

Karak

Goblin

Zło wyciągnęło swoje macki z jaskiń goblinów, rzucając cień na całą krainę. Po raz kolejny nadszedł czas, by śmiało stanęli do walki. Dzielni obrońcy przywdziewają zbroje i przypinają broń, aby raz na zawsze pokonać potwory. Ale tylko jeden z nich zostanie prawdziwym bohaterem królestwa.

GRZE

W grze karcianej **Karak: Goblin**, gracze wcielają się w bohaterów, przedzierających się przez jaskinie goblinów by pokonać ich mrocznego władcę.

W swojej turze będziesz mógł zmierzyć się z jednym z potworów z jaskiń. Twoje karty akcji pozwalają ci atakować wroga, robić uniki, leczyć rany, oraz dobierać kolejne karty. Jednak twoje opcje są ograniczone naturalnym tokiem bitwy - karty występują w czterech kolorach, a każda z nich określa, w które kolory możesz zagrać jako następne. Aby pokonać wroga musisz stworzyć skuteczny łańcuch wydarzeń.

Każde zwycięstwo zapewni ci dodatkowy bonus - kartę akcji, broń, zbroję, a nawet klucz odblokowujący nowe przejścia w głąb jaskiń. Trzeci zdobyty klucz odblokuje komnatę Władcy Wszystkich Potworów. Ktokolwiek pokona tę plugawą istotę, stanie się **bohaterem królestwa**.

ROZGRYWKA

Gracze będą kolejno wykonywali swoje tury, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W turze możesz zrobić jedną z trzech rzeczy:

1. **Walczyć z potworem**
2. **Odwiedzić kupca**
3. **Wyleczyć swojego bohatera**

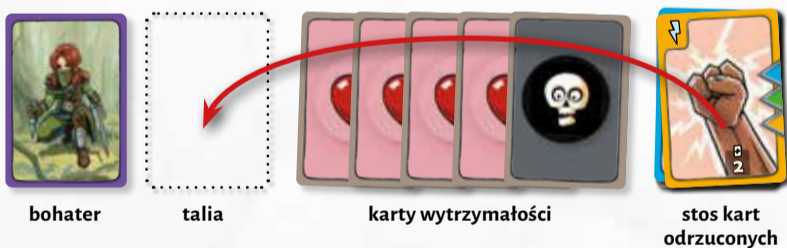
Wszystkie te czynności opisano poniżej.

Uwaga: Jeśli na początku swojej tury nie masz żadnych punktów wytrzymałości, nie możesz walczyć z potworem ani odwiedzić kupca - musisz wykorzystać swoją turę na wyleczenie bohatera.

KARTY AKCJI

Zaczynasz grę z 6 kartami akcji - 4. na ręce i 2. w talii. Kiedy zagrywasz kartę akcji, umieszczasz ją - odkrytą - przed sobą. Na koniec tury wszystkie zgrane przez ciebie karty trafiają na twój indywidualny stos kart odrzuconych (nadal odkryte).

W trakcie gry odkryjesz sposoby na dobieranie kart z talii. Jeśli musisz dobrać kartę a talia wyczerpała się, musisz przetasować swój stos kart odrzuconych i zrobić z nich nową. Pamiętaj, że nie tasujesz kart w chwili gdy się wyczerpią tylko w chwili kiedy musisz dobrać nową a nie jest ona dostępna - to wielka różnica! Jeśli nie masz żadnych kart w talii ani na stosie kart odrzuconych, pomijasz fazę dobierania.



WALKA Z POTWOREM

Jeśli zdecydujesz się walczyć z potworem, wybierasz tego, z którym chcesz się zmierzyć. Na początku możesz walczyć tylko z potworami z poziomu I. Wybierz dowolnego z pięciu potworów po prawej stronie karty jaskini z pierwszego rzędu. Możesz wybrać również wierzchnią kartę z talii strażnika (ale nie możesz użyć wierzchniej karty z talii potworów znajdującej się po lewej stronie jaskini). Użyj swojej karty bohatera do zaznaczenia, z którym potworem chcesz walczyć.

W trakcie walki będziesz zagrywać po jednej karcie akcji próbując zadać potworowi odpowiednią liczbę obrażeń, jednocześnie broniąc się przed jego atakami.

