

Karak

Než se vypravili do temných hlubin hradu Karaku, zažili hrdinové nejedno dobrodružství. A když se v goblinních jeskyních probudilo zlo, byli to právě oni, kdo se jej vypravil zastavit. Skutečným hrdinou se ale tentokrát může stát jen jeden!

ZÁKLADNÍ PRINCIP A CÍL HRY

V karetní hře **Karak: Goblin** se stanete jedním z šesti hrdinů na náročné cestě za očistěním goblinních jeskyní od zlovolných monster a zejména jejich prohnatého vládce.

Hráči se budou střídát v tazích, v jejichž rámci se pomocí chytrého hraní karet budou snažit porážet své protivníky – každý poražený protivník přitom hráči přinese nějakou výhodu – novou akční kartu, novou zbraň či zbroj, nebo klíč, s nímž se může hrdina vydat hlouběji do podzemí.

Akční karty ale nelze hrát dle libosti – musí na sebe barevně navazovat. V karetní hře Goblin naleznete akční karty čtyř barev – zelené, modré, červené a žluté. Každá karta přitom může mít jeden nebo více z následujících efektů – může vám umožnit zranit protivníka, ubránit se jeho útoku, vyléčit vašeho hrdinu nebo dobrat další kartu. Chytré získávání nových karet je potom klíčem k úspěchu.

Vítězem se stane ten hráč, jehož hrdina pokoří *Vládce nestvůr* – k tomu je však nejprve potřeba porazit řadové nepřátele – získat trojici klíčů a v mezích i lepší karty a výbavu.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích od začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček.

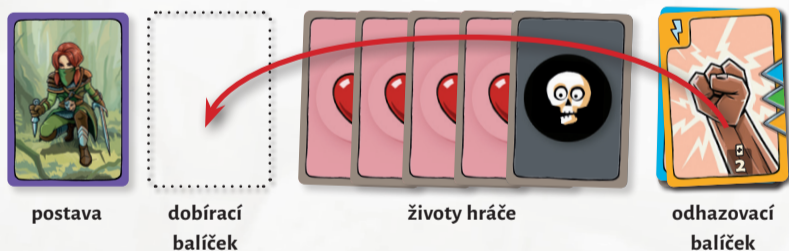
Průběh tahu – V rámci svého tahu musí hráč učinit jednu ze tří možností.

1. **Boj s nestvůrou**
2. **Nákup u obchodníka**
3. **Oživení (padl-li jeho hrdina v předchozím kole)**

DOBÍRACÍ A ODHAZOVAČÍ BALÍČEK

Většinu hry budou akční karty jednotlivých hráčů kolovat mezi jejich dobíracími balíčky, jejich rukou a jejich odhazovacími balíčky. Dobírací balíček bude vždy ležet lícem (stranou s akcí) dolů, odhazovací balíček naopak lícem vzhůru. Má-li si hráč kdykoli v průběhu hry táhnout kartu ze svého dobíracího balíčku ve chvíli, kdy tam žádná není, musí okamžitě zamíchat svůj odhazovací balíček a vytvořit z něj nový dobírací balíček – z něj si poté dobere.

Pozor – toto neznamená, že zamícháte odhazovací balíček okamžitě, jakmile Vám v dobíracím balíčku dojdou karty. Míchejte jej teprve ve chvíli, kdy byste z prázdného dobíracího balíčku měli táhnout další kartu!



1) BOJ S NESTVŮROU

Chce-li se hráč utkat s nestvůrou, vybere jednu z nestvůr v některém z pater, do nichž má přístup (vlastní klíč nebo klíče vyobrazené na kartě patra) a označí ji svou kartou hrdiny. Hráč může k souboji vyzvat buď některou z řadových nestvůr, nebo vrchní kartu z balíčku klíčů příslušného patra. Poté se hráč snaží zahrát ze své ruky postupně akční karty tak, aby svému protivníkovi uštědřil alespoň tolik zásahů, kolik má protivník životů, a aby při tom sám o všechny životy nepřišel.

Hráč v souboji hraje postupně karty ze své ruky. První zahraná karta může mít libovolnou barvu (není-li prokletá, viz dále), jakákoli další karta však už musí mít některou z barev, které jsou na předchozí kartě označeny jako navazující.

