávy na stupnici slávy o 2 polia doprava (ak to je možné).

Pozor! Ak hrdina tento amulet odloží alebo vymení za iný, úroveň jeho slávy okamžite klesne o 2. Môže sa tak stať, že má v armáde v danú chvíľu viac oddielov, než umožňuje jeho úroveň slávy. V tom prípade musí do spoločnej zásoby vrátiť nadbytočné kocky oddielov tak, aby mu zostalo práve toľko oddielov, akú hodnotu má jeho úroveň slávy. Zároveň musí posunúť svoj ukazovateľ slávy na stupnici o 2 pozície doľava.



Amulet akcie – hrdina, ktorý má tento amulet, má o jednu akciu navyše.



Amulet ochrany – hrdina, ktorý má tento amulet, môže vždy po hode kockami v boji ignorovať dva symboly lebky na svojich kockách. Môže tak teda ušetriť životy svojmu hrdinovi alebo odvrátiť smrť svojich oddielov.

Pozor! Ak padnú na hrdinovej kocke dve lebky a hrdina s amuletom ochrany sa rozhodne ignorovať stratu životov, napriek tomu musí vyhodnotiť efekt moru a biedy.



Amulet titana – hrdina, ktorý získa amulet titana, si vezme do armády navyše kocku titana (sivá s oranžovými symbolmi) a môže ju používať vo všetkých nasledujúcich bojoch. Kocka titana sa nepočíta do limitu kociek oddielov zodpovedajúceho výške hrdinovej slávy.

Pozor! Ak hráč tento amulet vymení za iný, musí kocku titana vrátiť späť do spoločnej zásoby.

D. Povož so surovinami



Ak hráč získa za odmenu povoz so surovinami, okamžite si vezme zo spoločnej zásoby ľubovoľnú kombináciu 3 žetónov surovín. Žetón povozu so surovinami potom odhodí z hry (nikdy sa nevracia späť do vrecúška).

E. Kamene duší

Koluje legenda, že kamene duší sú skamenené srdcia pradávnych bohov. Skrývajú v sebe silu tvoriť život, ale tiež oklamať smrť. Temná armáda využíva ich moc na povolávanie ďalších prívržencov na pomoc v boji proti svetu ľudí. V kameňoch duší je však zároveň najväčšia slabina temnej armády, pretože prostredníctvom nich sa dá aj poraziť. Vôľa našich hrdinov je pevná, no ich vzájomná dôvera je príliš slabá. Len ten najsilnejší z nich môže kamene zjednotiť, zahnať s nimi temnotu a možno si dopomôcť aj k splneniu vlastného cieľa. Na to ale bude najprv treba poraziť Temného generála.

Kamene duší predstavujú v hre Karak 2 víťazné body. Môžete ich získať porazením niektorých druhov nepriateľov.



Malý kameň duše má hodnotu 1 víťazný bod.



Veľký kameň duše má hodnotu 2 víťazné body.



Arcikameň duše získaný porazením Temného generála má hodnotu 4,5 víťazného bodu.

Kamene duší si hráči v priebehu hry odkladajú nabok, nie na dosku hrdinu. Na konci hry, hneď ako je porazený Temný generál, si všetci hráči sčítajú body za kamene duší, ktoré získali. Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov sa stáva víťazom.

MOR A BIEDA

V boji môže pri každom hode kockou hrdinu nastať situácia, že padne symbol dvoch lebiek. Po hodení tohto symbolu si hrdina po boji nielen odčíta dva životy, ale zároveň na niektorého hráča uvrhne mor a biedu. Hráč, ktorý dva symboly lebky hodil, si v tej chvíli vyberie, ktorého hráča mor a bieda postihnú.



Bieda: hráč, ktorého mor a bieda postihli, musí odhodiť 1 surovinu každého typu, ktorý vlastní! To znamená 1 jedlo, 1 drevo a 1 kameň. Ak niektorý typ suroviny nevládni, neodhadzuje ho.