Pierwsza karta akcji którą zagrywasz może mieć dowolny kolor (oprócz takiego, którego zabrania karta potwora). Symbol po prawej stronie karty wskazuje, jaki kolor może być zagrany po tej karcie.

Możesz zagrać tyle kart, ile chcesz - nawet wszystkie - dopóki kolory kolejnych kart pasują do symboli na poprzednich kartach.

Pamiętaj: Możliwe jest zagranie więcej niż 4 kart, ponieważ niektóre z nich pozwalają dobierać kolejne! W gruncie rzeczy jest to jedyna metoda na pokonanie co potężniejszych wrogów.

Niektóre karty mają efekty, które trzeba rozpatrzyć natychmiast po zagraniu. Inne efekty rozpatruje się dopiero na koniec walki. Kiedy zakończysz zagrywanie kart - dobrowolnie lub z braku innej możliwości - sprawdź efekty na kartach w podanej kolejności:

1. **ZAATAKUJ POTWORA** - Dodaj punkty ataku ze wszystkich swoich zagranych kart oraz wyposażenia. Jeśli końcowy wynik jest równy lub wyższy liczbie serduszek na karcie potwora - wygrywasz (przejdź do kroku 3). Jeśli końcowa liczba jest niższa, zostaw potwora na jego miejscu, zabierz swojego bohatera i zakończ turę (przejdź do kroku 4).
2. **OTRZYMAJ OBRAŻENIA OD POTWORA** - Wartość ataku potwora określa, ile punktów wytrzymałości tracisz w wyniku walki. Liczbę tę należy zawsze pomniejszyć o wartość twojej obrony (z wyposażenia i zagranych kart). Jeżeli uda ci się zredukować ostateczną wartość obrażeń do lub poniżej zera, nic się nie dzieje. Za każde obrażenie które otrzymasz, odwróć jedną ze swoich kart wytrzymałości na stronę z czaszką. Jeśli stracisz ostatni punkt wytrzymałości twoja tura natychmiast się kończy (pomijasz kroki 2 i 3 i przechodzisz do kroku 4).

ZAWARTOŚĆ



6 kart bohaterów 20 kart punktów wytrzymałości 82 kart potworów w 3 taliach 36 początkowych kart akcji 4 karty jaskiń 12 kart magicznych przedmiotów

Gra zawiera również kartę kupca oraz kartę arsenału. Zamiast kart bohaterów możesz użyć pionków z gry Karak lub dedykowanego zestawu figurek (do kupienia osobno).

PRZYGOTOWANIE GRY

JASKINIE GOBLINÓW - będą reprezentowane przez karty, ułożone w rzędach na środku stołu. **1** Zaczynj od ułożenia w kolumnie talii kart jaskiń, oznaczonych jako I, II i III. Będą to trzy rzędy jaskiń. Pod nimi umieść kartę jaskini z czaszką X - będzie reprezentowała komnatę Władcy Wszystkich Potworów.

2 Odwróć karty potworów, potworem w górę. Podziel je na talie, zgodnie z poziomami widniejącymi pod czaszkami. W każdej talii są 4 karty z symbolem klucza po lewej stronie. Są to strażnicy - usuń ich z talii i odłóż na bok. Następnie potasuj w obrębie koloru pozostałe karty potworów i umieść je obok odpowiednich kart jaskiń (pasującym kolorem). **3** Z każdej tali potworów odkryj po 5 kart i ułóż je na prawo od jaskini, tworząc rząd - będą to potwory, z którymi możecie walczyć. **4** Potasuj karty strażników (w obrębie koloru) a następnie umieść je na końcu każdego z rzędów, za kartami z potworami. Dopasuj je kolorami.

5 Trzy karty są oznaczone rogatą czaszką z symbolem X. Wybierz losowo jedną, która będzie reprezentować Władcę Wszystkich Potworów w tej grze. Umieść ją odkrytą obok karty jaskini z symbolem X. *Pozostałe dwie karty władców potworów można odłożyć do pudełka - nie będą używane w tej grze.*

KUPIEC - Twoi bohaterowie mogą chcieć zrobić zakupy w mieście. **6** Umieść kartę kupca w kolumnie nad kartami jaskiń tworząc tym samym kolejny rząd. **7** Podziel karty eliksirów według ich rodzaju (koloru): eliksir zdrowia, eliksir oczyszczenia z kłatw, eliksir wzmacniający. Umieść je w stosach obok karty kupca. **8** Umieść kartę arsenału na prawo od kart z magicznymi przedmiotami.

