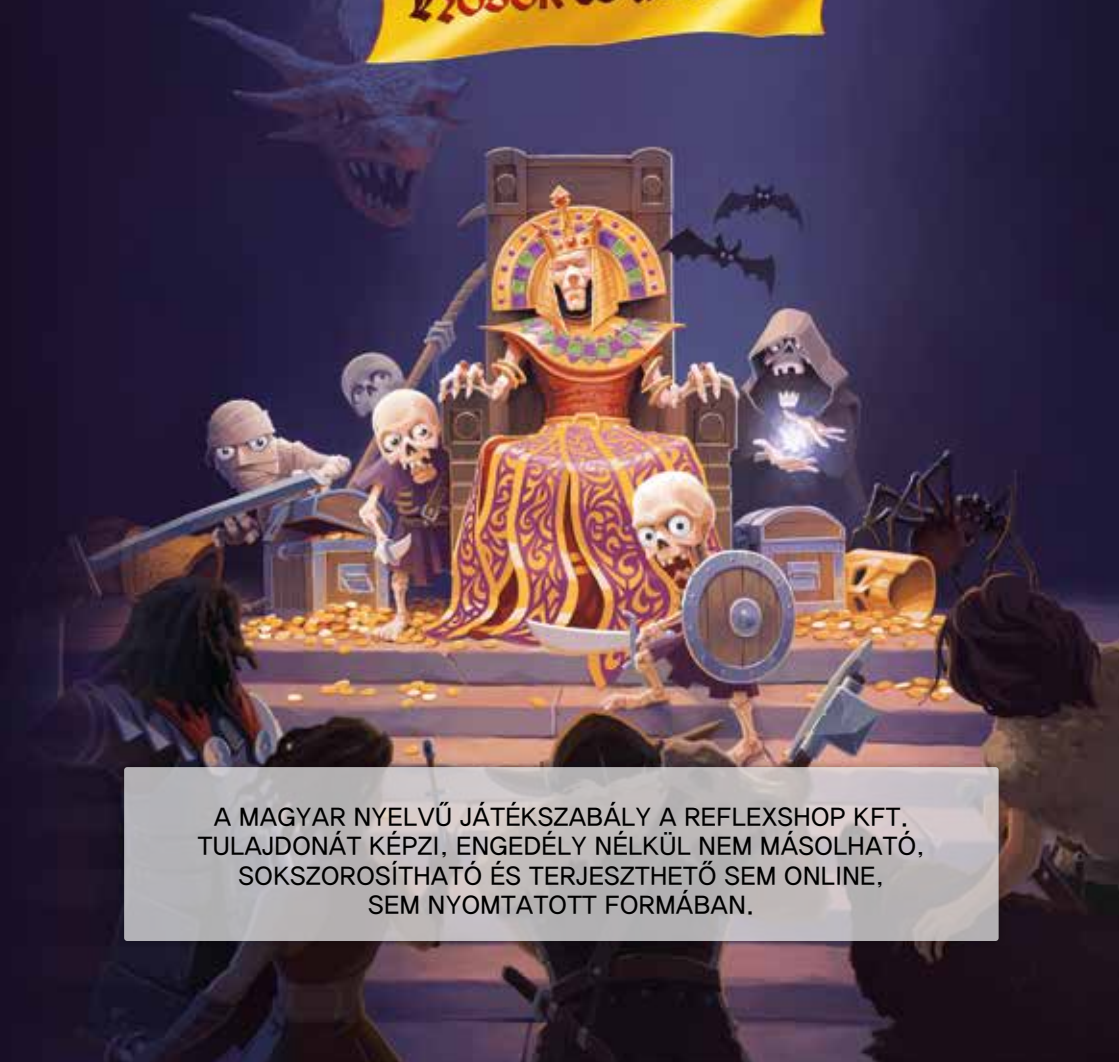


Karak

Hősök és lédércek



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.





