

A magyar nyelvű játékszabály a Reflexshop Kft. tulajdonát képezi. Engedély nélkül nem másolható, sokszorosítható és terjeszthető sem online, sem nyomtatott formában.

# Karak

PETR MIKŠA ÉS ROMAN HLADÍK

# A

SÁRKÁNY, AMELY ÉVEK ÓTA ZSARNOKOSKODOTT A KARAK-KASTÉLY VIDÉKÉN, VÉGRE ELESETT. Karak titokzatos ura sem jelent már fenyegetést. A hősök, akiket a személyes, gyakran nagyon is különböző motivációik miatt csupán a sors köt össze, most végre megkönnyebbülten lélegezhetnek fel.

De csak egy rövid pillanatra. Alighogy megpillantották a napfényt, és felmáztak a romos kastély lőréséhez, megremegett a föld, és ameddig a szem ellátott, szakadékok nyíltak meg mindenfelé. A föld mélyéből félelmetes lények özönlöttek ki, amilyenekkel a hősök még sosem találkoztak. Tán a sárkány bosszúja ez?

Vagy a rémisztő szörnyeteg valójában valami még rettenetesebbtől óvta a világot?

Hőseinket nem tántorítja el semmi - Karak katakombáiból megerősödött önbizalommal és egy rakás rendkívül értékes kincssel tértek vissza. És talán még valamivel: a vággyal, hogy szándékaiknak megfelelően változtassák meg a világot. Úgy gondolják, hogy képesek elbánni ellenségeikkel - bár ezúttal valószínűleg nem egyedül kell ezt megtenniük...



## ALAPKONCEPCIÓ

A *Karak II* egy kompetitív, kalandozós társasjáték, amelyben a játékosok hősként a Karak-kastély környékét fedezik fel, harcolnak a felbukkanó szörnyekkel, és különböző jutalmakhoz jutnak. A felszabadított területeken erőforrások után kutathatnak, településeket építhetnek, ahol többek között újabb egységeket képezhetnek ki a hadseregükbe, hogy a segítségükkel szembeszállhassanak a világalomra törekvő sötét erőkkel.

A hősök azonban nem „csak” a világot igyekeznek megvédeni. A szörnyesereg lélekköveibe rejtett hatalommal minden álm valósággá válhat. Minden hős más-más szándékkal érkezett Karakba, a legtöbb lélekkő összegyűjtése pedig segítségükre lehet a küldetésük teljesítésében.

*Baj-e, hogy nem játszottatok a Karakkal?*

Egyáltalán nem. A *Karak II* egy különálló társasjáték, és bár a története összeköti a *Karakkal*, az eredeti játék ismerete nem szükséges, hogy élvezzék a *Karak II* játékmenetét.

## A JÁTÉK CÉLJA

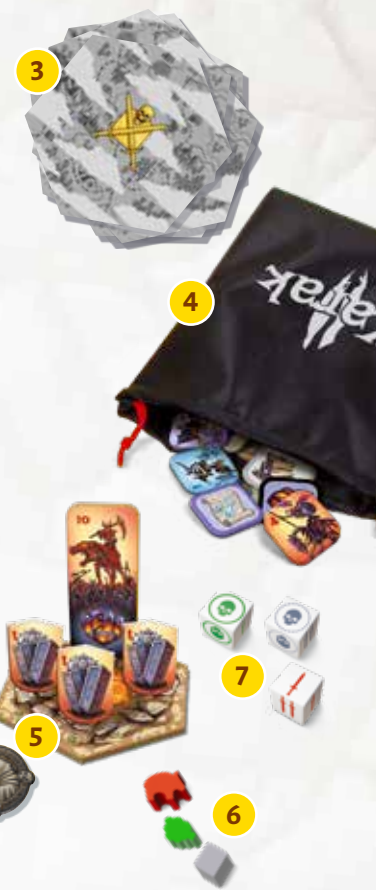
A játék azonnal véget ér, amikor a hősök egyike legyőzi a Sötét Generálist. A játék folyamán lélekköveket kell megszerezni a Sötét Seregtől. A lélekköveknek különböző pontértékük van, a játékot pedig az nyeri meg, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte.

## JÁTÉKELEMEK:

- 1 1 kezdőlapka
  - 2 28 tájlapka (18 első szintű és 10 második szintű)
  - 3 6 figura és figuratalp
  - 4 6 hőskártya
  - 5 6 városjelölő (hősönként 1)
  - 6 5 hóstábla batyuval (ahová a tárgyak kerülnek)
  - 7 5 dicsőséglobogó
  - 8 6 nagyméretű dobókocka (hősönként 1)
  - 9 35 kisméretű dobókocka a hősök egységeinek (10 lovag, 10 íjász, 10 mágus, 3 csontváz, 1 medve, 1 titán)
  - 10 30 életjelölő (ebből 5 tartalék)
  - 11 30 épületjelölő (a városépítéshez)
  - 12 40 ételjelölő, 40 fajelölő, 40 kőjelölő
  - 13 1 húzózsák a szörnyjelölők számára
  - 14 36 szörnyjelölő (7 csontvázharcos, 6 tűzfaló, 5 árnyfaló, 3 csontvázbehemót, 5 sötét nimfa, 1 kalapácskövető, 5 csontvázlovas, 4 halálhírnök)
  - 15 1 Sötét Generális figura egyedi talppal
  - 16 5 testőrjelölő
  - 17 1 pestisjelölő
- 1 magyar nyelvű szabályfüzet



Nem vagy ráhangolódva a szabálytanulásra? Nézd meg a szabályismertető videót:



Hiányzik vagy megsérült valamelyik játékelem? Jelezd e-mailben és gondoskodunk róla: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezzétek a három egybefüggő lapkából álló **kezdőlapkát** a játéktér közepére.
- Válogassátok szét a többi tájlapkát a **szintjük alapján**, majd keverjétek meg a paklikat külön-külön.
- Helyezzétek a **második szintű tájpaklit képpel lefelé** mindenki számára könnyen elérhető helyre. Helyezzétek az **első szintű tájpaklit képpel lefelé a második szintű paklira**, hogy végül egy paklit alkossanak.
- Helyezzétek az összes **szörnyjelölőt** a húzózsákba, a zsákot pedig helyezzétek mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- Helyezzétek a **Sötét Generálist** (az egyedi talpában), a **testőrjelölőket** és a **pestisjelölőt** a szörnyjelölőkkel teli húzózsák közelébe.
- Vegyétek ki az erőforrástárolót a dobozból és helyezzétek mindenki számára könnyen elérhető helyre. Innen kell elvennie az erőforrásokat, amikor erőforrásokat gyűjtötök be. 3 erőforrástípus van a játékban: **étel, fa és kő**.
- Szintén a tárolóban foglalnak helyet az **egységkockák**. A játékban 3 alap egység típus van: **lovagok, íjászok és mágusok**.
- Vegyétek magatokhoz mindnyájan **1-1 hőstáblát, 1-1 városjelölőt, 5-5 életjelölőt és 6-6 épületjelölőt** (épülettípusonként 1-1-et). Helyezzétek a jelölőiteket a hőstáblátok megfelelő mezőire, az életjelölőket a szívet ábrázoló oldalukkal felfelé, az épületjelölőket pedig a szürke (a megépítetlen) oldalukkal felfelé. Helyezzétek a **lobogójelölőket** a játéktábla „0” mezője fölé.
- Keverjétek meg a **6 hőskártyát** és mindnyájan húzzatok 1-1 hőskártyát véletlenszerűen, majd helyezzétek azt a **hőstáblátok** megfelelő mezőjére. A megmaradt hőskártyákat helyezzétek vissza a játék dobozába.

**Megjegyzés: Ha szeretnétek, céltottan is kiválaszthatjátok, hogy ki melyik hőskártyával játszana. Döntsétek el dobókockával, hogy milyen sorrendben választotok.**

- Helyezzétek a hőstökhöz tartozó **városjelölőt** magatok elé (a szürke, megépítetlen oldallal felfelé).
- Helyezzétek a **hőskockákat** magatok elé (a hőskockák csupán a színükben térnek el, a rajtuk lévő ikonok megegyeznek).
- Helyezzétek a játékban részt vevő hősöket a **kezdőlapka közepére** (a Karak-kastélyra).
- Az lesz a kezdőjátékos, aki a hőskockájával a legnagyobb értéket dobja.



Példa egy szabályos körre



Példa egy szabálytalan körre



### MOZGÁS — 1. PÉLDA

**HORAN** a jelenlegi lapkájáról egy szomszédos lapkára mozog (1), ahol erőforrások begyűjtése akciót hajt végre (2). Bár szeretne harcba bocsátkozni a szomszédos lapkán lévő nimfával, a két lapka között szakadék húzódik, így más irányból kell megközelítenie a szörnysereget. Arra a lapkára mozog, amin a fegyverjelölő van (3), majd azt a batyujába helyezi a második akciójával (4).