Mor: ak má hráč, ktorého mor a bieda postihli, postavené mesto, vezme žetón moru a umiestni ho na svoje mesto. Mesto hráča, ktoré mor postihol, je ochromené a nie je možné v ňom trénovať nové oddiely armády.

Moru sa možno zbaviť tak, že hrdina vykoná špeciálnu akciu Potlačenie moru v ruinách hradu Karak (na štartovacom dieľku). V takom prípade sa žetón moru odhadzuje do spoločnej zásoby. Do hry sa potom opäť vráti vo chvíli, keď nejakému hráčovi padnú na kocke hrdinu dve lebky. Mor sa vždy týka maximálne jedného hráča. Len čo teda niektorému z hráčov opäť padne na kocke hrdinu symbol dvoch lebiek, znovu vyberie, ktoré mesto mor a bieda postihnú. Žetón moru môže v tom prípade buď presunúť na iné mesto, alebo ho nechať na meste, kde sa nachádzal doteraz. V oboch prípadoch však musí daný hráč vyhodnotiť efekt biedy podľa uvedených pravidiel (čiže odhodiť suroviny).

Pozor! Niektorí hrdinovia môžu opakovať hod kockou hrdinu. V takom prípade sa počíta až finálny výsledok hodu kockou.

Poznámka: Ak si v hre nechcete škodiť (napríklad keď hráte s mladšími hráčmi), odporúčame, aby ste pravidlá týkajúce sa biedy a moru nepoužívali.

BEŠTIÁR

Kostliví bojovníci

Základná jednotka temnej armády. Pri dobre vedenom útoku by nemali pre skúseného hrdinu predstavovať žiadnu prekážku. Ich vodca sa navyše oháňa démonickým mečom, ktorý sa v prípade, že ho porazia, môže hrdinom hodiť v budúcich bojoch.



Ohniváci

Podporná jednotka temnej armády. Pri boji s nimi si treba dávať pozor na oheň, ktorý šíria okolo seba, a ničia tak všetko, čo sa im dostane do cesty. Porazením ich vodcu získa hrdina čarovný zvitok, pomocou ktorého môže zoslať kúzlo ohnivej gule.



Tieňoví požierači

Tieňoví požierači vystúpili z temnoty zeme, aby zasiali medzi ľudí strach. Ich úlohou je pustošiť úrodu a kradnúť zásoby. Ich porazením hrdina môže získať zakázané kúzlo, pomocou ktorého môže kradnúť suroviny od ostatných hrdinov.



Hromotlci s nákladom

Vozy so surovinami pre temnú armádu ťahajú skupiny kostlivých hromotlčkov. Tí sú pre väčšinu hrdinov nepríjemným súperom a môžu im spôsobiť hlboké zranenia svojimi palcáťmi s ostňami. Vždy však ťahajú povoz plný surovín, ktoré sa dajú získať po ich porazení.



Stúpenci kladiva

Elitná skupina nemŕtvych zabijakov v démonickej zbroji. Ich cieľom je likvidácia všetkého živého, čo sa im pripletie do cesty. Ich vodca dokáže úderom svojho kladiva zraziť k zemi celý oddiel vojakov. Toto kladivo sa potom stáva veľmi hodnotnou korisťou pre toho, kto ich porazí v boji.



Temné dryády

Monštrá stvorené koncentráciou zla a strážcovia pradávnych magických amuletov. Súboj s nimi je zahrávanie sa so životom a smrťou a málokto z hrdinov ich dokáže poraziť bez zbrane či vojenskej podpory. Magická sila amuletov, ktoré temné dryády chránia, by mohla hrdinom prepožičať jedinečnú silu, s ktorou môžu získať viditeľný náskok v ceste za víťazstvom.



Kostlivý jazdec

Prízrak na kostlivom tátošovi sa preháňa krajinou a svojou zástavou inšpiruje stúpcov temnej armády, aby šírili zlo a skazu. Na prvý pohľad sa zdá neporažiteľný, no dobre koordinovaný útok hrdinu s hŕstkou vojakov ho môže zaskočiť a ukončiť jeho výčiny. Je jedným z nositeľov kameňov duší, ktoré hrdina získa po jeho porazení.



