

Карак

ПРАВИЛА ГРИ



ПЕТР МІКША (PETR MIKŠA) ТА
РОМАН ГЛАДІК (ROMAN HLADÍK)





ТЕМНИЙ СИЛУЕТ ЗАМКУ КАРАК височіє над безлюдною пусткою. Глибоко під стінами, що кришаться наче струп, шість героїв дають бій нескінченним ордам чудовиськ у давню покинуту, але точно не порожньому лабіринті. Велетенський воїн ГОРАН рубає дворучною сокирою, поки спиритна АДЕРІН крутиться ураганом кинджальних ударів. Білий маг АРГЕНТ проходить крізь стіни, немов це саме повітря. Його суперник, ЛОРД ЗАНРОС, викликає світло з темряви, а мечник ВІКТОРІЙ виконує елегантні піруети, долаючи противників. ТАЯ, оракул, завжди знає де стояти, щоби не потрапити під ворожий удар.

Та раптом герць урвався — більше нема кому протистояти нашим героям. Попід склепінчастою стелею розлітається луна від їхніх кроків, поки вони рухаються коридором. Серед тіней виринає знайомий обрис — скриня, безперечно забита скарбами. Тепер герої наставляють зброю одне на одного, адже знають, що золото дістанеться тільки одному. Поки вони рвалися вперед, щось з'явилося в дальньому кінці коридору — велетенська крилата тінь...



Karak — це пригодницька рольова настільна гра, в якій гравці досліджують таємниче підземелля замку Карак. Саме там вони можуть зустріти чудовиськ із цінними скарбами. Перемагаючи їх, герої здобувають нове спорядження, відмикають скрині та забирають собі багатства. У підземеллі водиться страхітливий дракон. Гра закінчується, коли дракона подолано, а переможцем стає герой, який накопичив найбільше скарбів.

ВМІСТ ГРИ

- 1** 80 плиток підземелля
(включаючи початкову картку зі зворотною стороною світлого кольору)
 - 2** 6 картонних фігурок героїв із 5 підставками
 - 3** 6 карток героїв
 - 4** 5 карток інвентарю
 - 5** 25 жетонів здоров'я
 - 6** 1 мішечок для жетонів чудовиськ і скарбів
 - 7** 43 жетони чудовиськ
(1 дракон, 2 привиди, 12 скелетів-ключників, 3 скелети-королі, 5 скелетів-воїнів, 8 здоровенних пацюків, 4 велетенські павуки, 8 мумій)
 - 8** 10 жетонів замкнених скринь зі скарбами
 - 9** 2 кубики
 - 10** 1 жетон прокляття
- Правила



МЕТА ГРИ

Виграє той, хто збере найбільше скарбів. Гра закінчиться, коли один з гравців перемаже найсильніше чудовисько — дракона — і забере собі його скарб, зокрема рубін. Кожен гравець рахує бали за своїми скарбами; скарби взяті зі скринь або добуті перемогою над привидом мають цінність в 1 бал перемоги (БП); рубін дракона має цінність в 1,5 БП. Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю БП.



Підготовка

1. Покладіть *початкову плитку підземелля* посередині столу.
2. Перетасуйте решту плиток і покладіть *лицевою стороною до низу*, розташувавши так, *щоби кожен гравець міг їх дістати*.
3. Кожен гравець отримує *1 картку інвентарю* та *5 жетонів здоров'я*, які слід покласти на картку.
4. Кожен гравець бере *1 картку героя* — або за власним вибором, або випадкову (як домовляться гравці) — і *кладе її на картку інвентарю*.
5. *Фігурки героїв* потрібно вставити у відповідні *пластикові підставки*.
6. Кожен гравець ставить свою *фігурку героя* на *початкову плитку*. Забарвлення підставки має *відповідати кольору картки героя*.
7. Киньте кубики, *щоби вирішити, хто з гравців ходитиме перший*.