MIÉRT KÍSÉRTENEK SÉTÁLÓ CSONTVÁZAK és miért rejtőzik egy félelmetes sárkány a Karak-kastélyban? A választ porlepte tekercek rejtik: egy kegyetlen uralkodóról mesélnek, aki végtelen hatalomra és gazdagságra vágyott. Az egész ország szenvedett zsarnoki uralkodása alatt. Nem is csoda, hogy voltak hősök, akik próbálták megállítani. Mind a Karak-kastélyba indultak, de azóta senki sem hallott felőlük. Céljukat mégis elérték - Karak uralkodója eltűnt a föld színéről. De senki sem tudja, mi történt valójában. Azt rebesgetik, hogy Karak egykori ura a fekete mágia segítségével megragadt valahol élet és halál közt, ahol csak arra vár, hogy visszatérjen az élők közé...

A KARAK: HŐSÖK ÉS LIDÉRCEK egy kiegészítő, amely 4 hőssel, 2 szörnnel, 2 új tárggyal, 2 új teremtypussal és a Karak ura játékmóddal gazdagítja az alapjátékot. A KARAK: HŐSÖK ÉS LIDÉRCEK új elemeit csak keverjétek az alapjáték megfelelő elemei közé, és már indulhat is a játék.

JÁTEKELEMEK

- 1** 4 figura és figuratalp
- 2** 18 térképlapka
(6 aréna, 4 elátkozott kamra, 8 terem)
- 3** 4 hőskártya
- 4** 1 Karak ura figura talppal
- 5** 1 Karak ura kártya
- 6** 8 szörnyjelző
(6 denevér, 2 csontvázvarázsló)



A KARAK URA TERMEK

A KARAK: HŐSÖK ÉS LIDÉRCEK két új teremmel – a küzdőarénával és az elátkozott kamrával – bővíti a játékot, ezeket „Karak ura termeknek” hívjuk.

Küzdőaréna



Amint egy hős belép a küzdőarénába, el kell döntenie, hogy melyik másik játékost hívja ki harcra. Ezután a kiszemelt játékos figuráját az arénába kell helyezni.

A hősök közti harc hasonló a szörnyekkel való harchoz, azzal a különbséggel, hogy itt a másik hős támadóerejét kell túlszárnyalni. Először az a játékos dob, aki kezdeményezte a harcot – már ekkor el kell döntenie, hogy használja-e hőseinek különleges képességeit és/vagy valamelyik varázstekercsét. Ezután következik a harcra hívott játékos. A harc győztese elvehet ellenfelétől egy kincset, egy varázstekercset vagy bármilyen más tárgyat. A legyőzött játékos 1 életet veszít. Döntetlen esetén senki nem nyer vagy veszít semmit. A harc után mindkét játékos figurája a küzdőarénában marad.

A küzdőaréna csak az első belépéskor aktiválódik. Az első harc után nem lehet többször aktiválni, normál járatként működik tovább.

Fontos: A küzdőarénában harcoló hősök minden különleges képességét használhatják! A harcok újradobhat, ha az első eredmény nem megfelelő számára. A tolvaj döntetlen esetén is megnyeri a harcot. A látnok **+1** bónuszt kap a harcban, ha az első mozgása során lépett az arénába vagy ha harcra hívták, és így tovább. Ha egy hős átok hatása alatt van, akkor nem használhatja különleges képességeit.

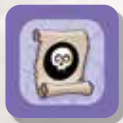


Elátkozott kamra

Ha egy játékos belép az *elátkozott kamrába*, dobnia kell az egyik dobókockával. Ha 1-et, 2-t vagy 3-at dob, Karak átka sújtja, és elvesz egy átokjelzőt. *Utána felhasználhatja a megmaradó lépéseit. Ha legalább 4-et dob, megmenekül az átoktól.* Ha elátkozott hős lép a kamrába, neki nem kell dobnia, de az átok rajta marad. Az *elátkozott kamra a játék végéig aktív, és minden oda belépő játékosra hatással van.*

Fontos: Ha egy hősnek nem sikerül legyőznie egy szörnyet, és ezért visszakerül az elátkozott kamra mezőre, akkor ismét dobnia kell a dobókockával.