### MOZGÁS — 2. PÉLDA

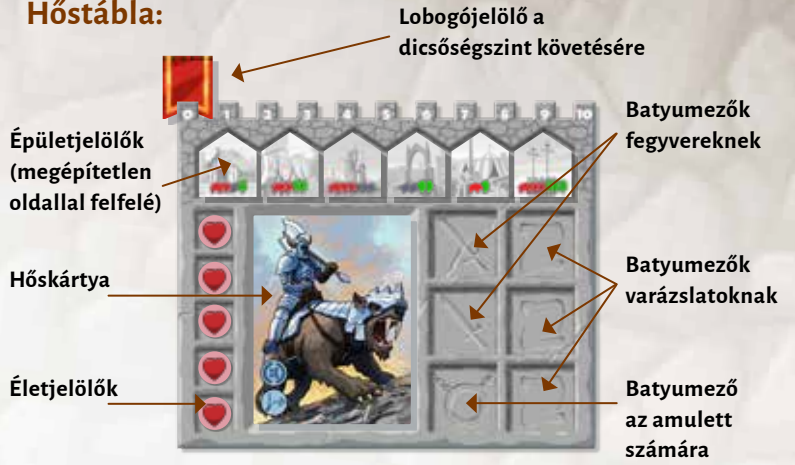
**HORAN** a városában áll. Mivel az első akciójával új épületeket szeretne építeni a városába, úgy dönt, hogy az akció végrehajtása előtt nem mozog.

Ezt követően a második akciójával az újonnan megépített épületeiben egységeket képez ki a hadserege számára.

Bár szeretne kimozdulni a városából, erre nincs lehetősége, ugyanis kizárólag az akció végrehajtása előtt lehet mozogni, utána nem.



### Hőstábla:



### JÁTÉK MENET

A kezdőjátékkal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad. Amikor sorra kerülsz, alapvetően 2 akciót hajthatsz végre, de bizonyos fejlesztésekkel (amulett és/vagy istálló) akár 4 akciót is végrehajthatsz. Minden akciód előtt a hősedet 1 lapka távolságra mozgathatod.

### Mozgás és akciók

Minden akciód előtt a hősedet egy szomszédos tájlapkára mozgathatod. Sem a mozgás, sem az akciók végrehajtása nem kötelező, így a következők a lehetőségeid:

- Mozogsz a hősséddel és végrehajtasz egy akciót azon a lapkán, ahová a hősed mozgott.
- Mozogsz a hősséddel és nem hajtasz végre akciót (pl. hogy egy újabb mozgással, és azt követő akcióval folytasd, amennyiben még van erre lehetőség).
- Nem mozogsz a hősséddel és végrehajtasz egy akciót azon a lapkán, ahol a hősed jelenleg tartózkodik.

Az mindenesetre fontos, hogy a hős előbb mozoghat és csak azt követően hajthat végre akciót, így nem teheted meg, hogy előbb hajtasz végre akciót és utána mozogsz. Ez utóbbit csak úgy teheted meg, ha a rendelkezésedre áll egy újabb akció, aminek az elején mozogsz.

Egyes tájlapkák szélén szakadék látható. A hősök alapvetően nem mozoghatnak át ezeken a szakadékokon. Egy hős akkor mozoghat át egyik lapkáról a másikra, ha azoknak a közös oldalán nem látható szakadék.

Más játékosok hősei és városai nem akadályozzák a mozgást, a lapkákra korlátozás nélkül rá lehet lépni.

## PÉLDA — FELFEDEZÉS:

**HORAN** erről a lapkáról egy felfedezetlen területre szeretne mozogni. Felhúzza a pakli felső lapkáját és a jelenlegi lapkájával szomszédosan helyezi azt úgy, hogy tudjon mozogni a két lapka között (1).

Mivel ez egy második szintű tájlapka, két szörnyjelölőt húz a húzózsákból (2). Ezeknek 2-es és 3-as az ereje, így összesítve 5-ös az erejük.

**HORANNAK** most mindkettőjükkel egyszerre kell harcba szállnia (3).



## A táj felfedezése

A *Karak II-ben* fokozatosan alakul ki a táj, a játéktér, ahogyan a hőseitek bejárják a környéket. A még nem kirakott táj az úgynevezett felfedezetlen terület.

Mozgás során a hősöd nemcsak felfedezett lapkák között mozoghat, hiszen a már kirakott lapkák szomszédságába új lapkák kerülhetnek, amikre a hősöd mozoghat. Amikor egy felfedezetlen területre lépsz be, húzd fel a tájpakli felső lapkáját, és helyezd azt a játéktérre úgy, hogy a hősöd a jelenlegi lapkájáról rá tudjon lépni az újonnan lehelyezett lapkára. Ezzel növeled a játéktérrel. A tájlapka lehelyezése után azonnal mozgasd rá a hősödet. Ennek a lapkának közvetlenül kell kapcsolódnia azzal, ahonnan a hős érkezik. Fontos, hogy a kapcsolatban álló részen akadálytalanul lehessen áthaladni, az azonban rendben van, ha a lapka más oldalain áthatolhatatlan szakadék tátong.

1. **Első szintű tájlapka:** Miután lehelyezel egy első szintű tájlapkát, mozgasd rá a hősödet. Ezt követően húzz véletlenszerűen egy szörnyjelölőt a húzózsákból, és helyezd azt az imént lerakott tájlapkára. Harcba kell szállnod ezzel a szörnyvel.
2. **Második szintű tájlapka:** A második szintű tájlapkák ugyanúgy működnek, mint az első szintű tájlapkák, azonban ezekre egy helyett két szörnyjelölőt kell húzni a húzózsákból, és mindkettőt az imént lerakott tájlapkára kell helyezni. A két szörnysereg erejét össze kell adni, és a hősnek mindkettővel egyszerre kell harcba szállnia.

A körödben a következő akciók állnak a rendelkezésedre:

- A. Harc szörnysereggel
- B. Gyógyulás
- C. Erőforrások begyűjtése
- D. Városépítés
- E. Építkezés
- F. Egységek toborzása
- G. Tárgy felvétele
- H. A pestis leküzdése

## A. Harc szörnysereggel

Amint a hősöd egy olyan lapkára lép, amin egy vagy több szörnyjelölő van, azonnal harcba kell szállnia velük. Amikor szörnyvel harcolsz, dobj a hősökockáddal, valamint választott mennyiségű, elérhető egységkockával. Add össze a dobott értékeken szereplő kard ikonokat; ez határozza meg támadóerődöt. Ehhez add hozzá a hősöd felszerelésének erejét (alapvetően a fegyvereket). Továbbá a dobás után elhasználhatsz egy vagy több támadóvarázslatot (ez alapvetően a *tűzgolyó* varázslat). Minden elhasznált tűzgolyóért növeld 1-gyel a támadóerődöt. Ha a hősöd képessége bónuszt

biztosít a harc során, azt is add hozzá a támadóerődhez. A végső összeg határozza meg a hősöd teljes támadóerejét.

**Figyelem! Amikor harcolsz, mindig dobsz a hősökockáddal.**

**A hadseregedből tetszőleges mennyiségű egységkockát használhatsz, nem kell mindegyikkel dobnod. Bár azok a dobókockák, amikkel nem dobtál, nem biztosítanak további erőt a számodra, de biztosan megmaradnak, nem kockáztatod az elvesztésüket. Azt azonban még a dobás előtt el kell döntened, hogy mely dobókockákkal dobsz és melyekkel nem.**

**Vereség:** Ha az összesített támadóerőd kisebb, mint a szörnyjelölő(k) ereje (a szörnyjelölőn látható érték, vagy a második szintű tájlapkák két szörnysereg esetén az értékek összege), a hősöd elveszíti a harcot. Mozdasd vissza a hősöd arra a tájlapkára, ahonnan érkezett. A szörnyjelölő(k) azon a tájlapkán marad(nak), ahol a hősöd szembeszállt vele/velük.

**Győzelem:** Ha az összesített támadóerőd legalább akkora, mint a szörnyjelölő(k) ereje, megnyered a harcot és legyőzöd a szörnyserege(ke)t. Fordítsd meg a szörnyjelölő(ke)t a másik oldalra, és szerezd meg az azon látható tárgya(ka)t. A megszerzett fegyvereket, varázslatokat és amuletteket helyezd a batyud megfelelő mezőire. Ilyen módon erőforrásokérhez és lélekközhöz is juthatsz. A lélekköveket tartsd a hóstáblád mellett. A jelzett erőforrásból vedd el a jelzett mennyiséget a közös készletből, a szörnyjelölőt pedig helyezd játékon kívülre. Ha a batyudban nincs szabad mező az adott felszereléstípusból, le kell dobnod a felesleges (nem eltárolható) tárgyakat arra a tájlapkára, ahol a hősöd jelenleg tartózkodik. Az eldobott tárgyakat a továbbiakban bárki felveheti, aki erre a tájlapkára lép.

**A hős sebesülései a harc során:** Amikor a hősökocka dobott értékén koponya ikon jelenik meg, akkor a harc után a hóstábládon a koponya számával egyező mennyiségű életjelölőt kell a koponya oldalra átfordítanod. Ha a harc után egy életjelölőd sincs szív oldallal felfelé, de elegendő mennyiségű kard ikont dobtál a szörnysereg legyőzéséhez, a harcot megnyered, és a jutalmat is megkapod. Ezt követően a hős elveszíti az eszméletét (az ehhez tartozó szabályokat lásd a 11. oldalon).

**Megjegyzés: A hős akkor is megsebesülhet, ha megnyeri a harcot, és elveszítheti a harcot, miközben egyáltalán nem sebesül meg. A hősökockával dobott koponyák száma minden esetben csak a hős harcban szerzett sebesüléseit határozza meg.**



**Egy egység halála a harc során:** Amikor dobás után egy egységkockán koponya ikon jelenik meg, azt az egységet elvesztetted, így helyezd vissza az egységkockát a közös készletbe.