Hráč může zahrát libovolný počet karet, pokud při tom dodrží všechna pravidla.

Poznámka: Řada karet umožňuje dobrat další kartu. Takto je možné vyložit i více karet, než čtyři, které má hráč na začátku tahu v ruce. Pro poražení silnějších nepřátel je to dokonce nezbytné.

Ve chvíli, kdy hráč nechce, nebo nemůže, vyložit další kartu, souboj končí. Následně:

1. **NESTVŮRA UŠTĚDŘÍ ZRANĚNÍ** – zjistíte, o kolik životů nestvůra hrdinu připravila. Odečtete počet bodů obrany na vyložených akčních kartách a kartách vybavení daného hráče od útoku dané nestvůry. Poté uberte hrdinovi výsledný počet životů – otočte příslušný počet karet životů stranou s lebkou vzhůru. Pokud v tuto chvíli přišel hrdina o poslední život, souboj končí jeho porážkou – i kdyby byla celková síla hrdinova útoku dostačující. Hráč si v takovém případě vezme zpět svůj žeton hrdiny a kartu nestvůry nechá ležet na místě. Zahrané akční karty odhodí na svůj odhazovací balíček.
2. **POKUD HRDINOVÍ ZBYL PO ÚTOKU NESTVŮRY ALESPŮN JEDEN ŽIVOT**, spočítejte jeho celkovou sílu útoku na vyložených akčních kartách a kartách vybavení. Je-li stejná, nebo vyšší než počet životů nestvůry, hrdina v souboji zvítězil a získá odměnu (viz dále). Pokud ne, vezme si hráč zpět svůj žeton hrdiny a kartu nestvůry nechá ležet na místě. Bez ohledu na to, jestli zvítězil nebo ne, odhodí hráč zahrané akční karty na svůj odhazovací balíček.

OBSAH HRY



PRÍPRAVA HRY

PODZEMÍ – Gobliní jeskyně jsou představovány kartami podzemí, rozmístěnými ve středu herní oblasti. **1** Vezměte karty podzemí a položte je pod sebe do sloupce od prvního patra (označeného jednou lebkou), přes druhé patro (dvě lebky), třetí patro (tři lebky) až po patro Vládce (lebka s rohy). **2** Nad tyto karty ještě umístíte kartu obchodníka.

3 Karty nestvůr rozdělíte podle počtu lebek do balíčků jednotlivých pater. **4** Z každého balíčku pak ještě oddělíte karty klíčů, které ponechte stranou v separátních balíčcích. **5** Jednotlivé balíčky zbylých nestvůr zamíchejte a umístíte stranou s nestvůrou nahoru vedle příslušných karet Pater. Z každého z těchto tří balíčků poté táhněte pět karet a umístíte je stranou s nestvůrou nahoru do řad napravo od karet příslušných Pater. **6** Napravo od nich pak ještě pro každé patro umístíte balíček s příslušnými klíči.

6 Ze tří karet Vládce (označených lebkou s rohy) náhodně vylosujete jednu kartu, kterou položte obrázkem nestvůry nahoru napravo od karty patra Vládce. Zbylé dvě karty Vládce vraťte zpátky do krabičky, v této partii je už nebudete potřebovat.

OBCHODNÍK – Vaším hrdinům se jistě bude hodit čas od času navštívit obchodníka! **7** Vedle karty obchodníka položte balíčky karet rozříděné podle druhu. **8** Vedle nich ponechte prostor pro balíček vetešnictví.

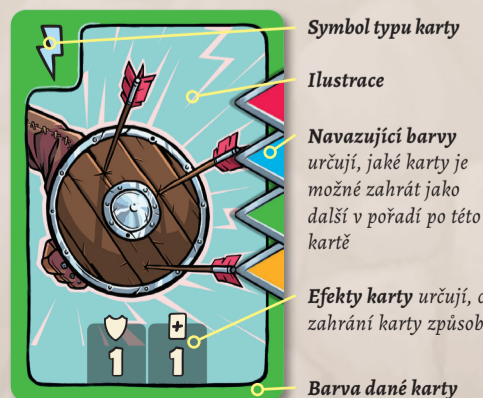
PRÍPRAVA HRÁČE – Každý hráč si vybere, za jakého z hrdinů chce hrát a vezme si **9** příslušnou kartu a **10** šestici karet, které dané postavě přísluší. Zamíchá je, vytvoří z nich svůj dobírací balíček, který umístí lícem dolů tak, aby na něj snadno dosáhl, a vezme si z něj do ruky vezme čtyři karty.

