Karak Goblin nexus

Nie chcecie czytać instrukcji? Zapoznajcie się z naszym samouczkiem!

Nexus to kraina z pogranicza mitów i rzeczywistości. To tu dochodzi do starć wszystkich mocy i bytów, a z walk na tej niezwykłej arenie cało wychodzą tylko najsilniejsi.
Bramy do tego miejsca są otwarte – którzy bohaterowie będą w stanie przetrwać w nim najdłużej?

Karak. Goblin – Nexus to dodatek do gry karcianej *Karak. Goblin* wprowadzający 2 nowe tryby rozgrywki: *Potężni Władcy Potworów* oraz *Nexus*. Ten drugi zwiększa do 5 liczbę graczy, którzy mogą uczestniczyć w rozgrywce.

ZAWARTOŚĆ

2 karty bohaterów	5 kart punktów wytrzymałości	12 kart modyfikatorów	5 nowych kart Władców Wszystkich Potworów	26 kart akcji Władców Wszystkich Potworów*	12 początkowych kart akcji	8 kart magicznych przedmiotów	1 karta pierwszego gracza	1 karta potwora zastępująca kartę z gry podstawowej**

**w skrócie: kart akcji Władców*
***należy nią zastąpić w talii takiego samego potwora z podstawowej wersji gry*

TRYB POTĘŻNI WŁADCY POTWORÓW

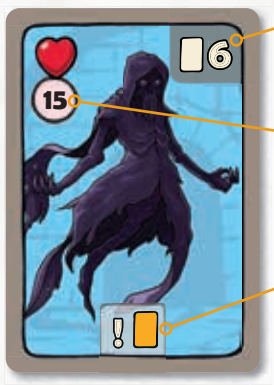
Tryb ten wprowadza do rozgrywki nową formę walki z Władcą Wszystkich Potworów, do której dochodzi na koniec gry. Dzięki niej każde starcie jest niepowtarzalne i ekscytujące. Podczas tej walki Władcy Wszystkich Potworów używają swoich kart akcji.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

I. Wylosuj 1 kartę Władcy Wszystkich Potworów. Jednak zamiast losować ją spośród 3 kart z gry podstawowej, wylosuj ją spośród 5 kart Władców Wszystkich Potworów z niniejszego rozszerzenia. Wylosowaną kartę umieść normalnie, stroną z potworem do góry, na prawo od karty jego jaskini. Obok karty Władcy połóż potasowany stos jego kart akcji.

II. Obok karty kupca umieść 4 karty eliksiru spętania z niniejszego rozszerzenia.

NOWA KARTA WŁADCY POTWORÓW



Liczba kart akcji Władcy: *liczba kart znajdujących się w jego talii*

Wytrzymałość: *liczba obrażeń, które należy zadać Władcy, aby go pokonać*

Siła: *pokazuje kolor, w którym ten Władca jest najsilniejszy*

KARTA AKCJI WŁADCY

Efekty związane z kolorami: *efekty, które należy roz patrzyć w zależności od ostatniej karty zagranej przez gracza*

Kolejne kolory: *jakie karty gracz może zagrać po tej karcie*

ZMIANY W PRZEBIEGU ROZGRYWKI – WALKA Z WŁADCĄ WSZYSTKICH POTWORÓW

Przebieg rozgrywki nie ulega większym zmianom, poza jednym elementem – ostateczną walką z Władcą Wszystkich Potworów. W tym trybie odbywa się ona przy użyciu talii kart akcji danego Władcy. Walka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami, ale od teraz gracz i Władca Wszystkich Potworów naprzemiennie zagrywają swoje karty akcji – gracz zagrywa 1 kartę, a po niej odkrywana jest 1 karta z wierzchu talii akcji Władcy. Następnie rozpatrywany jest jej efekt, w zależności od koloru karty zagranej przez gracza bezpośrednio przed nią. Potem gracz musi zagrać kartę w kolorze wskazanym na karcie akcji Władcy jako kolejny kolor.

WALKA Z WŁADCĄ WSZYSTKICH POTWORÓW MOŻE ZAKOŃCZYĆ SIĘ NA TRZY SPOSOBY:

1. Zaraz po zagraniu jednej ze swoich kart akcji gracz może zdecydować, że kończy walkę – powodem tego może być brak, jego zdaniem, możliwości wygranej lub posiadanie już wystarczającej punktów ataku, aby pokonać Władcę (gracz może też kontynuować zagrywanie kart, jeśli z jakiegoś powodu uważa to za lepszą opcję).
2. Jeśli należy odkryć kartę akcji Władcy, ale jego stos kart się wyczerpał. W takim wypadku walka kończy się natychmiast i należy przejść do jej rozpatrzenia.
3. Jeżeli gracz powinien zagrać kartę, ale nie ma żadnej karty, którą mógłby zagrać. W takim wypadku walka kończy się natychmiast i należy przejść do jej rozpatrzenia.