**Megjegyzés:** Az egységkockán megjelenő koponya ikon annak az adott egységnek az elvesztését jelenti. Maga a hős nem veszít életet az egységkockán megjelenő ikonok után.

**Pestis és inség:** Ha a hőskockával dobott értéken két koponya jelenik meg, a hősd két életerőt veszít, ráadásul pestis támadja meg az egyik várost. Te határozod meg, hogy melyik várost támadja meg a pestis. A pestis és az inség szabályait a 12. oldalon olvashatod.

**Fontos! Harc után a köröd mindig azonnal véget ér, függetlenül attól, hogy mennyi akciót hajtottál végre a körödben, és mennyi maradt még hátra.**

## DICSŐSÉG

Mindannyian a hőstáblákon tartjátok számon a dicsőségeket a lobo-  
gótok segítségével. A játékot mindnyájan „0” dicsőségszinten kezditek. A dicsőségszintetek határozza meg, hogy mekkora lehet a seregetek. A dicsőségszintetek megegyezik az általatok legyőzött legerősebb szörny-  
sereg erejével. A dicsőségetek nem növekszik minden egyes harc után, kizárólag akkor, ha a korábbiakhoz képest erősebb ellenséget győztök le. A második szintű lapkákon a szörnyjelölők értékét össze kell adni, és ezen érték meghatározza győzelem esetén a dicsőségszintet is.

A dicsőségszintek meghatározza, hogy a hősdnek mennyi egysége lehet a hadseregében. Ha a hősdnek 1-es a dicsősége, legfeljebb 1 egységed lehet (1 egységkocka) a hadseregében. Ha a hősdnek 4-es a dicsősége, legfeljebb 4 egységed lehet a hadseregében. Legfeljebb 10-es lehet a dicsőségszinted.

## HARC — 1. PÉLDA:

**HORAN** egy 3-as erejű szörnyesereg ellen harcol. **HORANNAK** rendelkezésére áll a hőskockája, valamint az egységkockái: **HORANNAK** 1 íjászegysége valamint 1 lovagegysége van.

Minden rendelkezésre álló dobókockájával dob. A hőskockájával és az íjászával koponyát, a lovagjával pedig egy kardot dob.

A szörnyesereget így nem sikerül legyőznie (ehhez 3 kardra lett volna szüksége). Elveszít 1 életerőt (1), valamint az íjászkockáját, amit vissza kell helyeznie a közös készletbe (2). A harc elvesztése után vissza kell mozognia arra a tájlapkára, ahonnan a szörnyesereget tartalmazó lapkára érkezett (3). A köre ezzel véget ér.



## HARC — 2. PÉLDA:

Ezúttal **TAIA** száll harcba ugyanazzal az ellenséggel. 2 íjással és 2 lovaggal rendelkezik, és persze a hőskockájával. A hőskockával és az egyik lovagkockával koponyát dob. A maradék három kockával azonban kardokat dob.

Így végül **TAIA** veszít 1 életerőt (1), az egyik lovagkockáját pedig visszahelyezi a közös készletbe (2). Mivel megnyeri a harcot, megkapja a szörnyjelölő hátlapján lévő jutalmat (3), a hős pedig azon a tájlapkán marad, ahol szembeszállt a szörnyel (4). A köre ezzel véget ér.



## PÉLDA — DICSŐSÉG:

**HORANNAK** 2-es a dicsőségszintje, és a hadseregében egy lovagja és egy íjásza van. Jelenleg nem is juthat további egységekhez. Ha olyan szörnyesereg ellen nyer harcot, aminek 3-as az ereje, a dicsőségszintje 3-ra növekszik, ha pedig 4-es erejű sereget győz le, a dicsőségszintje 4-esre növekszik, stb. Azonban, ha csupán 1-es erősségű sereget győz le, a dicsőségszintje nem változik.



## B. Gyógyulás

Ha a hősöd sebesült, ezzel az akcióval gyógyulhat. Minden végrehajtott gyógyulás akcióval 2 életerőt gyógyul, azaz fordíts meg 2 életjelölőt a koponya ikonos oldaláról a szív ikonos oldalra. Bármelyik lapkán állva végrehajthatsz gyógyulás akciót.

## C. Erőforrások begyűjtése

A hősödnek olyan lapkán kell állni az erőforrások begyűjtése akció végrehajtásához, ahol nincs sem szörny-, sem városjelölő. Az akció végrehajtásakor vegyél magadhoz a tájlapka által meghatározott mennyiségű és típusú erőforrásjelölőt (lásd alul). A körödben több tájlapkán is végrehajthatod az erőforrások begyűjtése akciót, de egy tájlapkán kizárólag körönként egyszer.

### TÁJLAPKÁK ÉS AZ OTT BEGYŪJTHETŐ ERŐFORRÁSOK:

Vannak olyan tájlapkák, amin egyetlen erőforrástípusból egyetlen jelölő gyűjthető be.



Farm – étel



Erdő – fa

Vannak olyan tájlapkák, amin két erőforrástípusból gyűjthető be egy-egy jelölő. Ezek a lapkák az akció végrehajtásakor a hős mindkét erőforrástípusból egyet-egyet kap.



Erdő és farm:  
fa + étel



Szikla és farm:  
kő + étel



Szikla és erdő:  
kő + fa

Bizonyos második szintű tájlapkák a hős az adott erőforrástípusból hármat kap az akció végrehajtása során.



Nagy farm:  
3x étel



Sűrű erdő:  
3x fa



Nagy szikla:  
3x kő

**Megjegyzés:** Az erőforrásjelölőkből végtelen áll a rendelkezésedre, így ha valamelyik erőforrásból az utolsó jelölő is elfogyna, használjatos helyette valami arra alkalmas helyettesítést.

### PÉLDA — ERŐFORRÁSOK BEGYŪJTÉSE:

**HORAN** úgy dönt, hogy az egész körét erőforrások begyűjtésének szenteli. Farmlapkán kezdi a körét; onnan 1 ételhez jut (1). Ezt követően az erdőt és sziklát tartalmazó lapkára mozog, ahol 1 fát és 1 követ gyűjt be (2). A közös készletből elveszi a megfelelő erőforrásokat és a hőstáblája mellé helyezi. A köre ezzel véget ér.



Kezdőlapka



Pokoli mélység tájlapka

Az előzőleg említett tájlapkák közül a kezdőlapkán középen a Karak-kastély áll, a Pokoli mélység tájlapkán pedig maga Sötét Generális tartózkodik. Ezek a lapkák nem lehet erőforrást begyűjteni. Olyan lapkáról sem lehet erőforrást begyűjteni, ahol bármelyik játékosnak városa áll.



## D. Városépítés

Ha elegendő erőforrást gyűjtöttél, saját várost építhetsz. A városépítéshez köls el 2 fát (az elköltött erőforrások viszszerülnek a közös készletbe). Várost csak olyan tájlapkán lehet építeni, ahol nincs szörnysereg, továbbá nem áll ott másik játékos hőse. Emellett a Karak-kastély lapkájára sem építhető város, valamint olyan tájlapkára sem, ahol másik játékos városa áll.

Amikor a hősed egy megfelelő tájlapkán áll, és városépítés akciót hajt végre, helyezd a városjelölődet a színes oldalával felfelé a tájlapkára. A városjelölő a lehelyezése után már nem távolítható el a játékból, és nem mozgatható át semmilyen módon más tájlapkára. Mindenki számára kizárólag 1-1 városlapka áll a rendelkezésre.

**Megjegyzés: Ne becsüld alá a jelentőségét, hogy melyik tájlapkára helyezed a városodat. Kizárólag itt toborozhatsz újabb egységeket, így érdemes „tűzközelbe” megépíteni, emellett pedig jó, ha a lapkával szomszédosan erőforrásokhoz tudsz jutni az építkezéshez és a toborzáshoz.**

**Megjegyzés: A városjelölőt tartalmazó tájlapkákon lévő szakadékokat továbbra is figyelembe kell venni a mozgás során.**

## E. Építkezés

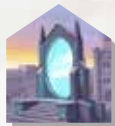
Onnantól, hogy megépítetted a városodat (a városjelölődet egy tájlapkára helyezted), építkezés akcióval épületeket építhetsz a városodban. Az épületek építési költsége az épületjelölők szürke (megépítetlen) oldalán látható. Egyetlen építkezés akcióval bármennyi épületet megépíthetsz, amennyiben ehhez elegendő erőforrásod van. Kizárólag akkor építhetsz, ha a hősed azon a tájlapkán áll, ahová a városjelölődet helyezted.

**Megjegyzés: A hősed mindenféle korlátozás nélkül, szabadon mozoghat más hős városába, azonban építkezés akciót kizárólag a saját városodban hajthatsz végre.**

### AZ ÉPÜLETEK HATÁSAI:



**Istálló** – Az istálló megépítésétől kezdve a játék végéig minden körödben eggyel több akciót hajthatsz végre, az akció előtti vagy helyetti mozgással együtt (lásd a Mozgás részt a 4. oldalon). Így tehát 2 akció helyett 3-at tudsz végrehajtani, és az extra akciót már abban a körödben is használhatod, amikor az istállót megépítetted.