ІГРОЛАД

Гра проходить за *годинниковою стрілкою*. Активний гравець має *4 рухи*, тож може просунути на *відстань до 4 плиток*. Під час цих *пересувань* може *настати одна з наступних ситуацій*:

- А. Вхід до нерозвіданої зони**
- Б. Бій із чудовиськом**
- В. Перехід через розвідану зону**

А. Вхід до нерозвіданої зони

Заходячи до *нерозвіданої зони*, гравець має *взяти 1 плитку підземелля*, *приєднати її до плиток*, з якої *йде*, і *пересунути свого героя на нову плитку*. *Нова плитка має утворювати безперервний прохід* тільки до плиток, з якої *герой прийшов*. Усі інші шляхи *можуть бути глухими кутами*.

Зауваження: *в підземному лабіринті замку Карак дуже темно, тож не дивно, що герої не знають, що чекає на них у щойно знайдених залах чи коридорах.*

1. **Тунель.** Якщо в новій плитці тунель, то нічого особливого не відбувається, і гравець може рухатися далі, якщо ще не зробив 4 рухи.

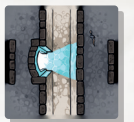


2. **Зала.** Якщо в новій плитці зала, то гравець має взяти один жетон із *мішечка чудовиськ і скарбів*.



- а) Якщо *трапився жетон скарбів*, гравець має *покласти його на нову плитку* та може рухатися далі, якщо ще не зробив 4 рухи.
- б) Якщо *трапилися скарби*, і гравець має *ключ*, він може *забрати їх*, пожертвувавши *ключем*. У цьому разі *хід гравця закінчується*.
- в) Якщо *трапився жетон чудовиська*, гравець має *покласти його на плитку* та *стати до бою*.

3. **Брама телепортації.** Якщо в новій плитці є *брама телепортації (БТ)*, і в цілому підземеллі *знайдено лише одну БТ*, тоді вона *неактивна* та нею *неможливо користуватися*. Якщо ж у підземеллі є *інші БТ*, гравець може *рухатися між ними*, витрачаючи *один рух на телепортацію*.



4. **Цілючі фонтани.** Якщо в новій плитці є *цілючий фонтан (ЦФ)*, гравець може *вирішити вилікувати себе*, цим *одразу закінчивши свій хід*. В іншому разі він може *рухатися далі*.



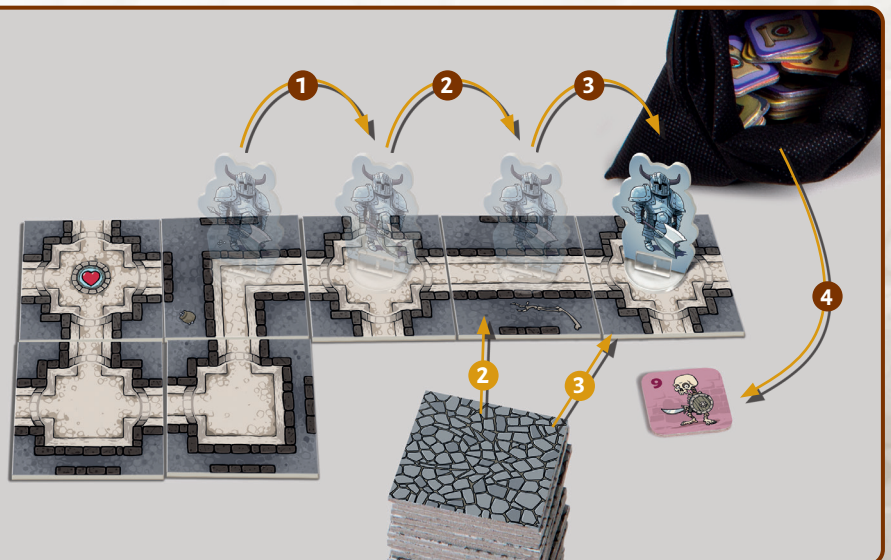
ПРИКЛАД РУХУ

Василь грає за *воїна*. Під час свого ходу у нього є *4 рухи*. Першим рухом (1) він *пересуває свою фігурку на вже розвідану плитку підземелля*. Це *зала*.

Другим рухом він *входить до нерозвіданої зони*, бере *випадкову плитку підземелля* та *додає її до ігрового поля* (2). Це *коридор*.

Третім рухом він *пересувається вперед* і *додає до поля залу* (3). Він має *одразу витягнути з мішечка жетон чудовиська*. Він *дістає скелета-воїна* (4), починається *бій*.