ÚJ FELSZERELÉS



A sötétség tövise

A *sötétség tövisét* egy óriásdenevér legyőzésével lehet megszerezni.

A sötétség tövisével más játékosoknak lehet ártani. A sötétség tövise varázstekercset aktiváló játékos kiválaszt egy másik hőst, akitől elvesz egy életet. Csak egyszer használható, utána kikerül a játékból. Felhasználása nem kerül mozgásba, de csak a játékos saját körében aktiválható. Egy körben több sötétség tövise is kijátszható, akár ugyanarra a hőse is.

Fontos: Ha HORAN a sötétség tövise miatt veszti el utolsó életét, az alapszabályban leírtak szerint reinkarnálódik.



A jégöklöl

A *jégöklöt* egy csontvázvarázsló legyőzésével lehet megszerezni.

A jégöklöl **+2** támadóerőt jelent a harcban. A többi varázstekercshez hasonlóan a jégöklöl is csak egyszer használható, utána kikerül a játékból. A jégöklöt dobás után is fel lehet használni, akár egyszerre többet is. Más varázstekercsekkel is kombinálható.

Fontos: A varázsló az alapjátékban található *mágikus csapáshoz* hasonlóan a jégöklöt sem dobja el használat után.

ÚJ HŐSÖK

Valduk, a barbár



Őrjöngés:

Ha a barbár megsebesül, dühös őrjöngésbe kezd, amitől sokkal erőteljesebbek az ütései. Ha pontosan 3 vagy 4 élete van, **+1**-gyel nagyobb a *támadóereje*. Ha csak 1 vagy 2 élete van, akkor pedig **+2**-vel. Gyógyuláskor a barbár eldöntheti, hogy hány életet gyógyul, ezzel befolyásolva az *őrjöngés* képességért kapott bónuszpontokat.



Állóképesség:

A barbár órákon át képes harcolni. Ha legyőz egy szörnyet, és nem veszi el a felszerelést, amelyet a harcban szerzett, akkor felhasználhatja a maradék mozgását.

Az északi népek hosszú éveken át szegültek szembe Karak urával. Bár sosem sikerült leigázni őket, az ellenállás számtalan emberéletet követelt VALDUK népétől, és falvaik ma is viselik az ádáz harcok nyomát. Az egykor káprázatos kastélyból már csak romok maradtak, ezért VALDUK eljött az ellenség földjére, hogy visszaszerezze a népétől elrabolt kincseket.

Markul báró, a hadmágus



Kardforgató mester:

A hadmágus a kardvívás mestere.

Kezében a kard
3 erőpontot ér.



Rajtaütés:

A hadmágus

4 mozgásért áthelyezheti

magát bármely mezőre, amelyen egy szörny található, hogy megküzdjön vele. Ha veszít, eldöntheti, merre vonul vissza, de csak már felfedezett mezőre léphet.

MARKUL BÁRÓ a hadmágusok rendjének tagja, akik egykor fellázadtak Karak zsarnok uralkodója ellen. Sok társuk odaveszett a harcok során, de mégsem tudtak teljes győzelmet aratni. A megállíthatatlan uralkodó azóta is az asztrális világ foglya, és bármikor visszaszerezheti korábbi hatalmát. Ez a küzdelem túl régóta tart, ideje hát véget vetni neki.



Hannah, az akrobata



Tördobás:

Az akrobata a tördobás mestere. Az 1-es

értékű töröket hóstáblája tekercsmezőire is helyezheti.

A hóstábláján lévő törökeért egyenként **+1** támadóerő jár.

A varázstekercsekkel ellentétben a töröket használat után nem kell eltávolítani.



Sprint:

Az akrobata kiváló sprintelő. A játékos a köre elején bejelentheti, hogy a normál mozgás helyett sprintelni fog. Hannah ilyenkor 8 mező távolságra mozoghat, de nem léphet fel nem fedezett területre.