**Portál** – A portál gyorsabb mozgást tesz lehetővé a városból, illetve a városba. Onnantól, hogy megépítetted a portált a városodban, a városjelölődről nem kötelező szomszédosan mozognod, onnan egy tetszőleges, már lehelyezett tájlapkára léphetsz. Emellett pedig bármelyik tájlapkáról szomszédos mozgás helyett közvetlenül a városodba léphetsz. Fontos, hogy a portált körönként kizárólag egyszer használhatod.



**Dicsőséglobogók** – A dicsőséglobogók 2-vel növelik a hősed dicsőségszintjét. Onnantól, hogy megépítetted, a dicsőségszinted mindig 2-vel magasabb lesz, mint az addig harcban legyőzött legerősebb szörnysereg ereje. Amint megépítetted a dicsőséglobogókat, mozgásd a lobogójelölődet 2-vel magasabb értékre, amennyiben lehetséges.



**Katonai tábor** – A katonai tábor lehetővé teszi, hogy lovagokat toborozz. Onnantól, hogy megépítetted a katonai tábort a városodban, egységek toborzása akció végrehajtásakor lovagot képezhetsz ki. Minden ilyen egységet piros szimbólumos dobókocka testesít meg. Minden ilyen dobókockának 1 étel a költsége.



**Lőtér** – A lőtér lehetővé teszi, hogy íjászokat toborozz. Onnantól, hogy megépítetted a lőteret a városodban, egységek toborzása akció végrehajtásakor íjászt képezhetsz ki. Minden ilyen egységet zöld szimbólumos dobókocka testesít meg. Minden ilyen dobókockának 1 fa a költsége.



**Varázslótorony** – A varázslótorony lehetővé teszi, hogy mágusokat toborozz. Onnantól, hogy megépítetted a varázslótoronyt a városodban, egységek toborzása akció végrehajtásakor mágust képezhetsz ki. Minden ilyen egységet szürke szimbólumos dobókocka testesít meg. Minden ilyen dobókockának 1 kő a költsége.



### PÉLDA — VÁROS

HORAN várost szeretne építeni. A szomszédos, már lehelyezett tájlapkák egyikén sem építheti meg a városát — nem építheti meg a Karak-kastélyon, szörnysereget tartalmazó tájlapkán, ellenfél városát tartalmazó tájlapkán. Emiatt az első akciójával

az ellenfél városára lép (1), onnan pedig a farmlapkára (2), a saját készletéből 2 fát fizet a közös készletbe (3), majd a városjelölőjét a farmlapkára helyezi a második akció során (4). A következő körében már elkezdhet épületeket építeni a városában.



## F. Egységek toborzása

Kizárólag akkor hajthatod végre ezt az akciót, ha a hősöd a városodban áll. Ennek az akciónak a végrehajtásakor meghatározott mennyiségű és típusú erőforrásokat kell beadnod a közös készletbe ahhoz, hogy kifizetett költségek alapján egységkockákhoz juss. Ahhoz, hogy egy egységtípust toborozhass, előtte meg kell építened a hozzá tartozó épületet. Sohasem lehet a dicsőségszintednél több egységed a hadseregdben. Azonban a toborzás akció során tetszőleges mennyiségű egységkockát helyezhetsz vissza a közös készletbe, hogy ezzel lehetőség nyíljon új egységek toborzására.

**Megjegyzés:** Az egységkockák mennyisége véges. Ha egy adott egységtípusból már nincs a közös készletben, azt a típust jelenleg nem lehet kiképezni addig, amíg vissza nem kerül ilyen típusú egység a közös készletbe.



**Lovagok – katonai tábor – költség: 1 étel**  
(bár a leggyengébb egység, de ellenállóbb, mint a másik két típus)



**Íjászok – lőtér – költség: 1 fa**  
(közepesen erős egység, kevésbé ellenálló)



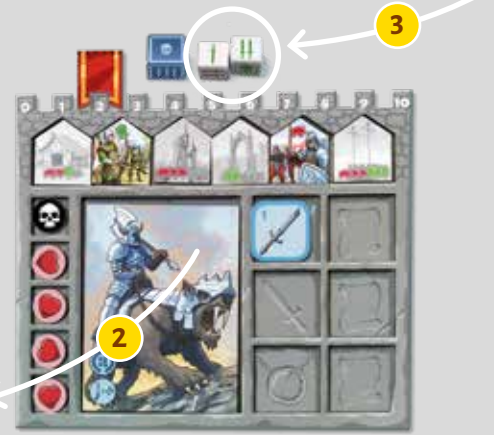
**Mágusok – varázslótorony – költség: 1 kő**  
(a legerősebb egység, de a legkevésbé ellenállóak a harc során)

## G. Tárgy felvétele

A játék folyamán előfordulhat, hogy a hősöd batyuja megtelik, és egy szörnysereg legyőzése után már nincs üres meződ, hogy eltárold az adott típusú tárgyat. Ebben az esetben a hősödnek le kell dobnia egy ilyen típusú tárgyat arra a tájlapkára, ahol jelenleg tartózkodik. Úgy is dönthetsz, hogy az imént megszerzett tárgyat hagyod ott. A tájlapkán hagyott tárgyat a későbbiekben bárki felveheti és a batyujába helyezheti. Az eldobott tárgy felvétele akciónak számít. Ha egy tájlapkán több tárgy is található, egyetlen akcióval az összes ott lévő tárgyat fel lehet venni. A tárgy felvétele akció keretében a hősöd szabadon cserélgetheti a tájlapkán lévő tárgyakat a batyujában lévő azonos típusú tárgyakkal.

## PÉLDA — TOBORZÁS:

**HORAN** a városában áll, és toborzás akciót szeretne végrehajtani. 2-es a dicsőségszintje, és jelenleg 1 lovak van a hadseregében. Kizárólag lovakokat és íjászokat képezhet ki, ugyanis a varázslótornyt még nem építette meg, így mágust egyelőre nem képezhet ki. **HORAN** úgy dönt, hogy a hadseregében lévő lovagját visszahelyezi a közös készletbe (1), fizet 2 fát (2), majd elvesz 2 íjászt (dobókockát) a közös készletből (3).



## PÉLDA — TÁRGY FELVÉTELE

**HORAN** két szörnysereget győz le egy második szintű tájlapkán, a jutalma pedig egy amulett és egy kard (1). **HORANNAK** mindkét fegyvermezője foglalt ugyanolyan vagy erősebb tárgyakkal, így a kardot a tájlapkán hagyja (2). Az amulettet felveszi, de ehhez el kell dobnia a már nála lévő amulettet (3).

Később **TAIA**, akinek nincs sem amulettje, sem két fegyvere, ugyanerre a tájlapkára érkezik, és végrehajt egy tárgy felvétele akciót, hogy mindkét tárgyat a batyujába helyezze.







## PÉLDA A SÖTÉT GENERÁLIS ELLENI HARCRA:

Egy felfedezés során HORAN felhúzza a Pokoli mélység tájlapkát, így meg kell harcolnia a Sötét Generálissal.

Mivel egy 4 fős játékról van szó, a Sötét Generálisnak 4 testőrjelölője van, azaz 14 életereje. HORANNAK két mágusa, egy lovagja és két íjásza van (1). Továbbá van két kardja és két tűzgolyó varázslata a batyujában (2).

Dob a dobókockákkal. A hősökkel és a lovakokkal koponyát dob (3), viszont az összes mágus- és íjászkockával kardot dob. Az összesített ereje így  $2 \text{ (kardok)} + 3 \text{ (íjások)} + 4 \text{ (mágusok)} = 9$ .

HORAN úgy dönt, hogy az egyik varázslatát felhasználja (4), így 1-gyel növeli a támadóerejét, ami 10 lesz, ezért 1 testőrjelölőt levesz a Sötét Generálisról (5). HORAN viszont veszít 2 életerőt (egyét a hősök miatt, egyet pedig azért, mert a Sötét Generálissal harcolt), valamint a lovakóját is elveszíti (6). Mivel elveszítette a csatát, vissza kell mozognia arra a tájlapkára, ahonnan a Sötét Generálishoz érkezett (7).

A későbbiekben TAIA szeretne harcolni a Sötét Generálissal. Mivel HORAN eltávolított 1 testőrjelölőt, és már csak 3 maradt, neki a 13-as erőt kell figyelembe vennie a győzelemhez.

## H. A pestis leküzdése

Ha a városodban pestis pusztít (lásd a 12. oldalon), a pestis leküzdése akcióval tisztíthatod meg azt. Ezt kizárólag a kezdőlapján teheted meg; a hősödnek a Karak-kastélyon kell állnia. Az akció végrehajtásakor a pestisjelölőt helyezd vissza a közös készletbe, majd az akció részeként állítsd vissza a hősöd teljes életerejét.

**Megjegyzés:** Akár akkor is végrehajthatod ezt az akciót, amikor nincs pestis a városodban, hogy a hősöd életerejét a maximumra állítsd.

**Megjegyzés:** Kizárólag akkor távolíthatod el a pestisjelölőt ezzel az akcióval, ha az a te városodban van. Ha a pestisjelölő egy másik játékosnál van, te nem távolíthatod el azt.

## A kör vége

A köröd véget ér:

1. Amikor az összes rendelkezésedre álló akciót végrehajtottad (vagy annak ellenére, hogy még lenne akciólehetőséged, te taktikai okokból nem akarsz élni vele).
2. Miután szörnysereggel harcoltál (még ha amúgy lenne is fennmaradó akciólehetőség).