Posol smrti

Beznádej a smrť. To jediné postretie každého, kto sa postaví do cesty tejto bytosti prinášajúcej skazu. Pred bojom s týmto nepriateľom je nutné mať dobre vycvičenú armádu po boku, správny plán útoku a šťastie na svojej strane. Je nositeľom veľkého kameňa duše, ktorý hrdina získa, ak nad ním zvíťazí.



Temný generál

Jeho pravá podstata je zahalená tajomstvom. Jeho úmysly sú však jasné. Bol prebudený spolu so svojimi stúpcami a vedie ťaženie proti svetu ľudí. Jeho cieľom je ovládnuť tento svet a potlačiť všetok odpor, ktorý by sa mohol objaviť teraz alebo v budúcich generáciách. Nesie arcikameň duše, v ktorom je uložená mimoriadna sila a moc.



Horan – bojovník

Zem sa zatriasla, obloha potemnela, vo vzduchu visel strach. Bojovník HORAN ale pokojne sedel v ruínach hradu Karak, uprene hľadel na okolitú krajinu a brúsil svoju obojstrannú sekeru. Vedľa neho ležal Šabl'ozub, jeho verný štvornohý priateľ, a prežíval niečo podivné. Na to, čo prišlo, bol HORAN predučený. Žiadny netvor nie je dosť strašný, aby mu nahnal strach. Žiadna prekážka nie je dosť veľká, aby ju nezdolal. O tom, čo sa dnes začalo, sa budú spievať piesne ešte dlhé veky a HORAN sa navždy zapíše do histórie slobodného sveta.

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: BEŠTIA**SCHOPNOSTI:**

Vojnová stratégia: bojovník je výborný bojový stratég. Pri hre za bojovníka môžete v každom boji jedenkrát opakovať hod kockami oddielov, ak vám výsledok prvého hodu nevyhovuje. V takom prípade sa počíta výsledok druhého hodu. Pozor! Kockou hrdinu bojovník znova nehádza. Opravuje len hod všetkých oddielov a hádže vždy všetkými kockami oddielov, ktoré použil na prvý hod!



Drancovanie: beštia, na ktorej bojovník jazdí, umožňuje v rámci každého súboja navyše vydrancovať krajinu, v ktorej súboj prebieha, a získať z nej suroviny, ktoré sa tu nachádzajú. Po víťaznom boji tak bojovník vždy získa suroviny, akoby na príslušnom dieleku vykonal akciu Získanie surovín (vrátane prípadnej bonusovej suroviny za amulet surovín).

Taia – veštkyňa

TAIA si v duchu priała, aby sa jej predchádzajúce vidiny o budúcnosti nesplnili. Už v podzemnom labyrinte hradu Karak vedela, že porazením draha vytúžené víťazstvo nedosiahne. Vizie o nadchádzajúcej temnote boli vtedy až príliš živé, takmer hmatateľné. Teraz sa však stretla s niečím novým, neobvyklým. Nech sa snažila, koľko chcela, budúcnosť osudu ľudstva bola pred ňou zastretá. Je zjavné, že ak chce dosiahnuť víťazstvo a priniesť svojmu ľudu zaslúžený mier, bude musieť zapojiť všetky svoje sily.

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: ŤAVA**SCHOPNOSTI:**

Tkáčka osudu: veštkyňa vidí rôzne možné alternatívy budúcnosti, ktoré môžu nastať, a vie ich ovplyvniť. Vždy keď stúpíte na nový dielek krajiny, vytiahnite si z vrecúška so žetónmi armád netvorov jeden žetón navyše. V prípade krajiny prvého stupňa teda vytiahnete dva žetóny, jeden z nich si vyberiete a položíte ho na novoobjavený dielek krajiny. V prípade krajiny druhého stupňa vytiahnete tri žetóny, dva z nich si vyberiete a položíte ich na novoobjavený dielek krajiny. Zvyšný žetón vráťte späť do vrecúška s armádami netvorov.