HANNAH, az ifjú akrobata vándorutatványosokkal érkezett a déli síkságról. Azonnal elbűvölte a Karak-kastély kisugárzása, a valódi kaland és a mérhetetlen gazdagság ígérete. Valóban ő fogja megszerezni a ragyogó kincseket, ahogy a karaván egyik

jövendőmondója megjósolta, vagy csak veszélybe sodorja fiatalos lelkesedése?

Lady Lorraine, a kósza



Medvetámadás:

A kósza a hűséges medvetársával

érkezett. Ha a harcban
1-et dob, 6-nak számít.



Hallgatózás:

A kósza vadonban edzett ösztönei tökéletes pontossággal működnek.

Ha a játékos bejelenti, hogy hallgatózik, akkor egy mozgásért felfedezhet egy új területet és húzhat egy szörnyjelzőt a zsákból, azonban nem léphet az új térképlapkára. Az újonnan felfedezett lapkára egy további mozgás felhasználásával léphet, de indulhat más irányba is. Egy körön belül többször is lehet hallgatózni.

Fontos: Ha a kósza küzdőarénát fedez fel a hallgatózás során és nem lép rá, akkor fordítsátok a térképlapkát képpel lefelé, hogy egyértelmű legyen, ezt az arénát még nem aktiváltátok.

LADY LORRAINE mindig közelebb érezte magához az erdő állatait, mint az embereket. Már rég nem bízik az emberekben, és a sorsuk is egyre kevésbé érdekli. Ám mikor az emberi felelőtlenség miatt a sötét erők az érintetlen természet rejtett zugait is elérték, ő sem maradhatott tétlen. LORRAINE hűséges társával együtt felkereste a Karak-kastélyt, hogy helyrehozza a bajt, amit az emberek szabadtítottak minden élő fejére.



JÁTEKVÁLTOZAT – KARAK URA

KARAK URA egy hatalmas fejedelem volt, akinek sikerült egyesítenie egy szétszakadt országot, amely folyamatosan külső támadások ellen küzdött. E törekvése sok áldozatot követelt, de már majdnem sikerrel végződött. Egyetlen utolsó ellenfelet kellett legyőznie: az időt. Karak ura nem tervezte bármiféle utódnak továbbadni a hatalmát. Még mit nem! Halhatatlanná akart válni, és örökké uralkodni. Ez majdnem sikerült is neki, de néhány varázsló és hős közbeszólt. Az ádáz küzdelem után Karak ura élet és halál közt ragadt. Azóta keresi a módját, hogy visszatérjen a trónra, amelyet időközben egy óriásgyík foglalt el.

A Karak ura játékváltozat még több izgalmat hoz a játékba, és meghosszabbítja a felfedezésekkel teli kalandot. Ezt a változatot azoknak ajánljuk, akik jól ismerik az alapjátékot, főként az egyes hősök különleges képességeit.

Karak urának szerepét a leggyengébb hős veszi majd át a játék során. Karak ura akkor lép játékba, amikor felfedeztetek 5 „Karak ura termet” (ezek a küzdőarénák és az elátkozott kamrák). Amint felfedezteték az ötödik termet, határozzátok meg, hogy melyik hős a leggyengébb, azaz ki az, aki:

1. a legkevesebb kincssel rendelkezik;
2. egyenlőség esetén a legalacsonyabb a fegyvereinek összértéke;
3. egyenlőség esetén a legkevesebb egyéb tárggyal rendelkezik;
4. egyenlőség esetén a legkevesebbet dobja.



1. PÉLDA

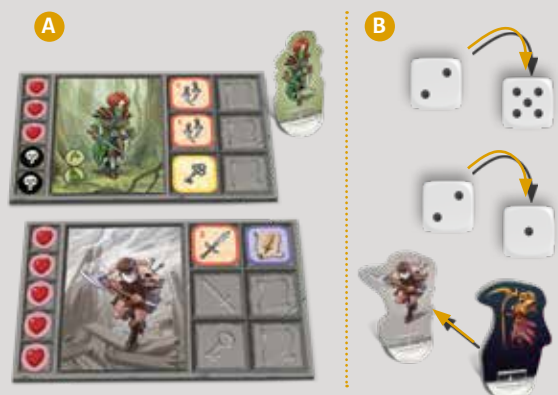
A varázsló az egyetlen, akinek nincs kincs a hőstábláján. Ezért Karak urának szelleme a varázslóba száll, függetlenül attól, hogy a varázslónak milyen egyéb felszerelései vannak.