**Megjegyzés:** Alapvetően mindenkinek két akciólehetősége van a körében, de bizonyos hatások (istálló, amulett) lehetővé teszik további akciók végrehajtását.

## A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES KIHIRDETÉSE

A játék akkor ér véget, amikor a hősök egyike harcban legyőzi a Sötét Generális. A Sötét Generális elleni harcnak külön szabályai vannak.

Amikor valamelyikőtök felhúzza a Pokoli mélység tájlapkát a második szintű lapkák közül, helyezze rá a Sötét Generális figuráját. Emellett meghatározott számú testőrjelölőt kell a Sötét Generális speciális műanyagtalpába helyezni; ezek jelképezik azokat a szörnyseregeket, akik a Sötét Generális védelmezik. A mennyiségük a játékosok számától függ.

2 játékos = 5 jelölő

4 játékos = 4 jelölő

3 játékos = 5 jelölő

5 játékos = 3 jelölő

A Sötét Generálisnak 10 az alapereje, és ehhez hozzá kell adni a testőrjelölők számát, így a játékosok számától függően 13-15 életerővel kezd.

Minden alkalommal, amikor egy hős megtámadja a Sötét Generális, a hős a hősök eredményén felül egy további életerőt veszít.

A Sötét Generális elleni harc során a hős támadóerejét ugyanúgy kell kiszámolni, mint amikor szörnyseregek ellen harcol, a legyőzéséhez pedig a támadóerőnek legalább akkorának kell lennie, mint a Sötét Generális aktuális ereje.



Ha a hős támadóereje legalább 10-es, de kisebb, mint a Sötét Generális aktuális ereje, akkor ugyan a hős elveszíti a harcot, de eltávolít 1 testőr-jelölőt, ezzel gyengítve a Sötét Generálist a későbbi harcokban.

Ha a hős támadóereje legalább akkora, mint a Sötét Generális aktuális ereje, a hős legyőzi a Sötét Generálist. Jutalomként megkapja a lélek-zárókövet, a játék pedig azonnal véget ér, még ha a harcoló hős el is veszti az utolsó életerejét, és azzal együtt az eszméletét.

A Sötét Generálist legyőző hős megkapja a lélek-zárókövet (a Sötét Generális figuráján látható), de ezzel nem lesz automatikusan a játék győztese. Az lesz a játék győztese, aki a legnagyobb összértékben rendelkezik lélekkövekkel. Három különböző típusú lélekkő van a játékban, ezek méretben és értékben térnek el. Minden kicsi lélekkő 1-1 pontot ér, a nagy lélekkövekért 2-2 pont jár, a lélek-zárókövet pedig 4,5 pontot ér. Emiatt egy játékos úgy is nyerheti a játékot, hogy nem ő győzte le a Sötét Generálist. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki több nagy lélekkövel rendelkezik. Ha még e tekintetben is holtverseny alakul ki, az érintett játékosok megosztóznak a győzelmen.

## AZ ÖSSZES ÉLETERŐ ELVESZTÉSE ÉS AZ ESZMÉLETVESZTÉS



A harc során, ha a hőskockáddal egy vagy két koponya ikont dobsz, fordíts meg ugyanannyi életjelölőt a szív oldaláról a koponya oldalára. Ha az utolsó életjelölődöt is a koponya oldalra kell fordítanod, a hősöd elveszti az eszméletét. Amikor legközelebb sorra kerülsz, a megszokott köröd helyett fordíts vissza három életjelölőt a szív oldalra. A köröd ezzel véget is ér, és a követő köröd nem hajthatsz végre semmilyen akciót.

## TÁRGYAK

Minden alkalommal, amikor egy harc során a hősöd szörnysereget győz le, jutalomként megkapja a szörnyjelölő hátulján lévő tárgyat. Ha a hős a harcban egyszerre több szörnyet is legyőz, minden hozzájuk tartozó tárgyat megkap. A következő tárgytípusok fordulnak elő a játékban:

- A. Fegyverek
- B. Varázslatok
- C. Amulettek
- D. Erőforrások
- E. Lélekkövek

A megszerzett tárgyakat helyezd a hóstáblára, a batyudba. A batyudban két mező fegyvereket, három mező varázslatokat, egy mező pedig amulettet tud tárolni. Minden tárgy csak a saját mezőtípusán tárolható, tehát varázslatot nem helyezhetsz fegyvermezőre és fordítva. Így tehát a hősödnek egyidejűleg legfeljebb két fegyvere, három varázslata és egyetlen amulettje lehet.

Amennyiben már van három varázslatod a batyudban és egy negyedikhez jutnál, le kell dobnod egy varázslatodat arra a tájlapkára, ahol a hősöd jelenleg tartózkodik. Dönthetsz úgy is, hogy a frissen megszerzett tárgyat dobod le.

## A. Fegyverek

A játékban kétfajta fegyver fordul elő: kard és harci kalapács. A fegyverek állandó bónusz erőt biztosítanak a harcok során; ennek mértékét a fegyver bal felső sarkában látható szám határozza meg: a kard +1, a harci kalapács pedig +2 erőt biztosít.

**Példa: HORAN batyujában van egy kard és egy harci kalapács. Ez azt jelenti, hogy a támadóereje 1 + 2, azaz 3-mal nagyobb.**

**A Sötét Úr kardja** egy elátkozott ereklye, amely pusztítást és halált hagy maga után. A kard az erejét az elkészítéséhez használt, hatalmas erejű elementál széttört esszenciájából nyerte. A megszerzésével a hősök a sötét sereggel való harcban használhatják a hatalmát.



A kardot birtokló hős a kockadobások után adjon +1-et az összerejéhez.

**Az Élő Kalapács**, úgy tűnik, saját akarattal bírva kapaszkodott fel a sötét sereg ranglétráján. A harci kalapácsban rekedt démon örökké harcra szomjas, és büntudat nélkül pusztít el mindent, ami az útjába kerül. Csak egy képzett hős képes megszelídíteni, és a gonosz elleni harcban hasznosítani szörnyű erejét.



A harci kalapácsot birtokló hős a kockadobások után adjon +2-öt az összerejéhez.

## B. Varázslatok

A hóstábla batyujában három mező áll a varázslatok rendelkezésére. Minden varázslat egyszer használatos. Használat után a varázslat-jelölőt el kell távolítani játékból (**ne rakjátok vissza a húzózsákba**). A *Karak II*-ben a következő varázslatok fordulnak elő:



**Tűzgolyó:** Amikor úgy döntesz, hogy ezt a varázslatot használod, növeld +1-gyel a támadóerődöt. Egyetlen támadás során a batyudból bármennyi ilyen varázslatot felhasználhatsz.



**Zsebmetszés:** A körödben bármikor felhasználhatsz egy zsebmetszés varázslatot (ez nem számít akciónak). Az aktiválása után bármelyik hős készletéből két erőforrást vehetsz el.

## C. Amulettek

Az öt mágikus amulettből álló készletet az Első Kor idején hozták létre, és mindegyik mágikus erővel bír. Az ERŐFORRÁSOK AMULETTJE lehetővé teszi, hogy még a legkritikábban előforduló anyagokat is már-már varázslatos könnyedséggel gyűjtsétek be. A DICSŐSÉG AMULETTJE természetfeletti karizmával ruházza fel viselőjét. A CSELEKVÉS AMULETTJE kiélesíti viselőjének érzékeit, növeli a sebességét és erősíti az elszántságát. A VÉDELEM AMULETTJE a mágikus és fizikai támadások ellen nyújt törhetetlen védelmet. A TITÁN AMULETTJE lehetővé teszi egy hatalmas titán megidézését, aki értékes segítséget nyújt a harc során. Ezen amuletteket évszázadok óta őrzik a sötét nimfák, az erdő megromlott szellemei, akik arra esküdtek, hogy a sötét urat szolgálják.

Az amulettek egyedi ereklyék, amelyek különböző előnyöket biztosítanak a hősnek. A megszerzett amulettet helyezd a hóstáblára a megfelelő mezőre. A hősöd egyidejűleg egyetlen amulettet hordhat.



A Karak II-ben a következő amulettek fordulnak elő:



**Az erőforrások amulettje** – Ha ez az amulett van a hősdőnél, minden alkalommal, amikor erőforrások begyűjtése akciót hajtasz végre, egy további erőforrást gyűjtesz be. Azokon a tájlapkákön, ahol kétfajta erőforrást lehet begyűjteni, szabadon eldöntheted, hogy melyikből kapsz eggyel többet.



**A dicsőség amulettje** – Ha ez az amulett van a hősdőnél, 2-vel magasabb a dicsőségszinted. A dicsőség amulettje és a dicsőséglobogók hatásai összeadódnak. Amint a hőstáblára kerül a dicsőség amulettje, azonnal mozgasd a lobogójelölődet 2-vel nagyobb értékre, amennyiben lehetséges.

**Figyelem! Ha a hősdő eldobja vagy lecseréli ezt az amulettet egy másikra, a dicsőségszinted azonnal 2-vel csökken. Előfordulhat, hogy ilyenkor több egységed van a hadsereggedben, mint amennyi a dicsőségszinted. Ebben az esetben vissza kell helyezned a közös készletbe annyi egységedet, hogy végül a dicsőségszinteddel megegyező mennyiségű maradjon a sereggedben. Mozdasd a lobogójelölődet 2-vel kisebb értékre.**



**A cselekvés amulettje** – Ha ez az amulett van a hősdőnél, egy extra akciód van a körödben.



**A védelem amulettje** – Ha ez az amulett van a hősdőnél, a csata során, a kockadobások után két koponya szimbólumot figyelmen kívül hagyhatsz. Ezzel megóvhatod a hősdő életerejét vagy megakadályozhatod az egységeid halálát.