Expertná staviteľka: távia vytrvalosť uľahčuje veštkyňi podieľať sa na výstavbe mesta. Mesto aj všetky budovy v ňom stavia veštkyňa o jednu surovinu lacnejšie. Vyberá si, o akú surovinu bude stavba lacnejšia (napr. stajňa, ktorá stojí 2 jedlá, 1 drevo a 1 kameň, môže veštkyňa postaviť za 1 jedlo, 1 drevo a 1 kameň, za 2 jedlá, 1 drevo a 0 kameňov alebo za 2 jedlá, 0 drev a 1 kameň).

Lady Lorraine – hraničiarka

LADY LORRAINE konečne po dlhom čase vystúpila z katakomb hradu Karak na denné svetlo. Zhlboka sa nadýchla sviežeho vzduchu a pohľadila svojho medveďa po chrbte. „Zdá sa, že náš boj sa ešte neskončil,“ pomyslela si pri pohľade na skazu, ktorá sa šírila, kam až oko dohliadlo. Z oblohy sa zniesol jastrab a pristál jej na pleci. „Ľudia sú slabí a nedá sa im veriť. Bez našej pomoci túto vojnu určite prehrajú a uvrhnú náš svet do temnoty. Jedine, že by sme im pomohli...“

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: MEDVEĎ**SCHOPNOSTI:**

Jastrabie oko: verný jastrab pomáha LADY LORRAINE s prieskumom okolia. Hráč hraničiarky môže 1x za ťah potiahnuť vrchný dielek krajiny, napojiť ho kdekoľvek na herný plán a umiestniť na tento dielek armádu/armády netvorov z vrecúška bez toho, aby na tento dielek krajiny musel presunúť figúrku svojho hrdinu. Vyslanie jastraba nestojí žiadnu akciu a je nepovinné. Novonapojený dielek musí byť prístupný podľa pravidiel opísaných v časti Pohyb (musí byť spojený aspoň s jedným ďalším dielikom stranou, ktorá neobsahuje priepasť).



Medvedí priateľ: LADY LORRAINE má vždy po boku svojho verného priateľa, medveďa, ktorý jej pomáha v boji. Na začiatku hry si hráč hrajúci za hraničiarku vezme do armády navyše kocku medveďa (rovnakej farby ako jej kocka hrdinu), ktorú používa v bojoch. Táto kocka sa nepočíta do limitu kociek oddielov daného úrovňou hrdinkinej slávy.

Lord Xanros – černokňazník



LORD XANROS usadený na chrbte kostlivého býka si mrmal cez privreté pery nejaké temné zaklínadlo. Okolitý vzduch sa chvel prepätím magickej energie a z pohľadu na černokňazníka šiel strach. Jeho plán vychádzal znamenito. Nepriateľ priniesol do kraja smrť, ale zabudol, že smrť je na XANROSOVEJ strane. Temná armáda mu vyniesla kamene duší z hlbín zeme až priamo k nohám. Stačí len natiahnuť ruku a vziať si, čo mu právom patrí. Onedlho sa ich zmocní a potom mu už nik a nič nebude stáť v ceste.

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: KOSTLIVÝ BÝK

SCHOPNOSTI:



Nekromancia: černokňazník dokáže oživovať kostlivcov. V priebehu svojho tahu môže spotrebovať jednu alebo viacero akcií na vytvorenie kostlivca. Za každú túto akciu si černokňazník pridá do svojej armády jednu kocku kostlivca (rovnakej farby ako jeho kocka hrdinu) až do maximálneho počtu 3 kociek. Kocky kostlivcov sa nepočítajú do limitu daného úrovňou černokňazníkovvej slávy.



Zberač duší: kostlivý býk umožňuje černokňazníkovi vysať posledné zvyšky života z padlých jednotiek vo vlastnej armáde. Zakaždým, keď niektorý z jeho oddielov (týka sa to aj kostlivcov) zomrie v boji, môže si vyliečiť jeden zo svojich životov.