ROZPATRZENIE WALKI

I. Najpierw rozpatruje się atak Władcy Wszystkich Potworów. W tym celu należy zsumować wartość wszystkich jego ataków i od tego wyniku odjąć wartość obrony gracza. Ostateczny wynik to liczba punktów wytrzymałości, które gracz traci. Jeśli straci swój ostatni punkt wytrzymałości, to natychmiast przegrywa walkę i w kolejnej rundzie musi się wyleczyć. W tym wypadku nie działa specjalna zdolność Złodziejki.

II. Jeśli bohater przetrwa atak Władcy Wszystkich Potworów, to należy zsumować wartość wszystkich jego ataków i odjąć od wyniku wartość obrony Władcy. Jeżeli wynik ten jest równy liczbie punktów wytrzymałości przeciwnika bądź od niej wyższy, gracz natychmiast wygrywa walkę i zostaje zwycięzcą rozgrywki. W przeciwnym wypadku (jeśli wynik gracza jest niższy od liczby punktów wytrzymałości Władcy Potworów) graczowi nie udaje się pokonać Władcy i walka się kończy. Karty akcji Władcy należy zakryć, potasować i położyć obok jego karty. Rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

SYMBOLE NA KARTACH AKCJI WŁADCY

Efekty kart akcji Władcy aktywują się odpowiednio do koloru karty zagranej przez gracza tuż przed odkryciem danej karty akcji Władcy.

Wskazuje wartość ataku zadawanego przez Władcę Wszystkich Potworów.

Wskazuje wartość obrony Władcy Wszystkich Potworów (zwiększa o X liczbę obrażeń, które należy mu zadać).

Należy zakryć kartę gracza zagraną bezpośrednio przed tą kartą akcji Władcy. Jej wartości lub nie bierze się już pod uwagę podczas rozpatrywania walki. Efekty, które zostały rozpatrzone od razu(oraz), nie są cofane.

OPISANE PONIŻEJ EFEKTY POZOSTAJĄ W MOCY DO KOŃCA WALKI:

W tej walce gracz nie może już leczyć się za pomocą kart akcji.

W tej walce gracz nie może już dobierać kart w wyniku działania kart akcji.

W tej walce efekty broni, którą gracz posiada, już nie działają (w przypadku broni z symbolem gracz musi odrzucić z ręki kartę).

W tej walce efekty pancerza, który gracz posiada, już nie działają (w przypadku pancerza z symbolem gracz musi odrzucić z ręki kartę).

NOWE ELIKSIRY

ELIKSIR SPĘTANIA – gracz natychmiast odwraca właśnie dobraną kartę akcji Władcy i anuluje w ten sposób wszystkie jej efekty, w tym wymóg koloru, który musi zostać zagrany jako kolejny. Tak więc następna karta zagrana przez gracza musi być zgodna ze wskazówkami z poprzedniej zagranej przez niego karty. Jak w przypadku pozostałych eliksirów, gracz nigdy nie może mieć więcej niż 1 eliksiru spętania.
Uwaga! Podczas walki z Władcą Wszystkich Potworów gracz może użyć także innych eliksirów, za wyjątkiem eliksiru Oczyszczenia z Klątw, który i tak nie działa podczas walki z Władcą.

Projekt gry oraz zarządzanie produkcją: David Rozsíval ▪ Ilustracje: Zdeněk Vomáčka
Autorzy oryginalnej gry Karak: Petr Mikša i Roman Hladík
Tłumaczenie: Albi Polska wraz z Game Bakery ▪ DTP: Marek Jaroš, Michal Peichl i Sylvie Stoneová
Podziękowania dla członków Albi Klub Deskovkářů za pomoc w testowaniu.

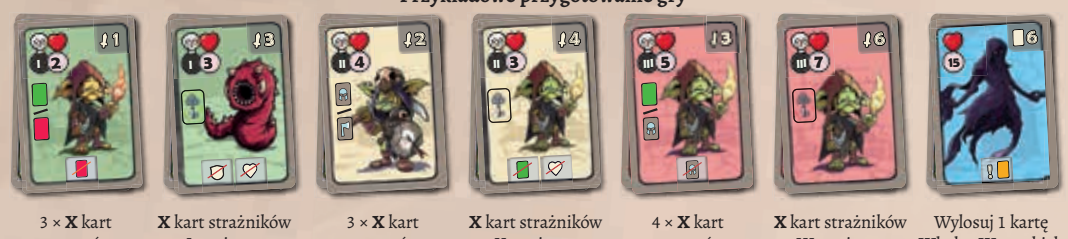
TRYB NEXUS

Tryb ***Nexus*** umożliwia rozgrywkę w grę *Karak– Goblin* w gronie do 5 osób. Wówczas wszyscy gracze równocześnie wykonują swoje tury, co znacząco przyspiesza rozgrywkę oraz ułatwia jej przygotowanie.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