11 Dále si každý hráč vezme pět karet životů, které vystaví stranami se srdcem nahoru do řady před sebe.

Nyní může nejmladší hráč zahájit hru.



ROZBOR AKČNÍ KARTY



Symbol typu karty

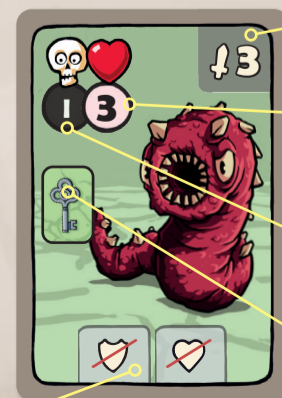
Ilustrace

Navazující barvy určují, jaké karty je možné zahrát jako další v pořadí po této kartě

Efekty karty určují, co zahrání karty způsobí

Barva dané karty

ROZBOR KARTY NESTVŮRY



Útok nestvůry určuje, o kolik životů nestvůra hrdinu připraví.

Počet životů nestvůry určuje, kolik zásahů je třeba nestvůře uštědřit, aby byla poražena.

Úroveň nestvůry určují, do jakého patra tato nestvůra patří.

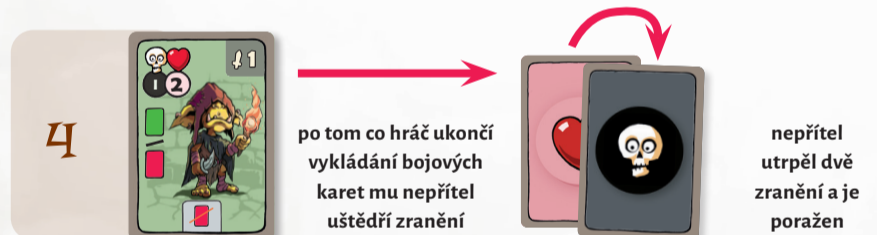
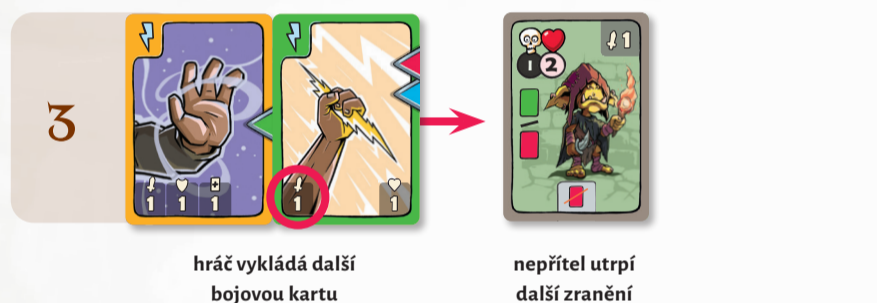
Odměna napovídá, co může hráč získat, když nestvůru porazí.

Kletby určují, jaké barvy karet proti nestvůře nelze hrát, či jaké efekty v souboji s ní nelze vyhrocovat.

3. **POKUD HRDINA V SOUBOJI ZVÍTĚZIL**, vezme si kartu nestvůry a otočí ji rubem vzhůru – na rubové straně je jeho odměna – může to být karta vybavení, nebo akční karta. Je-li to karta vybavení, může si ji ponechat (za dodržení omezení uvedených níže), nebo ji odhodit do balíčku vetešnictví. Je-li to akční karta, musí ji položit na vrch svého odhazovacího balíčku. Na místo poražené nestvůry okamžitě vyloží novou kartu nestvůry z příslušného balíčku patra.

Má-li hráč v tuto chvíli méně než 4 karty, dobere si do 4 karet (případně do více, má-li příslušné karty vybavení – viz dále). Má-li 4 nebo více karet, žádné karty neodhazuje, ani nedobírá. Bez ohledu na to, jestli hrdina v boji zvítězil, zemřel, nebo jen prohrál, nyní hráčův tah končí a hraje další hráč.