Elsbeth – bojovníčka



Pred ruinami hradu čakal jej verný jednorozec Lusamin. ELSBETH nečakala ani sekundu, naskočila mu na chrbát a tryskom vyrazila k úpätiu kopca. Monštrá vyliezajúce z hlbín zeme sa valili na zemský povrch ako šváby, ale mladá bojovníčka vytasila svoje dva meče a zaútočila na ne. „Stratťe sa tam, odkiaľ ste prišli! Temnota nie je osudom ľudstva, kým som na stráži ja!“

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: JEDNOROZEC

SCHOPNOSTI:



Bojová finta: ELSBETH je nadaná bojovníčka a v správnu chvíľu dokáže v priebehu boja zmeniť vývoj situácie vo svoj prospech. Pri hre za bojovníčku môžete v každom boji jedenkrát opakovať hod kockou hrdinu, ak vám výsledok prvého hodu nevyhovuje. V takom prípade sa počíta výsledok druhého hodu. Pozor, opakovať možno len hod kockou hrdinu, nie kockami oddielov.



Magický beh: čarovný jednorozec, na ktorom ELSBETH jazdí, sa dokáže bleskurýchlo presúvať po bojisku. Hráč ELSBETH môže namiesto bežného pohybu 1x za ťah presunúť figurku hrdinu tak, že sa pohne až o 3 dieliky krajiny ležiace v jednej priamke na hernom pláne. V rámci tohto pohybu môže ignorovať všetky priepasti, ktoré mu stoja v ceste, na políčku s neporazenou armádou netvorov však musí zastaviť a dať sa do boja – nemožno ho preskočiť. Pomocou tejto schopnosti možno cestovať len po už objavenej oblasti, Magický beh sa teda nedá použiť na objavovanie nových dielikov.

Darius – prieskumník



DARIUS sa vypravil ku Karaku, aby tam zložil tradičnú skúšku dospelosti a dokázal, že je hodný osedlať svojho raptora, ktorého vychovával už od vajíčka. Lenže skôr než stihol do prekliatych rún vstúpiť, do cesty sa mu postavila nová výzva – a zdá sa, že skúšky, ktoré museli podstúpiť členovia kmeňa pred ním, sú ničím v porovnaní s nástrahami, ktoré teraz čakajú na DARIA. Nadšenie z možnosti navždy sa zapísať do dejín svojho kmeňa ho však ženie vpred. Usadí sa do sedla na raptorovi a s bojovým pokrikom prudko vyrazí v ústrety ďalšiemu nebezpečenstvu.

TVOR, NA KTOROM JAZDÍ: RAPTOR

SCHOPNOSTI:



Prieskum terénu: DARIUS je skúsený prieskumník a stopár a poradí si v každom teréne. Pri vstupe do neobjavenej oblasti si hráč hrajúci za prieskumníka potiahne z dieliky krajiny, jeden z nich umiestni a druhý vráti navrch stĺpika dielikov krajiny bez toho, aby ostatným hráčom prezradil, čo sa na ňom nachádza.



Pazúry a tesáky: prieskumníkov raptor je prirodzený predátor a slabších nepriateľov zabije ešte predtým, ako dôjde k ozajstnému boju. Prieskumník poráža jednu armádu netvorov so silou 1 automaticky bez toho, aby s ňou musel bojovať. Ak teda vstúpi hrdina na dielik krajiny, kde sa nachádza armáda netvorov so silou 1, automaticky ju porazí bez toho, aby hráč hádzal kockami. Ak sa na dieliku krajiny druhého stupňa nachádza armáda netvorov so silou 1, hrdina ju automaticky porazí a získa odmenu – s druhou armádou však musí bojovať podľa bežných pravidiel. Ak majú silu 1 obe prítomné armády netvorov, prieskumník automaticky porazí jednu z nich a s druhou musí bojovať podľa bežných pravidiel. Prieskumník získava slávu podľa bežných pravidiel aj za armády netvorov porazené pomocou tejto schopnosti. V boji s Temným generálom prieskumník vždy pred bojom automaticky odstráni jeden žetón prétoriána. Na základe svojej sily v boji potom môže odstrániť ešte ďalší žetón prétoriána podľa bežných pravidiel.

ZHRNUTIE PRAVIDIEL

Hráči sa striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek, počnúc začínajúcim hráčom.