**Figyelem! Ha a hőskockával két koponyát dobasz, és úgy döntesz, hogy a védelem amulettje miatt figyelmen kívül hagyod az életerő-vesztésedet, a pestis és inség hatásokat akkor is végre kell hajtandod.**



**A titán amulettje** – Ha ez az amulett van a hősdőnél, egy extra titánkocka (szürke dobókocka narancssárga ikonokkal) áll a rendelkezésedre a sereggedben, és minden jövőbeli harc során használhatod azt. A titánkocka nem számít bele a hősdő dicsőségszintje által meghatározott egységlimitbe.

**Figyelem! Ha a hősdő eldobja vagy lecseréli ezt az amulettet egy másikra, azonnal rakd vissza a titánkockát a közös készletbe.**

## D. Erőforrásszekér



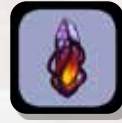
Ha jutalomként erőforrásszekeret szerzel, azonnal vegyél magadhoz 3 erőforrást a közös készletből tetszőleges kombinációban. Ezt követően távolítsd el a játékból az erőforrásszekeret (ne rakd vissza a húzószákba).

## E. Lélekkövek

Van egy legenda, miszerint a lélekkövek az istenek ősi, megkövesedett szívei. Magukban hordozzák az élet megteremtésének erejét, de a halál kijátszását is. A sötét sereg arra használja az erejüket, hogy még több csatlóst idézzen meg, hogy segítsenek az emberek által uralt világ leigázásában. A lélekkövek azonban egyben a sötét sereg leggyengébb pontja is, ugyanis a segítségükkel lehet legyőzni őket. A hősök elhatározása erős, azonban az egymásba vetett bizalmuk túl

gyenge. Közülük csak a legerősebb képes egyesíteni a lélekköveket, segítségükkel elűzni a sötétséget, és remélhetőleg elérni a saját célját. Ehhez azonban először le kell győzni a Sötét Generálist.

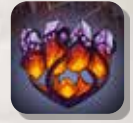
A lélekkövek a győzelmi pontokat jelképezik a Karak II-ben. Bizonyos ellenségtípusok legyőzésével juthatsz hozzájuk.



**Egy kicsi lélekkő**  
1 győzelmi pontot ér.



**Egy nagy lélekkő**  
2 győzelmi pontot ér.



**A lélek-zárókő**  
a Sötét Generális legyőzéséért jár és 4,5 győzelmi pontot ér.

A játék során gyűjtsétek a hőstáblátok mellett a megszerzett lélekköveket; azok nem kerülnek be a batyutokba. A játék végén a Sötét Generális legyőzése után egyénileg adjátok össze a megszerzett lélekkövek után járó pontokat. A játékot a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri meg.

## PESTIS ÉS INSÉG

Harc során előfordul, hogy a hőskockával két koponya ikont dobasz. Ebben az esetben azon kívül, hogy elveszítesz két életerőt, pestissel és inséggel sújtod az egyik ellenfeledet. Döntsd szabadon, hogy melyik ellenfeledet sújtsa pestis és inség.



**Inség:** A pestis és inség által sújtott játékosnak el kell dobnia minden nála lévő erőforrástípusból 1-1-et, azaz 1 ételt, 1 fát és 1 követ. Ha valamelyik erőforrástípussal egyáltalán nem rendelkezik, abból nem dob el semmit sem.

**Pestis:** Ha a pestis és inség által sújtott játékosnak megépült a városa, helyezze a pestisjelölőt a városába. Ez a város megbénul – nem képezhet ki egységet ott a pestis eltávolításáig.

A pestistől a kezdőlapkán, Karak kastélyán állva lehet megszabadulni a pestis leküzdése akció végrehajtásával; ilyenkor a pestisjelölő visszakérül a közös készletbe. A jelölő akkor kerül majd újra játékba, amikor egy játékos újra két koponyát dob a hőskockájával.

A pestis mindig legfeljebb egy játékosra lehet hatással, így legközelebb amikor egy játékos két koponya ikont dob a hőskockájával, eldöntheti, hogy melyik játékost sújtsa a pestis és inség. Ilyenkor a döntést hozó játékos vagy új városba mozgatja a pestisjelölőt, vagy ugyanabba a városba helyezi, ahol eddig is volt. Mindkét esetben az érintett játékosnak először végre kell hajtania a feljebb részletezett inséget.

**Figyelem! Egyes hősök újradobhatják a hőskockájukat. Ha megteszik, csak a végső dobásértéket kell figyelembe venni.**

**Megjegyzés:** Ha kevésbé konfrontatívan szeretnétek játszani (pl. fiatalabb játékosokkal), azt javasoljuk, hogy hagyjátok figyelmen kívül a pestis és inség szabályait.

## Csontvázharcosok

A sötét sereg alapegysége. Egy jól megtervezett harcban nem jelenthetnek akadályt egy képzett hősnek. A vezetőjük démoni kardot visel, ami a csontvázharcosok legyőzésével az azt megszerző hős hasznára lehet a további harcok folyamán.



## Tűzfalók

A sötét sereg kísérői. Amikor velük harcolsz, figyelned kell a körülöttük terjedő tűzre, ami mindent elpusztít, amerre járnak. A vezetőjük legyőzésével a hősöd egy tűzgyólyó varázsterkershez jut.



## Árnyfalók

Az árnyfalók a sötétségből öltöttek testet, hogy félelmet keltsenek az emberek szívében. Céljuk a természet elpusztítása és az ellátmány ellopása. A legyőzésükkel a hősöd olyan tiltott varázsterkershez jut, amivel más hősöktől lophat erőforrást.



## Csontvázbehemótok

A csontvázbehemótok nyersanyagokkal teli szekereket húznak a sötét sereg számára. Ők a legtöbb hős számára kellemetlen ellenfelek, ugyanis tüskés bunkóikkal mély sebeket tudnak ejteni. A legyőzésükkel meg lehet szerezni a rakományukat.



## A kalapács követői

Démoni páncélt viselő, élőhalott bérgyilkosok elit alakulata. Céljuk minden útjukba kerülő élőlény elpusztítása. A vezetőjük képes kiütni egy egész csapat harcost egyetlen kalapácsütéssel. Ez a kalapács pedig igen értékes zsákmány lesz az őt legyőző hős számára.



## Sötét nimfák

Ezek a tömény gonoszságból megszülető szörnyek az ősi mágikus amulettek őrzői. A velük való küzdelem élet-halál harc, és csak kevés hős képes őket fegyver vagy katonai támogatás nélkül legyőzni. A zombinimfák által őrzött amulettek ereje egyedülálló képességgel ruházza fel a hősöket, és győzelemhez vezető jelentős előnyt biztosíthatnak.



## Csontvázlovas

Fantom egy csontvázparipán, amely üvöltve száguld végig a tájon, miközben lobogó zászlóval lelkesíti a sötét sereg követőit gonoszságra és pusztításra. Első pillantásra legyőzhetetlennek tűnik, de egy hős és néhány egység jól összehangolt támadásával meg lehet lepni őt, véget vetve létezésének. Ő az egyike a lélekkövek hordozóinak, amit az őt legyőző hős megkap jutalomként.



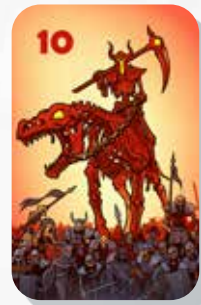
## A halál hírnöke

Kétségsbeesés és halál a jussa annak, aki ennek a pusztító teremtménynek az útjába áll. Mielőtt szembeszállnál ezzel az ellenséggel, jól képzett hadseregre, megfontolt tervre és egy adag szerencsére lesz szükséged. Egy nagy lélekkövet hordoz, amit a győzelmed esetén megkaparintasz tőle.



## A Sötét Generális

Igazi természetét rejtély övezi. A szándékai azonban világosak: követőivel együtt felébredt, és az emberek világa elleni hadjárat élére állt. Célja, hogy átvegye a hatalmat a birodalom felett, és leverjen minden most vagy a következő generációkban bekövetkező ellenállást. Ő hordozza a szokatlan erővel és hatalommal bíró lélek-zárókkövet.





## Horan, a harcos



A föld megremegett, az ég elsötétült és félelem töltötte meg a levegőt. HORAN, a harcos, azonban nyugodtan ült a Karak-kastély romjain, figyelte a környéket, és közben kétélű bárdját élesítette. Mellette fekiúdt Kardfog, hűséges négy lábú barátja, és valami furcsát rágszál. Bármi is következzen, HORAN készen állt rá. Egyetlen szörny sem volt elég rettenetes ahhoz, hogy ő megijedjen. Nem volt még akkora akadály, amit ne tudott volna legyőzni. Ami ma kezdetét vette, azt hosszú éveken át dalokban éneklük meg, és HORAN neve örökké be lesz vésve a szabad világ történelmébe.