Після бою *хід Василя закінчився*.



А

Б

В

Г

ПРИКЛАД БОЮ 1

Василь грає за воїна.

А. Він б'ється зі СКЕЛЕТОМ-КОРОЛЕМ, чия сила дорівнює 10. В інвентарі Василя є один меч (2) і один набір кинджалів (1), а також одне заклинання чарівного розряду. На кубиках у Василя випадає 5, отже його загальна сила — це $5 + 2 + 1 = 8$.

Б. Василь вирішує використати особливу здібність воїна — *подвійну атаку* та кидає обидва кубики ще раз. У нього випадає 7, тому він вирішує скористатися заклинанням чарівного розряду (і повертає відповідний жетон до коробки). Його загальна сила — це $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. Цього достатньо для того, щоб подолати СКЕЛЕТА-КОРОЛЯ.

В. Василь перевертає жетон, там сокира.

Г. Він додає сокиру до свого інвентаря та залишає кинджали на цій плитці підземелля.

Б

В

ПРИКЛАД БОЮ 2

Б. На другому кидку у Василя випадає лише 3. Його загальна сила — це $3 + 2 + 1 = 6$, тож Василь програв бій.

В. Василь має пересунути свою фігурку назад на плитку, з якої прийшов, і перевернути 1 жетон здоров'я черепом догори. СКЕЛЕТ-КОРОЛЬ залишається на плитці, де його знайшли.

Б. Бій з чудовиськом

Під час бою з чудовиськом гравець має кидати обидва кубики. Під час підрахунку загальної сили враховується все спорядження і стільки заклинань чарівного розряду, скільки можливо використати, кожне з яких дає бонус +1; за можливості здібність героя теж можна використати.

- Поразка.** Якщо сума (включно з усіма бонусами) виходить менша за силу чудовиська, гравець зазнає поразки. Він має перевернути 1 жетон здоров'я у своєму інвентарі черепом догори та повернути свого героя на плитку, звідки прийшов. Чудовисько залишається на плитці, де його знайшли.
- Нічия.** Якщо сума (включно з усіма бонусами) рівна силі чудовиська, це нічия і ніхто не постраждав. Чудовисько залишається на плитці, де його знайшли, а герой має повернутися на плитку, звідки прийшов.
- Перемога.** Якщо сума (включно з усіма бонусами) більша за силу чудовиська, то гравець його перемагає. Жетон чудовиська слід перевернути, таким чином виявивши спорядження, яке герой забирає та ставить до своєї картки інвентарю. Якщо в інвентарі не залишилося місця, гравець обирає, яке спорядження

викласти, і залишає його на плитці, де стоїть. Це спорядження зможе забрати будь-який герой, що зайде на плитку.

Незалежно від результату, після закінчення бою хід відповідного гравця теж закінчується.

В. Перехід через розвідану зону

Під час руху розвіданою зоною герой має пересуватися по плитках, що з'єднуються між собою.

- Навіть під час пересування розвіданою зоною герой обмежений 4 рухами.
- Якщо в залі чудовисько, герой не може пройти повз нього та буде змушений битися, коли зайде до зали.
- Якщо гравець хоче забрати спорядження, що лежить на плитці, відімкнути скриню чи вилікуватися на ЦФ, він має закінчити свій хід на цій плитці (отже, шлях може бути меншим за 4 рухи).
- Чудовиська та скарби з'являються в залах, тільки коли їх виявляють уперше.



Закінчення ходу

Хід закінчується:

1. Якщо гравець здійснив 4 рухи.
2. Після бою з чудовиськом (незалежно від результату).
3. Якщо герой відімкнув скриню і заволодів скарбом.
4. Якщо герой підібрав спорядження.
5. Якщо герой вилікувався на ЦФ.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчиться одразу, коли один з героїв *переможе дракона* в бою. Герой, який здолає цю бестію, здобуде її скарб, але це ще не значить, що він автоматично стане переможцем. Виграє гравець, у якого буде найбільше балів скарбів на момент завершення гри. Таким чином, виграш може дістатися гравцеві, навіть якщо він не перемагав дракона.