ŤAH HRÁČA

Hráč má vo svojom ťahu podľa základného pravidla k dispozícii 2 akcie.

Pred každou akciou má hráč možnosť pohnúť figúrkou svojho hrdinu o jeden dielik herného plánu. Pri pohybe nesmie prekračovať priepasti. Pohyb je nepovinný. Pohyb nemožno vykonať až po akcii.

Pohybovať sa možno po už objavených dielikoch herného plánu alebo možno prikladať nové dieliky a pohybovať sa na nich.

Hráči môžu vykonávať nasledujúce akcie: **Boj s armádami netvorov**, **Liečenie**, **Získanie surovín**, **Stavba mesta**, **Stavba budov**, **Nábor armády**, **Zdvihnutie položeného predmetu**, **Potlačenie moru**.

Boj s armádami netvorov: ak hrdina vstúpi na dielik s armádou alebo armádami netvorov alebo ak objaví nový dielik (na ktorý sa armáda netvorov vyťahuje okamžite z vrecúška), musí s ňou/nimi bojovať. Bojom s armádami netvorov sa hráčov ťah vždy končí, aj keby mal ešte nejaké akcie k dispozícii. Pri boji hrdina vždy hádže kockou svojho hrdinu a ľubovoľným počtom kociek svojich oddielov. Ak je jeho bojová sila (súčet symbolov mečov, ktoré padli na kockách, a bonusov za predmety a schopnosti) rovnaká alebo vyššia, než je sila armády netvorov, hrdina boj vyhral a získa odmenu uvedenú na druhej strane žetónu armády netvorov. Ak mu mečov padne menej, hrdina boj prehral a figúrka sa vráti na dielik, odkiaľ na dielik s armádou netvorov prišiel. Ak mu na kocke hrdinu padne lebka, stráca 1 život. Ak padnú dve lebky, stráca 2 životy a musí uvrhnúť mor a biedu na niektoré z miest protihráčov. Ak padne lebka na kocke oddielu, hráč vráti túto kocku späť do spoločnej zásoby.

Liečenie: za každú akciu liečenia si hrdina vylieči 2 životy.

Získanie surovín: hrdina získa suroviny z dielika, na ktorom sa nachádza, určené typom daného dielika. V jednom ťahu možno na každom dieliku vykonať akciu Získanie surovín len raz.

Stavba: hrdina postaví mesto na dieliku, na ktorom sa nachádza. Na dieliku sa v danej chvíli nesmie nachádzať iné mesto ani iný hrdina. Ak už má mesto postavené, môže v ňom stavať budovy. V rámci jednej akcie Stavba budov možno postaviť aj viac budov, ak má hrdina dost surovín na ich zapltenie. Na akciu Stavba budov je nevyhnutné, aby sa hrdina nachádzal na dieliku so svojim mestom.

Nábor armády: ak sa hrdina nachádza na dieliku so svojim mestom, môže vycvičiť nové oddiely. V rámci jednej akcie Nábor možno vycvičiť oddiely až do počtu daného hrdinovou úrovňou slávy za predpokladu, že hrdina má dost surovín na ich zapltenie.

Zdvihnutie položeného predmetu: ak sa hrdina nachádza na dieliku s odloženým predmetom, môže ho za jednu akciu pridať do svojho inventára. Ak sa na tomto dieliku nachádza viac predmetov, môže hrdina v rámci jednej akcie zobrať všetky.

Potlačenie moru: túto akciu možno vykonať, len ak sa hrdina nachádza na štartovacom dieliku – v ruinách hradu Karak. Hrdina si vylieči životy do maximálneho počtu, a ak sa na jeho meste nachádza žetón moru, vráti ho do spoločnej zásoby.

Strata životov a bezvedomie: ak hrdina stratí všetky životy, upadne do bezvedomia. Namiesto celého nasledujúceho ťahu si vylieči tri životy a v ďalšom ťahu potom normálne pokračuje v hre.