Poznámka: V karetní hře Karak: Goblin Vám budou do balíčku přibývat akční karty právě skrz porážení nepřátel. Nezapomeňte, že na zadní straně různých akčních karet a počátečních akčních karet jsou různé obrázky – toho můžete využít při míchání svého dobíracího balíčku a alespoň trochu si ho přizpůsobit, abyste mohli jít štěstí naproti.



2) NÁVŠTĚVA OBCHODNÍKA

Namísto boje s nestvůrou může hráč navštívit obchodníka. U obchodníka lze nakupovat lektvary nebo též jiné karty ve vetešnictví. Během jedné návštěvy obchodníka může hráč využít obě tyto možnosti.

Za nákup u obchodníka se platí kartami – a to buď akčními kartami, které má hráč právě v ruce, nebo kartami vybavení. Nelze platit základními akčními kartami, kartami lektvarů a kartami klíčů. Zaplacené karty umísťujete do vetešnictví (později je tedy může koupit jiný hráč).

Po skončení nakupování si aktuální hráč dobere do 4 (či více) karet, a poté hraje další hráč.

NÁKUP LEKTVARŮ – Hráč si může nakoupit lektvary za cenu jedna karta za jeden lektvar. Musí přitom respektovat omezení počtu lektvarů, které u sebe může hrdina mít (jeden od každého druhu). Lze zakoupit i více druhů lektvarů najednou.

VETEŠNICTVÍ – Hráč si může za cenu jedné karty vzít jednu libovolnou kartu z balíčku vetešnictví. Musí přitom respektovat omezení počtu zbraní a zbrojí, které u sebe může hrdina mít (jednu zbraň a zbroj). Přebytky zbraní či zbrojí musí odhodit do balíčku vetešnictví, stejně jako kartu, kterou platí. Během jedné návštěvy obchodníka lze ve vetešnictví nakoupit pouze jednu kartu. Koupí-li hráč akční kartu, umístí ji na vrch svého dobíracího balíčku.

3) OŽIVENÍ

Zemřel-li v předchozím kole hráčův hrdina, musí celý nový tah strávit oživováním. Jediné, co v tomto tahu udělá je, že otočí všechny karty životů svého hrdiny stranou se srdcem vzhůru. Poté hraje další hráč.

KONEC HRY

Hra končí okamžitě, jakmile některý hráč v souboji pokoří vládce nestvůr a jeho hrdinovi při tom zbude alespoň jeden život. Tento hráč se stává vítězem.

NÁVRH HRY A PRODUKCE: David Rozsival
ILUSTRACE: Zdeněk Vornáčka a Roman Hladík
AUTOŘI KARAKU: Petr Mikša a Roman Hladík
DTP: Michal Peichl

Albi

EFEKTY AKČNÍCH KARET

Je-li na akční kartě více efektů, platí všechny z nich. Vyhodnocuje je zprava doleva.



ÚTOK – Znamená ušetření daného počtu zásahů nestvůře. Útok se vyhodnocuje až na konci souboje.



TAŽENÍ KARTY – Táhněte ze svého dobíracího balíčku daný počet karet. Vyhodnocuje se okamžitě.



OBRANA – Znamená snížení síly útoku nestvůry o danou hodnotu. Obrana se vyhodnocuje až na konci souboje.



LÉČENÍ – Otočte daný počet svých karet životů zpět stranou se srdcem nahoru. Vyhodnocuje se okamžitě. Pokud máte plný počet životů, tento efekt propadá (nelze s její pomocí nahrazovat efekt Obrana).

EFEKTY NEPŘÁTEL

Nepřátelé často mají zvláštní schopnosti označené jako kletby – ty mohou mířit buď na konkrétní barvy nebo efekty.



KLETBY BAREV – Je-li prokletá nějaká barva, nesmíte karty této barvy v souboji vůbec zahrát.



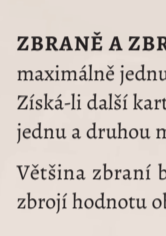
KLETBY EFEKTŮ – Je-li prokletý nějaký efekt, nesmíte tento efekt v průběhu souboje vyhodnotit, můžete ale hrát karty, které jej obsahují (například pro účely návaznosti barev). Tyto kletby neruší efekty vybavení.