I. **Karty magicznych przedmiotów przygotuj jak w grze podstawowej.** Nie przygotowuj kart potworów ani kart jaskiń jak w grze podstawowej. Zamiast tego stwórz następujące talie i połóż je osobno, stroną z potworem do góry:

Przykładowe przygotowanie gry



3 × **X** kart potworów I poziomu	**X** kart strażników I poziomu	3 × **X** kart potworów II poziomu	**X** kart strażników II poziomu	4 × **X** kart potworów III poziomu	**X** kart strażników III poziomu	Wylosuj 1 kartę Władcy Wszystkich Potworów i przygotuj ją wraz z odpowiadającą jej talią kart akcji Władcy.

**X to liczba graczy na początku rozgrywki*

II. **Jeśli w rozgrywce bierze udział pięciu graczy, użyjcie dodatkowego zestawu kart wytrzymałości.** W takim wypadku przygotuj po 5 kart każdego eliksiru i umieść je obok karty kupca.

III. **Wylosuj pierwszego gracza –** otrzymuje on kartę pierwszego gracza.

ZMIANY W PRZEBIEGU ROZGRYWKI

W trybie ***Nexus*** dochodzi do eliminacji graczy. W każdej rundzie gracze dobierają określoną liczbę kart potworów i decydują, z którymi z nich walczą. W tym trybie nie ma możliwości leczenia jako jednej z trzech opcji w trakcie tury gracza – kiedy bohater straci swój ostatni punkt wytrzymałości, zostaje wyeliminowany z gry (gracze nadal mogą się leczyć za pomocą kart akcji, eliksirów, broni/pancerza).

1. **DOBIERANIE KART POTWORÓW –** Pierwszy gracz dobiera karty potworów w liczbie odpowiadającej liczbie graczy na początku rozgrywki. Następie wybiera (i zabiera) kartę potwora, z którym chce się zmierzyć, i kładzie ją przed sobą na stole. Kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybiera potwora dla siebie i tak do momentu, gdy każdy gracz będzie miał przed sobą 1 kartę potwora. W późniejszej części rozgrywki, po tym jak gracze zostaną wyeliminowani nadmiarowe karty potworów są odrzucane. Dobieranie kart potworów należy rozpocząć od talii potworów poziomu I. Kiedy ta się wyczerpie, karty dobiera się z talii strażników I poziomu, po nich karty potworów II poziomu itd., aż przyjdzie czas stawić czoła Władcy Wszystkich Potworów.
2. **WALKA Z POTWORAMI –** Każdy gracz walczy z potworem, którego wybrał. Podczas tej walki obowiązują normalne zasady gry. Wszyscy gracze mogą rozpatrywać tę fazę równocześnie. Jeśli graczowi uda się pokonać potwora, normalnie zdobywa jego kartę. Jeżeli natomiast graczowi nie uda się pokonać potwora, ale sam nie zginie w trakcie starcia, wówczas po zakończeniu walki traci dodatkowo 1 punkt wytrzymałości (poza punktami straconymi podczas starcia). Na koniec gracz odrzuca kartę potwora, z którym walczył.
3. **ZMIANA PIERWSZEGO GRACZA –** Ten, kto obecnie posiada kartę pierwszego gracza, przekazuje ją następnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Po tym rozpoczyna się kolejna runda gry.

I. Walka ze strażnikami i odwiedziny u kupca

Pokonanie strażników nie zapewnia żadnej specjalnej nagrody (ich karty po prostu się odrzuca). **UWAGA! Jeśli gracz nie pokona strażnika, to odpada z gry!** Jednak po walce ze strażnikami, i tylko wtedy, gracze mogą odwiedzić kupca. Zanim to nastąpi, uzupełniają karty na ręce. Następnie każdy gracz w ramach jednej wizyty w sklepie może kupić dokładnie 1 kartę (eliksiru lub dowolną z arsenału). Łącznie, w trakcie całej rozgrywki, każdy gracz może nabyć u kupca maksymalnie 3 karty. Pozostałe zasady dotyczące zakupu kart są takie same jak w grze podstawowej. Pierwszy zakupu u kupca dokonuje pierwszy gracz, a po nim robią to pozostali, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