2. PÉLDA

A: Sem a tolvajnak, sem a barbárnak nincs kincse. Rajtuk kívül mindenkinek legalább egy kincse van. A tolvajnak két tőre van, a barbárnak pedig egy kardja, így a fegyvereik összértéke egyenlő. A tolvajnak van egy kulcsa, a barbárnak pedig egy mágikus csapása, így mindkettőnek ugyanannyi egyéb tárgya van.

B: Mindketten dobhatnak az egyik dobókockával. A tolvaj 2-t dob, a barbár 1-et. Ezért újabb dobás következik. A második dobásnál a tolvaj 5-öt dob, a barbár 1-et. Ezért Karak urának szelleme a barbárba száll.



Az a játékos, akinek a hősét megszállta Karak urának szelleme, kicseréli a hősének figuráját és kártyáját Karak uráéval.

Ezután:

- Hőse visszaszerzi az összes életét és az átkoktól is megszabadul;
- Hőse elveszti eredeti különleges képességeit (kivéve, ha csak két játékos van);
- Hőse megkapja az összes többi játékos különleges képességét - Karak ura a hosszú évek alatt sok tudást és praktikát sajátított el.

Karak urára ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a többi hősre. Neki is 4 mozgása van egy körben: termeket fedez fel, szörnyekkel harcol, különböző eszközöket gyűjt és használ, és meg lehet átkozni. Karak ura is arra törekszik, hogy neki legyen a legtöbb kincse.

A játéknak akkor van vége, ha valakinek sikerül legyőznie a sárkányt.

PÉLDA

A játékot négyen játsszák: a látnok, a tolvaj, a harcos és a barbár.

A: A barbárnak eddig nem kedvezett a szerencse, sem kincse, sem fegyvere nincs. Ezért őt szállja meg Karak urának szelleme. A körben egy termet fedez fel. A látnok is részt vesz a játékban, ezért Karak ura rendelkezik az ő különleges képességeivel is. Így két jelzőt húz a zsákból és kiválasztja azt, amelyik a legkedvezőbb számára.

B: Karak ura a tolvaj képességeivel is rendelkezik, ezért megkerüli a szörnyet és más területeket fedez fel. A következő felfedett lapka szintén egy terem. Karak ura ismét két jelzőt húz a zsákból, ezúttal az egyik egy BÖRTÖNŐR CSONTVÁZ.

C: A CSONTVÁZAT egy térképlapkára helyezi, és úgy dönt, hogy megküzdi vele. Dob, hogy megküzdjön a szörnyel. Két 1-est dob. Mivel a harcos is játszik, Karak ura az ő képességeivel is rendelkezik.

D: Ezért még egyszer dobhat. Ezúttal 8-at dob, és nincs fegyvere vagy varázstekercse. Mivel a tolvaj is részt vesz a játékban és az ő képességeivel is rendelkezik, ezért a döntetlen ellenére megnyeri a harcot. Ezzel legyőzte a csontvázat és elveheti tőle a kulcsot. Ezt követően véget ér a köre.



Játéktervezők: Petr Mikša, Roman Hladík; Illusztrációk: Roman Hladík; DTP: Michal Pechl, Marek Píza; Gyártás: David Rozsíval.

Köszönjük a tesztelést az Albi club lelkes játékosainak: Bečvochovo hráčské doupe,

Deskovkáři DDM Praha 9, Gameroom, Herní klub Kamarád, HRY v Kocke, Klub deskových her Fénix, Klub deskových her Chaloupka,

Klub deskových her Ježkovy voči, Klub stolních a deskových her Litomyšl, Klub stolních her Valašská Polanka, Menhartáci,

Strážnický herní klub, Trolí doupe és sok más tesztelő!

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600 E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu



Albi