PRZYGOTOWANIE GRACZA - Każdy z graczy wybiera bohatera, a następnie zabiera jego kartę **9**, i 6 odpowiednich początkowych kart akcji. **10** Karty akcji potasuj, aby stworzyć z nich talię, którą następnie umieść obok siebie (zakrytą). Dobierz z niej 4 karty na rękę.

11 Dobierz 5 kart wytrzymałości i umieść je obok swojego bohatera, stroną z sercem do góry.

Gotowe! Najmłodszy gracz zaczyna grę.



KARTA AKCJI



Symbol typu karty
Ilustracja
Następny kolor - pokazuje, jakie kolory kart mogą być zgrane po tej karcie
Efekt - pokazuje, co robi ta karta
Kolor - wskazuje, kolor karty, którą możemy zagrać

KARTA POTWORA



Atak - liczba punktów wytrzymałości, które możesz stracić w wyniku walki.
Punkty wytrzymałości - liczba obrażeń, które musisz zadać potworowi
Poziom - wskazuje, do którego rzędu należy potwór
Nagroda - opcje nagród możliwych do zdobycia za pokonanie potwora

Kłątwa - wskazuje, których kart nie możesz zagrać i efekty których nie możesz użyć

3. **ZDOBĄDŹ NAGRODĘ** – Jeśli udało ci się pokonać potwora (krok 1), zabierz kartę bohatera oraz kartę potwora. Odwróć kartę potwora – jest to zdobyta karta akcji lub wyposażenia.

- Jeśli zdobywasz kartę **akcji**, umieść ją na stosie kart odrzuconych.
- Jeśli zdobywasz kartę **wyposażenia**, możesz dodać ją do wyposażenia lub oddać do arsenału (obie opcje wyjaśnimy później).

Jeżeli po pokonaniu potwora w którymś z rzędów powstało puste miejsce, uzupełnij je wierzchnią kartą z talii potworów.

4. **ZAKOŃCZ SWOJĄ TURĘ** – Niezależnie od akcji które wykonałeś, wszystkie zagrane przez ciebie w tej turze karty trafiają na stos kart odrzuconych. Następnie dobierasz z talii karty tak, aby znów mieć ich na ręce 4 – chyba, że któraś z kart wyposażenia pozwala ci mieć ich więcej.

Pamiętaj że karty (ze stosu kart odrzuconych) tasuje się nie wtedy, gdy się wyczerpią, ale w momencie, gdy nie da się już dobrać kolejnych. Pewnie orientujesz się też, że karty za zwycięstwo w walce będą miały potwora na rewersie, co ułatwia odróżnienie ich od podstawowych kart akcji. Nie zwalnia to gracza z obowiązku dokładnego potasowania kart.



ODWIEDZINY U KUPCA

Zamiast walki z potworem możesz w swojej turze zdecydować się na odwiedzinę u kupca. Jak wyjaśniono powyżej, ma on w asortymencie trzy rodzaje eliksirów. Może też sprzedać ci przedmioty oddane przez innych graczy do arsenału.

Za kartę, którą chcesz kupić, musisz zapłacić inną kartą. Płacić możesz kartami broni, pancerza lub kartami akcji, które masz na ręce. Nie możesz płacić kluczem, eliksirem ani żadną ze swoich początkowych kart akcji.

Po zakupach będziesz mieć na ręce mniej kart, niż pozwala ci na to twój limit (standardowo 4, ale może właśnie kupujesz coś, co zwiększa ten limit?). Dobierz brakujące karty.

SKLEP Z ELIKSIRAMI – Możesz kupić wiele eliksirów w jednej turze, ale pamiętaj, że nie możesz posiadać więcej niż 1 eliksiru z każdego rodzaju. Możesz kupować eliksiry oraz rzeczy z arsenału w tym samym czasie.

ARSENAŁ – Na początku gry arsenał jest pusty, ale z czasem zgromadzi szeroki wybór przedmiotów, które gracze oddadzą w zamian za kupowane przedmioty lub po znalezieniu lepszych na wymianę. W trakcie tury możesz kupić tylko jeden przedmiot z arsenału.