II. Utrata ostatniego punktu wytrzymałości

Jeśli gracz straci ostatni punkt wytrzymałości, zostaje wyeliminowany z gry. Następnie pozostali w grze gracze mogą, zaczynając od obecnego pierwszego gracza i kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, wziąć po nie więcej niż 2 karty z zasobów gracza, który odpadł z gry. Mogą wybierać spośród kart jego akcji (za wyjątkiem kart początkowych), przedmiotów lub eliksirów. Karty należy brać po jednej – oznacza to, że najpierw pierwszy gracz może wziąć 1 kartę, następnie pozostali mogą wziąć po 1 karcie (jeśli chcą), potem pierwszy gracz może wziąć drugą kartę, a po nim reszta. Gdy jakiś gracz odpadnie, nie należy zmieniać liczby kart potworów w talii. Ponadto gracze wybierają swoich przeciwników z puli złożonej z takiej samej liczby kart jak na początku gry – w takiej sytuacji pozostaną niewybrane karty potworów – należy je odłożyć do pudełka po tym, jak każdy wybierze potwora dla siebie.

III. Walka z Władcą Wszystkich Potworów

Każdy gracz, któremu uda się dotrzeć do Władcy Wszystkich Potworów, walczy z nim osobno. Przed każdą walką z Władcą należy potasować stos kart akcji Władcy. Po tym jak każdy gracz odbędzie jedną walkę z Władcą Wszystkich Potworów, gra dobiega końca – niezależnie od wyniku tych starć.

IV. Zdolności specjalne bohaterów

Sugerujemy, aby podczas rozgrywki w tryb ***Nexus*** nie korzystać ze zdolności specjalnych bohaterów.

KONIEC GRY

Rozgrywka może zakończyć się na trzy sposoby:

1. Na koniec rundy, po tym jak wszystkie walki zostaną rozpatrzone, jeśli w grze pozostaje tylko jeden bohater. To on zostaje zwycięzcą.
2. Na koniec rundy, po tym jak wszystkie walki zostaną rozpatrzone, jeśli wszyscy bohaterowie zostali z gry. Zwycięzcą zostaje gracz, który w ostatniej rundzie walczył z potworem i ma najwięcej kart akcji i przedmiotów (łącznie). W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.
3. Po tym jak kilku graczy wygrało walkę z Władcą. Zwycięża gracz, któremu pozostało więcej punktów wytrzymałości. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą kart akcji i przedmiotów (łącznie). Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem.

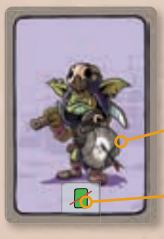
KARTY MODYFIKATORÓW

Karty modyfikatorów są wykorzystywane do zwiększania poziomu trudności w trybie Nexus, ale można z nich korzystać także w podstawowym trybie rozgrywki. Wzmacniają one potwory o nowe klątwy. Karty modyfikatorów są losowane, dlatego może się zdarzyć, że dobrana karta nie będzie miała wpływu na żadnego z potworów. W takim wypadku – gratulujemy szczęścia!

Poziom łatwy w trybie Nexus: Rozgrywka bez użycia kart modyfikatorów.

Poziom trudny w trybie Nexus: W każdej fazie gry (poziom I, poziom II, poziom III) należy wylosować 1 kartę modyfikatora tak, aby w danym momencie była aktywna tylko 1 karta modyfikatora.

Poziom bardzo trudny w trybie Nexus: W każdej fazie gry (poziom I, poziom II, poziom III) należy wylosować kolejną kartę modyfikatora i dodać ją do pozostałych tak, aby gra stopniowo stawała się coraz trudniejsza (na poziomie I będzie 1 karta modyfikatora, na poziomie II będą to 2 karty, a na poziomie III – 3).



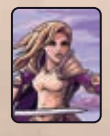
Karty modyfikatorów w grze podstawowej: Dla każdego poziomu jaskiń należy wylosować 1 kartę modyfikatora, a jej efekt należy stosować tylko do potworów z danego poziomu.
Uwaga! Efekt karty modyfikatora może zostać anulowany przez eliksir Oczyszczenia z Klątw.

Ilustracja potwora – *wskazuje, który potwór korzysta z danej klątwy*

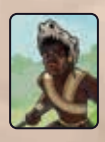
Klątwa – *wskazuje efekt klątwy*

NOWA KLĄTWA – Jeśli na karcie potwora znajduje się ten symbol, w trakcie walki graczowi nie wolno używać kart eliksirów (w tym eliksiru Oczyszczenia z Klątw).

NOWI BOHATEROWIE



ELSPETH – ***Wojownicza Księżniczka:*** Na początku walki może odrzucić maksymalnie 2 karty i na ich miejsce dobrać 2 nowe.



DARIUS – ***Zwiadowca:*** Jeśli walczy z potworem z poziomu, z którego już ma klucz (tło obu kart ma ten sam kolor), dodaje sobie 1 .