ĎALŠIE PRAVIDLÁ

Mor a bieda: ak na hráča padne mor a bieda, musí odovzdať do spoločnej zásoby po jednom žetóne z každej suroviny (ak nejakú surovinu nemá, namiesto nej neodovzdáva nič). Zároveň sa na jeho mesto umiestni žetón moru – kým sa na meste nachádza, nemožno v ňom cvičiť nové oddiely.

Sláva: hrdina môže mať vo svojej armáde maximálne toľko oddielov (kociek oddielov), akú úroveň má jeho sláva. Tá je daná silou najsilnejšej armády netvorov (alebo súčtom síl armád netvorov v prípade dieliku krajiny druhého stupňa), ktorú hrdina doposiaľ počas hry porazil. Maximálna úroveň slávy je 10.

Temný generál: ak si hráč potiahne dielik krajiny s Pekelnou priepastou, pridá naň

kartónovú figúrku Temného generála a 3, 4 alebo 5 žetónov prétoriánov (podľa počtu hráčov). Temný generál má silu 10 + 1 za každý žetón prétoriána. Ak hrdina bojuje s Temným generálom a sila jeho útoku je menšia než aktuálna sila Temného generála, ale väčšia než 10, odhodí 1 žetón prétoriána. Na porazenie Temného generála je nutné mať silu útoku aspoň rovnako vysokú, ako je aktuálna sila Temného generála.

Koniec hry: hra sa končí, hneď ako niektorý z hrdinov porazí Temného generála. Víťazom je v tej chvíli hráč, ktorý má najviac bodov za kamene duši (1 za malý kameň, 2 za veľký kameň a 4,5 za arcikameň).

SCHOPNOSTI HRDINOV

HORAN – bojovník: raz za boj môže opakovať hod všetkými svojimi kockami oddielov. Pri víťazstve v boji získa navyše suroviny, akoby na danom dieliku vykonal akciu Získanie surovín.

TAIA – veštkyňa: pri objavovaní krajiny ťahá z vrecúška vždy jeden žetón armády netvorov navyše a vyberá si, ktorý žetón či ktoré žetóny umiestni. Nadbytočný žetón vracia späť do vrecúška. Budovanie mesta a každej budovy v ňom ju stojí vždy o jeden ľubovoľný žetón suroviny menej.

LORD XANROS – čiernokňažník: za 1 akciu si môže do svojej armády pridať 1 kocku kostlivca, maximálne až 3 kocky (tieto kocky sa nepočítajú do limitu daného úrovňou slávy). Zakaždým, keď niektorý jeho oddiel padne v boji, vylieči si jeden život.

ELSPETH – bojovníčka: raz za boj môže opakovať hod kockou hrdinu. Raz za ťah sa môže pohnúť až o 3 dieliky krajiny v priamej línii (iba cez už objavené dieliky, nie cez dieliky obsadené armádou netvorov).

LADY LORRAINE – hraničiarka: raz za ťah môže pripojiť dielik krajiny k ľubovoľnému inému dieliku na hernom pláne (nepočíta sa ako akcia). Používa v bojoch navyše kocku medveďa (nepočíta sa do limitu daného úrovňou slávy).

DARIUS – prieskumník: pri objavovaní nových dielikov krajiny si vyberá z dvoch dielikov. Druhý vracia späť navrch stĺpika. V každom boji môže bez bojovania poraziť jednu armádu netvorov so silou 1 (ak sa na boji zúčastňuje). Pred bojom s Temným generálom odhadzuje jeden žetón prétoriána.

AUTORI

Návrh hry: Petr Mikša

Ilustrácie a grafické spracovanie: Roman Hladík

Ilustrácia na škatuli: Jiří Světlinský

Vedenie projektu: David Rozsívál

Testing a vývoj: Marek Vejborný, Michal Šmíd

Slovenský preklad: Dominika Malenová

Sadzba pravidiel: Marek Píza

DTP: Marek Jaroš

Ďakujeme všetkým testerom, ktorí pomohli priviesť túto hru k životu, a to najmä členom Albi klubu deskovkářů: KDH Kartágo, Deskoherňa Ptice, Drásovraní, Hlavně hravě, z. s., KDH Těrlicko.

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

Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa (nielen) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“!



Albi