LECZENIE BOHATERA

Jeżeli twój bohater stracił wszystkie punkty wytrzymałości (jego karty pokazują 0 serc i 5 czaszek) musisz poświęcić turę na wyleczenie go. Zamiast walki z potworem lub wizyty u kupca odwróć wszystkie swoje karty wytrzymałości na stronę serc.

Pamiętaj: możesz wykorzystać turę na leczenie nawet, jeśli twoja wytrzymałość nie spadła do 0.

KONIEC GRY

Jeśli pokonasz po jednym strażniku z każdego poziomu, zyskasz klucze potrzebne do zmierzenia się z Władcą Wszystkich Potworów. Pierwszy gracz, który go pokona, wygrywa grę i zostaje Bohaterem Królestwa. Po pokonaniu Władcy Wszystkich Potworów gra kończy się.

PROJEKT GRY: David Rozsival • **TŁUMACZENIE:** Magdalena Włodarczyk
ILUSTRACJE: Zdeněk Vomáčka i Roman Hladík
AUTORZY ORYGINALNEJ GRY KARAK: Petr Mikša i Roman Hladík
GRAFIKI I SKŁAD: Michal Peichl



EFEKTY KART AKCJI

Karty akcji mogą mieć jeden lub więcej efektów. Jeśli na karcie występuje więcej niż jeden efekt, rozpatrz je wszystkie.

ATAK – Dodaj tę wartość do twojej liczby ataków w walce.

DOBIERANIE – Natychmiast dobrać wskazaną liczbę kart akcji ze swojej talii. Jeśli talia wyczerpała się, jest to moment w którym należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię. *Nie tasuj kart zagranych w tej turze!*

OBRONA – Odejmij tę wartość od liczby obrażeń, które otrzymujesz od potwora w trakcie walki.

LECZENIE – Natychmiast odzyskaj wskazaną liczbę punktów wytrzymałości (odwróć kartę wytrzymałości na stronę z sercem). Jeśli masz maksymalną liczbę tych punktów – nic się nie dzieje. Nie możesz zachować tego efektu na „po walce”.

KLĄTWY POTWORÓW

KLĄTWA EFEKTÓW – Jeżeli na karcie potwora znajduje się któryś z tych symboli, oznacza to, że nie możesz w tej walce wykorzystać danego efektu karty akcji. Na przykład, jeśli walczysz z potworem który na karcie ma symbol przekreślonej tarczy, w tej walce nie możesz korzystać z efektów kart obrony (doliczać ich do wartości obrony na koniec walki). Możesz jednak nadal korzystać z wyposażenia, które zapewni ci obronę.

KLĄTWA WYPOSAŻENIA – Jeśli na karcie potwora znajduje się któryś z tych symboli oznacza to, że nie możesz używać w tej walce danego rodzaju wyposażenia.

WYPOSAŻENIE

Istnieją cztery rodzaje wyposażenia: **broń**, **pancerz**, **klucze** oraz **magiczne przedmioty**. Karty wyposażenia nie są kartami akcji – nie odrzucasz i nie dobierasz ich; po ich pozyskaniu kładziesz je na stole przed sobą i tam już zostają.

BROŃ I PANCERZ – Możesz mieć tylko jedną broń. Jeśli zdobędziesz kolejną, musisz wybrać, którą z nich chcesz zachować, a drugą oddać do arsenału (stos kart na końcu rzędu kupca). To samo dotyczy też pancerza. Na początku gry arsenał będzie pusty, ale w jej trakcie zgromadzi karty broni i pancerza.

Większość broni dodaje punkty ataku. Większość pancerzy dodaje punkty obrony. Oba rodzaje kart mogą również mieć efekty dodatkowe.

Jeżeli karta wyposażenia ma ten symbol, odzyskujesz 1 punkt wytrzymałości na koniec walki, po rozpatrzeniu ataku potwora. Jeśli potwór spowodował utratę twojego ostatniego punktu wytrzymałości, ten efekt nie zadziała – nadal musisz się wyleczyć w następnej turze.