### HÁTAS: A FENEVAD

#### KÉPESSÉGEK:



**Harci stratégia:** HORAN nagyszerű stratégia. Amikor vele játszol, minden harc során újradobhatod az egységkockáidat, ha elégedetlen vagy az első dobás eredményével. Újradobás esetén csak a második dobás eredményét kell figyelembe venni. Figyelem! HORAN nem dobhatja újra a hőskockát. Kizárólag az összes egységkockát dobhatja újra, és mindig minden egységkockát újra kell dobnia, amivel az első dobás során is dobott.



**Zsákmány:** A fenevadnak hála egy harc megnyerése után HORAN mindig erőforráshoz jut, ugyanúgy, mintha az erőforrások begyűjtése akciót hajtott volna végre (ha nála van az erőforrások amulettje, akkor megkapja a bónusz erőforrásokat is a megszokott szabályok szerint).

## Taia, a látnok



TAIA azt kívánta, korábbi látomásai bárcsak ne váltak volna valóra. Már a Karak-kastély föld alatti kazamatáiban tudta, hogy a sárkány legyőzésével még nem sikerül elérni az áhított győzelmet. A közelgő sötétség látomásai túl élénkek, szinte kézzelfoghatók voltak. De most volt valami új, valami szokatlan történet: bármennyire is próbálkozott, az emberiség sorsának jövője homályba burkolózott előtte. Egyértelműen minden erejét latba kell vetnie, hogy győzelmet arasson, és népe számára biztosítsa a megérdemelt békét.

### HÁTAS: TEVE

#### KÉPESSÉGEK:



**Sorsszövő:** TAIA számos lehetséges jövőt lát, és képes azok befolyásolására. Minden alkalommal, amikor új tájlapkát fedezel fel, húzz egyet több szörnyjelölt a húzózsákból. Az első szintű tájlapkánál tehát húzz két jelölt, válassz egyet közülük, azt helyezd az újonnan felfedezett tájlapkára. A második szintű tájlapkánál húzz három jelölt, válassz kettőt közülük, és helyezd azokat az újonnan felfedezett tájlapkára. A megmaradt szörnyjelölt minden esetben helyezd vissza a húzózsákba.



**Gyakorlott építő:** A teve állóképessége megkönnyíti TAIA számára, hogy részt vegyen a városépítésben. TAIA mind a várost, mind az összes épületet 1-1 erőforrással kevesebbet építheti meg. Eldöntheti, hogy ez melyik erőforrás legyen (pl. az istálló megépítése alapvetően 2 ételbe, 1 fába és 1 kőbe kerül, a látó pedig megépítheti 1 ételért, 1 fáért és 1 kőért, vagy 2 ételért, 0 fáért és 1 kőért, vagy 2 ételért, 1 fáért és 0 kőért).

## Lady Lorraine, a kósza



Hosszú idő után LADY LORRAINE végül kilépett a napfényre a Karak-kastély katakombáiból. Mélyen beszívta a friss levegőt, és megsimogatta medvéje hátát. „Úgy tűnik, a harcunk még nem ért véget” – gondolta magában, és amerre csak nézett, mindenhol pusztítást látott. Egy sólyom szállt le az égből, és a vállára telepedett. – „Az emberek gyengék és megbízhatatlanok. A segítségünk nélkül biztosan elveszítik ezt a háborút, és sötétségbe taszítják a világunkat.”

### HÁTAS: MEDVE

#### KÉPESSÉGEK:



**Sólyomszem:** LADY LORRAINE hűséges solyma segít neki a környék felderítésében. Körönként egyszer LADY LORRAINE felhúzhatja a lapkapkli felső tájlapkáját, tetszőleges helyen a játéktérhez illesztheti, és arra szörnyjelölt(ke)t helyezhet, anélkül, hogy a hősfurájával arra a tájlapkára mozogna. Ez nem számít akciónak, és nem kötelező élnie ezzel a lehetőséggel. Az újonnan lehelyezett tájlapkának elérhetőnek kell lennie a Mozgás részben leírt szabályok alapján (kapcsolódnia kell legalább egy másik lapkának egy olyan oldalával, amin nincs szakadék).



**Medvebarát:** A játék elején LADY LORRAINE vegyen magához egy medve-kockát (a hőskockájával megegyező színben), hogy a harcok során használja azt. Ez az egységkocka nem számít bele a hős dicsőségszintje által meghatározott egységlimitjébe.

## Lord Xanros, a boszorkánymester



LORD XANROS, egy csontvázbika hátán ülve, valami sötét varázsigét mormolt maga elé. Mágikus energia vibrált körülötte, a boszorkánymester jelenlététől pedig félelem járta át a levegőt. A terve ragyogóan működött. Az ellenség halált hozott a térségbe, de arról megfélelkedtek, hogy a halál XANROS oldalán áll. A sötét sereg egyenesen a lábai elé hozta a lélekköveket a mélységből. Csak annyit kell tennie, hogy kinyújtsa a kezét és elvegye jogos jussát. Hamarosan magához ragadja a lélekköveket, és onnantól senki és semmi nem állhat az útjába.

### HÁTAS: CSONTVÁZBIKA

#### KÉPESSÉGEK:



**Nekromanta:** LORD XANROS életre tudja kelteni a csontvázakat. A körében egy vagy több akciót arra fordíthat, hogy csontvázakat teremtsen. Minden ilyen akcióért LORD XANROS egy csontvázkockát (a hőskockájával meg egyező színűt) helyez a hadseregébe. Legfeljebb 3 csontvázkockája lehet. A csontvázkockák nem számítanak bele a hősdicsőségszintje által meghatározott egyégszintjébe.



**Lélekgyűjtő:** A csontvázbika lehetővé teszi LORD XANROS számára, hogy lecsapolja az elesett egységeinek utolsó csepp életét is. Minden alkalommal, amikor egy saját egysége meghal a harc során (ez a csontvázaira is igaz), LORD XANROS gyógyul egy életérőt.

## Elspeth, a harcos hercegnő



ELSPETH hűséges egyszarvúja, Lusamin már várta őt a kastély romjai előtt. A hercegnő egy másodpercig sem habozott, felpattant a hátára, és a domb lábához vágatott. A mélységből előmászó szörnyek úgy nyüzsögtek ott, mint a csótányok, azonban a fiatal harcos előrántotta két kardját és szembeszállt velük: - Menjete vissza oda, ahonnan jöttetek! A sötétség nem lesz az emberiség végzete, amíg én öröködöm!

### HÁTAS: EGYSZARVÚ

#### KÉPESSÉGEK:



**Harci fortély:** ELSPETH tehetséges harcos, és a megfelelő pillanatban képes a csata állását a maga javára fordítani. Minden harc során egyszerűen újradobhatod a hőskockádat, amennyiben az első dobás eredményével elégedetlen vagy. Ilyenkor kizárólag a második dobás eredményét kell figyelembe venni. Fontos, hogy kizárólag a hőskockát dobhatod újra, az egységkockákat nem.



**Varázslatos vágta:** A varázslatos egyszarvú, amin ELSPETH lovagol, villámgyorsan mozog a csatatéren. Körönként egyszer egy normális mozgás helyett ELSPETH egyenes vonalban legfeljebb 3 tájlapka távolságra mozoghat a játéktéren. E különleges mozgás során ELSPETH figyelmen kívül hagyhatja az útvonalán lévő szakadékokat, azonban meg kell állnia, amint egy még nem legyőzött szörnysereggel találkozik, és harcba kell bocsátkoznia. Ennek a képességnek a használatával kizárólag már felfedezett tájlapkákra haladhat át, így új lapkát nem helyezhet le a varázslatos vágta során.

## Darius, a felderítő



DARIUS azért ment Karakba, hogy sikerrel teljesítse a felnőtté válás beavatási szertartását, és bizonyítsa, méltó arra, hogy felnyergelje a raptorát, akit azóta nevelt, hogy kikelt a tojásból. De mielőtt beléphetett volna az elátkozott romok közé, új kihívással kell szembenéznie, és úgy tűnik, hogy a törzs korábbi tagjainak próbatételei össze sem hasonlíthatók azokkal a nehézségekkel, amik DARIUSRA várnak. Most örökké nyomot hagyhat a törzse történelmében, és ez az izgalom egyre előrébb hajtja őt. Felül a raptora nyergébe, és harci kiáltást hallatva vág neki a következő veszélynek.

### HÁTAS: RAPTOR

#### KÉPESSÉGEK:



**A terep felderítése:** DARIUS képzett felderítő, és bármilyen terepen rutinosan mozog. Amikor felfedezetlen területre érkezik, húzzon 2 tájlapkát a lapkapakli tetejéről, az egyiket helyezze le a játéktérre, a másikat pedig helyezze vissza a pakli tetejére, anélkül, hogy a többi játékos számára felfedné, mi van azon.



**Karmok és agyarak:** DARIUS raptorja ösztönös ragadozó, így a gyengébb ellenfeleket még az igazi harc megkezdése előtt megöli. DARIUS az 1-es erejű szörnyseregeket automatikusan legyőzi még az előtt, hogy harcba bocsátkozna velük. Így, amennyiben 1-es erejű szörnysereget tartalmazó tájlapkára mozog, azonnal legyőzi azt, anélkül, hogy dobni kellene a dobókockákkal. Ha egy 1-es erejű szörnysereg kettes szintű tájlapkán áll, DARIUS azonnal legyőzi azt, és megkapja a jutalmat, utána azonban a megszokott szabályok szerint a lapkán lévő második sereggel azonnal harcba kell szállnia. Ha mindkét jelenlévő szörnyseregnél 1-es az ereje, DARIUS automatikusan megöli az egyiket, a másikkal pedig harcba kell szállnia a megszokott szabályok szerint. A képessége által legyőzött szörnyseregekért a megszokott szabályok szerint növekedhet a dicsőségszintje. Amikor a Sötét Generálissal harcol, DARIUS még a harc megkezdése előtt eldobja az egyik testőrjelölőt, és az erejétől függően a harcban egy második jelölőt is el távolíthat a megszokott szabályok szerint.



## SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ

A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültek sorra.

### A KÖRÖDBEN:

A körödben két akció áll a rendelkezésedre (ami a későbbiekben bővíthet).

Minden akció előtt lehetőség van a hősfigurát egy tájlapka távolságra mozgatni. A mozgás során nem haladhatsz át szakadékon. A mozgás nem kötelező. A mozgást **nem** hajthatod végre az akció **után**.

A mozgás történhet már felfedezett tájlapkára, vagy új tájlapka is kerülhet a játéktérre, és arra kell a hősfigurának mozognia.

A következő akciók állnak a rendelkezésedre: **Harc szörnyesereggel; gyógyulás; erőforrások begyűjtése; építkezés; egységek toborzása; tárgy felvétele; a pestis leküzdése.**

**Harc szörnyesereggel:** Ha a hősséddel olyan tájlapkára lépsz, amin szörnyesereg(ek) áll(nak), vagy új tájlapkát helyezel le, amire azonnal szörnyesereg(ke)t kell húznod a húzószákból, harcba kell szállnod. A szörnyesereg elleni harc után a köröd azonnal véget ér, még ha maradt is volna akciólehetőség. A harc során mindig dobnod kell a hőskockáddal, és a hadseregében lévő tetszőleges mennyiségű egységkockával. Ha az összes dobókockával legalább annyi kard ikont dobsz, amennyi a tájlapkán lévő szörnyesereg(ek) összereje, megnyered a harcot, és megkapod a szörnyjelölő(k) hátoldalán lévő jutalma(ka)t. Ha kevesebb kard ikont dobsz, a hősséd elveszti a harcot, a figuráját pedig arra a tájlapkára kell helyezned, ahonnan jött. Ha a hőskockával koponya ikont dobsz, a hősséd 1 életerőt veszít, ha pedig két koponya ikont dobsz vele, 2 életerőt veszít, továbbá egy másik játékos városán érvényesítened kell a pestis és inség hatásait. Ha egységkockával dobsz koponyát, helyezd vissza azt a dobókockát a közös készletbe a harc után.

**Gyógyulás:** Minden gyógyulás akció végrehajtásakor a hősséd 2 életerőt gyógyul.

**Erőforrások begyűjtése:** A hősséd a jelenlegi tájlapkája által meghatározott erőforrásokat kap. Az erőforrások begyűjtése akciót egy tájlapkán körönként legfeljebb egyszer lehet végrehajtani.

**Építkezés:** A hősséd várost építhet azon a tájlapkán, ahol tartózkodik. A lapkán nem állhat másik város, hős vagy szörny. Ha már megépült a város, a hősséd épületeket építhet ott. Egyetlen építkezés akcióval több épület is építhető, amennyiben a hősséd ehhez elegendő erőforrással rendelkezik. Épületek építéséhez a hőssédnek a saját városában kell tartózkodnia.

**Egységek toborzása:** Ha a hősséd a saját városában tartózkodik, új egységeket képezhet ki. Egyetlen toborzás akcióval több egységet is toborozhatsz (feltéve, hogy van elég erőforrásod). Viszont a hadseregében nem lehet több egység, mint amennyi a dicsőségszinted.

**Eldobott tárgy felvétele:** Ha a hősséd olyan tájlapkán áll, ahol eldobott tárgy van, egy akcióért felveheti azt és a batyujába helyezheti. Ha a lapkán több tárgy is van, egyetlen akcióval akár mind felvehető.

**A pestis leküzdése:** Ezt az akciót kizárólag akkor hajthatod végre, ha a hősséd a kezdőlapkán, a Karak-kastély romjain tartózkodik. A hősséd visszanyeri az összes életerejét, és ha a városában pestisjelölő van, azt helyezd vissza a közös készletbe.

**Életerő-csökkenés és eszméletvesztés:** Ha a hősséd életeroje 0-ra csökken, elveszti az eszméletét. A következő körödben ahelyett, hogy tetszőleges akciót hajtanál végre, a hősséd három életerőt gyógyul. A köröd ezzel véget ér, és a következő körben tudsz megszokott módon akciót végrehajtani.

### EGYÉB SZABÁLYOK:

**Pestis és inség:** Ha a városodat inség sújtja, helyezz vissza minden erőforrástípusból egyet-egyet a közös készletbe (ha valamiből egy erőforrásod sincs, abból nem dobsz el). Ezt követően a városodra pestisjelölő kerül, és amíg az ott van, nem képezhetsz ki újabb egységeket.

**Dicsőség:** A hősséd hadseregében legfeljebb annyi egység (egységkocka) lehet, amennyi az aktuális dicsőségszinted. Ezt a játék folyamán a hősséd által legyőzött legerősebb szörnyesereg ereje határozza meg (a második szintű lapkákon pedig a szörnyesereg erejének összege). Legfeljebb 10-es lehet a dicsőségszinted.

**Sötét Generális:** Amikor felhúzod a Pokoli mélység tájlapkát, rakd arra a Sötét Generális

figuráját, valamint 3, 4 vagy 5 testőrjelölőt (a játékosok számától függően). A Sötét Generálisnak 10-es az alapereje + 1 minden testőrjelölő után. Ha a hősséd a Sötét Generálissal harcol és kisebb a támadóereje, mint a Sötét Generális aktuális ereje, de legalább 10, dobj el 1 testőrjelölőt. A Sötét Generális legyőzéséhez a hőssédnek legalább akkora támadóerővel kell rendelkeznie, mint amennyi a Sötét Generális aktuális ereje.

**A játék vége:** A játék azonnal véget ér, amint valamelyikötök legyőzi a Sötét Generális. A játékot az nyeri meg, akinek a legnagyobb pontértékben vannak lélekkövei (1 jár a kicsi kövekért, 2 a nagy kövekért és 4,5 jár a lélek-zárókőért).

### A HŐSÖK KÉPESÉGEI:

**HORAN, a harcos:** Minden harcban egyszer újradobhatja az egységkockáit. Ha megnyeri a harcot, extra erőforrásokat kap, mintha végrehajtotta volna az adott lapkán az erőforrások begyűjtése akciót.

**TAIA, a látnok:** Amikor felfedezi a tájat, eggyel több szörnyjelölőt húz a húzószákból, és eldöntheti, hogy melyik jelölő(ke)t rakja le. A megmaradt jelölőt a húzószákból kell visszahelyezni. A város és az épületek építése egy általa választott erőforrással kevesebbe kerül neki.

**LORD XANROS, a boszorkánymester:** 1 akcióért 1 csontvázkockát helyezhet a seregébe; ezekből legfeljebb 3-mal rendelkezhet, és nem számíthat bele a dicsőségszint által meghatározott egységlimitbe. Minden alkalommal, amikor elveszíti a harcot egy egységét, gyógyul egy életerőt.

**ELSPETH, a harcos hercegnő:** Minden harcban egyszer újradobhatja a hőskockáját. Körönként egyszer egyenes vonalban legfeljebb 3 lapka távolságra mozoghat (kizárólag már felfedezett, szörnyesereget nem tartalmazó lapkákon).

**LADY LORRAINE, a kősa:** Körönként egyszer egy új tájlapkát helyezhet egy már lent lévő lapkával szomszédosan (nem számít akciónak). Egy extra medvekockát használ a harcok során, ami nem számít bele a dicsőségszint által meghatározott egységlimitbe.

**DARIUS, a felderítő:** Új tájlapka felfedezésekor két lapka közül választ. A megmaradt lapkát a pakli tetejére kell visszarakni úgy, hogy a többiek ne lássák. Minden harcban legyőz egy 1-es erejű szörnyesereget (ha van). A Sötét Generális elleni harc előtt eltávolít egy testőrjelölőt.

## IMPRESSZUM

Játéktervező: **Petr Mikša**

Illusztrátor és grafikai tervező: **Roman Hladík**

Dobozborító-illusztrátor: **Jiří Světinský**

Projektmenedzser: **David Rozsival**

Tesztelők és fejlesztők: **Marek Vejborný, Michal Šmíd**

Játékszabály-szerkesztő: **Marek Píza**

Kiadványszerkesztő: **Marek Jaros**

Köszönetet mondunk minden játékosfejlesztőnek, aki segítette életre kelteni a játékot, különösen az Albi klub deskovkafű program csapatának: KDH Kartágo, Deskohera Ptice, Drásovraní, Hlavné hravé, z.s., KDH Těrlicko

A szerzők köszönete a következő személyeknek: **Adam, Ondřej és Anička Hladík; Izabela, Nataniel és Anabela Mikša; Otakar és Mikuláš Hladík; Veronika Hladíková; Anita Nagy Mikšová; Otakar Medek; Tobias és Sofie Janí; Jan, Viktor és Šárka Kilián; Valentin Wirth; David Šemík; Petr Štefek; Viliam Korbel**

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. Bz/5

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail:

ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



reflexshop

Albi