KLETBY VYBAVENÍ – Ruší efekty daného typu vybavení.

PŘEDMĚTY

V karetní hře Goblin lze získat čtyři typy vybavení – zbraně, zbroje, klíče a lektvary. Předměty se od akčních karet odlišují šedými okraji – nemají tedy žádnou ze čtyř barev.



ZBRANĚ A ZBROJE – Hráč může mít ve svém držení maximálně jednu kartu zbraně a jednu kartu zbroje. Získá-li další kartu stejného typu, smí si ponechat jen jednu a druhou musí odhodit do balíčku vetešnictví.

Většina zbraní bude zvyšovat hodnotu útoku a většina zbrojí hodnotu obrany, mohou však mít i další efekty.

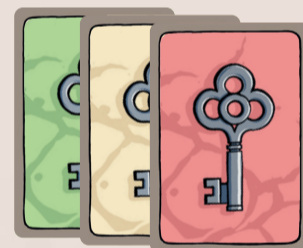


Tento symbol znamená, že hráč může dobírat do většího počtu karet. Pokud tak má například "+", dobírá na konci souboje do pěti, namísto čtyř karet.

Bonusy z různých zdrojů se počítají.



Tento symbol znamená, že si hrdina na konci souboje vyléčí daný počet životů. Pokud však hrdina v souboji ztratí svůj poslední život, tento efekt se nespustí a hrdina se musí přišť oživit dle běžných pravidel.



KLÍČE – V karetní hře Karak: Goblin jsou klíče tři barev – modré, fialové a zlaté. Porazí-li hráč klíčníka, získává klíč a s ním i možnost vstupu do dalšího podlaží. Získaný klíč hráč položí před sebe. Pro vstup do druhého podlaží je potřeba modrý klíč, pro vstup do třetího modrý a fialový klíč a pro vstup do patra vládce všechny tři klíče. Jakmile hráč klíč dané barvy získá, nemůže už získat další klíč stejné barvy – na daného klíčníka nesmí ani zaútočit.

Hráči mohou bojovat s nestvůrami ve všech patrech, ke kterým mají klíče. S nestvůrami z nižších pater tedy lze bojovat i v případě, že si daný hráč už odemkl patra vyšší.

LEKTVARY – U obchodníka lze v karetní hře Karak: Goblin získat trojici lektvarů – lektvar síly, lektvar ochrany a lektvar léčení. Hráč může mít u sebe najednou vždy jen jeden lektvar od daného druhu. Libovolný lektvar lze použít kdykoli v průběhu hráčova tahu. Použitý lektvar hráč vrátí zpět do daného balíčku obchodníka.



LEKTVAR SÍLY – po odhození lektvaru síly může hráč zdvojnásobit hodnotu útoku, nebo obrany (dle jeho volby) na jedné své právě zahrané akční kartě.



LEKTVAR OCHRANY (PRSTEN) – hráč může zrušit jednu kletbu. Uštedřuje-li jich daná nestvůra více, hráč si musí vybrat a nahlas ohlásit, kterou kletbu ruší. Kletba je zrušena pouze po dobu trvání jeho současného tahu.



LEKTVAR LÉČENÍ – hráč okamžitě vyléčí všechny životy svého hrdiny (nelze provést, pokud hrdina v tomto tahu zemřel).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI HRDINŮ

Volitelně můžete zařadit zvláštní schopnosti hrdinů. Ty jsou následující:

ARGENTUS – čaroděj: Jednou za souboj může zahrát modrou kartu, aniž by to předchozí karta dovolovala.

HORAN – válečník: Zahraje-li za sebou dvě karty s útokem, získá pro tento souboj útok +1 (jednou za kolo).

LORD XANROS – černokněžník: Jednou za souboj může vyhodnotit akci či barvu zakázanou kletbou protivníka.

ADERYN – lupička: Pokud uštedří protivníkovi dostatek zranění, zvítězí v souboji, i kdyby sám ztratil všechny životy.

VICTORIUS – šermíř: První dvě jeho zahrané karty na sebe nemusí navazovat.

TAIA – vědma: Při vyhodnocování efektu akční karty „dobráni karet“ táhne dvě karty, jednu si vezme do ruky a druhou dá naspoď svého dobíracího balíčku (neplatí pro dobírání karet na konci tahu hráče).