Ten symbol wskazuje, że zwiększa się twój limit kart na ręce. Na przykład oznacza, że zamiast 4 możesz mieć na niej 5 kart – tyle możesz dobrać na koniec swojej tury. Ten bonus kumuluje się. Jeżeli rozpoczynasz walkę z klątwą wyposażenia, musisz odrzucić karty tak, aby na ręce zostały ci tylko 4. Po bitwie możesz znów dobrać karty do zmodyfikowanej wartości.

KLUCZE – Klucze zdobywa się za pokonywanie strażników. Każdy klucz pozwala eksplorować kolejny poziom gobliniskich jaskiń. Możesz pokonać tylko jednego strażnika danego poziomu. Przykład: nie możesz atakować potworów z 2. poziomu jaskiń, dopóki nie pokonasz strażnika z czaszką I. Po pokonaniu strażnika z czaszką II będziesz mieć 2 klucze, które pozwolą ci na atakowanie potworów na dowolnym z 3 poziomów – ale nie możesz już atakować strażników z czaszką I lub II. Nie możesz walczyć z Władcą Wszystkich Potworów dopóki nie pokonasz strażnika z trzeciego poziomu. W trakcie gry zdobywasz tylko 1 klucz na każdym z poziomów. Kluczy nie możesz stracić, oddać ani zgubić.

MAGICZNE PRZEDMIOTY – Kupiec oferuje trzy rodzaje magicznych przedmiotów na sprzedaż. Możesz posiadać tylko po jednej sztuce z każdego rodzaju. W przeciwieństwie do broni, magiczne przedmioty są jednorazowe – po wykorzystaniu ich kartę należy odłożyć na właściwy stos.

ELIKSIR WZMACNIAJĄCY – Po wypiciu tego eliksiru możesz podwoić wartość swoich ataków lub obrony z właśnie zagranej karty. Umieść eliksir obok karty żeby zaznaczyć, że to właśnie ją wzmocniasz. Po rozpatrzeniu efektu karty odrzuć eliksir. Tej karty nie można wykorzystać do podwojenia właściwości kart wyposażenia.

ELIKSIR OCZYSZCZENIA Z KLĄTW – W trakcie walki nie działają na ciebie klątwy potworów. Jeżeli potwór rzuci wiele klątw jednocześnie, możesz zniwelować tylko jedną. Ty wybierasz którą.

ELIKSIR ZDROWIA – Po wypiciu tego eliksiru odzyskujesz wszystkie swoje punkty wytrzymałości. Odwróć karty wytrzymałości na stronę z sercami. Tego eliksiru możesz użyć w dowolnym momencie: albo w trakcie walki (zanim otrzymasz obrażenia) albo po jej zakończeniu (o ile twoja wytrzymałość nie spadła do 0).

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Jeżeli wszyscy gracze wyrażą zgodę, możecie dodatkowo wprowadzić do gry zdolności specjalne bohaterów (dzięki czemu rozgrywka będzie szybsza i łatwiejsza):

ARGENTUS – *czarodziej*: raz podczas walki Argentus może zagrać niebieską kartę, nawet jeśli nie pozwala na to poprzednia karta (jednak nie może zagrać niebieskiej karty gdy zabrania mu tego klątwa potwora).

ADERYN – *złodziejka*: nawet, jeśli Aderyn straci w trakcie walki wszystkie punkty wytrzymałości, nadal może zadać obrażenia potworowi i zdobyć nagrodę. Nie może użyć tej zdolności w walce przeciwko Mistrzowi Wszystkich Potworów.

HORAN – *wojownik*: jeśli podczas walki Horan zagrywa dwie karty z efektem ataku pod rząd, jednorazowo może dodać +1 do swojej łącznej wartości ataku.

VICTORIUS – *mistrz miecza*: druga karta akcji zagrana przez Victoriusa może mieć kolor inny, niż dopuszczalny przez pierwszą z nich.

LORD XANROS – *czarnoksiężnik*: raz podczas walki Xanros może zagrać kartę w kolorze zabronionym przez klątwę potwora lub rozpatrzyć jeden zabroniony przez klątwę efekt (nie dotyczy to kart wyposażenia).

TAIA – *wyrocznia*: gdy Taia zagrywa kartę z efektem „dobierz kartę”, zamiast jednej dobiera dwie – zatrzymując wybraną z nich, a drugą odkłada na spód swojej talii. Jeśli w talii jest tylko jedna karta, Taia tasuje swój stos kart odrzuconych tak, aby mogła dobrać 2.