БАЛИ ЗДОРОВ'Я ТА ЛІКУВАННЯ

Щоразу, коли гравець програє бій із чудовиськом, він має перевернути 1 жетон здоров'я таким чином, щоби зверху був череп. Коли герой втратить останній бал здоров'я, він знепритомніє.

Якщо це станеться, гравець пропускає свій наступний хід, цим відновивши 1 бал здоров'я (перевертаючи жетон серцем догори), а тоді продовжує грати, коли знову надійде його хід. Якщо гравець знайде на ЦФ, він може вилікувати всі бали здоров'я до максимуму, цим закінчивши свій хід. Зцілення також знімає *прокляття замку Карак*.

Варто знати: якщо герой б'ється з чудовиськом, перейшовши з початкової плиточки, і зазнає поразки, тоді він має повернутися на початкову плитку, таким чином закінчивши свій хід на ЦФ і вилікувавши свої рани.

СПОРЯДЖЕННЯ

Щоразу, коли гравець перемагає чудовисько, він підбирає *спорядження*, зображене на зворотному боці жетона чудовиська. Спорядження може бути наступне:

А. Зброя

Гравець кладе спорядження на картку інвентарю. Вона має *дві комірки для зброї, три — для заклинань і одну — для ключа*. Гравець може класти спорядження тільки до відповідної комірки, не можна класти заклинання до комірки зброї та навпаки. Це значить, що гравець одночасно може мати тільки дві зброї, три заклинання й один ключ. Якщо він захоче підібрати додаткове спорядження, то має позбутися того, яке вже має, залишивши цю фігурку на плитці, де зараз стоїть.

А. Зброя

Є три типи зброї — *кинджали, мечі та сокири*. Їх можна здобути, подолавши здоровенного пацюка, скелета-воїна або скелета-короля. Зброю також можна підібрати, стоячи на плитці, де її залишив інший гравець. Число на картці зброї завжди додається до суми під час кидання кубиків.

Якщо гравець здобуває зброю, він розміщує її в одній із двох можливих комірок для зброї. У будь-який момент часу гравець може мати щонайбільше дві зброї.



Б. Заклинання

У гри є два типи заклинань: *чарівний розряд і портал зцілення*. Коли гравець здобуває заклинання, він має встановити його до однієї з комірок для заклинань. Гравці можуть мати не більше трьох заклинань кожен. Коли гравець застосує заклинання, він має усунути його з гри (тобто, воно не повертається до мішечка).

Чарівний розряд: заклинання *чарівного розряду* можна здобути, подолавши мумію. Якщо його використати, то під час кидання кубиків воно дає бонус +1 до суми; проте гравець може вирішити використати його вже після кидка. Під час одного бою можна використати більше ніж одне заклинання.



Портал зцілення: заклинання *порталу зцілення* можна здобути, подолавши велетенського павука.

Заклинання *порталу зцілення* можна накласти на себе або на іншого гравця. Тоді той, на кого наклали заклинання, пересувається до будь-якого знайденого ЦФ і зцілює всі свої рани; це також знімає *будь-яке прокляття*. На це не витрачаються рухи і це не спричиняє закінчення ходу. Отже, цим можна скористатися будь-коли під час свого ходу.

В. Ключ і скарб

Ключ можна здобути, якщо перемогти скелета-ключника.

Здобувши його, гравець кладе ключ на картку героя до *комірки ключа*. Кожен гравець може мати не більше одного ключа. Ключем можна *відімкнути будь-яку скриню*. Щоби відімкнути *скриню*, гравець має закінчити свій хід на *плитці зі скринюю*, взяти скарб і *усунути ключ з гри* (ключ не повертається до мішечка).



Щоразу, коли гравець матиме більше предметів спорядження, ніж дозволено, він має вибрати зайвий предмет і викласти його на плитку, де зараз стоїть, щоб його могли підібрати інші.

ПРОКЛЯТТЯ ЗАМКУ КАРАК

Якщо перемогти мумію, на одного з гравців *буде накладено прокляття*. Той, хто переміг мумію, обирає іншого гравця та кладе жетон прокляття на його картку інвентарю.



Гравець, чийого героя було проклято (має жетон прокляття на картці героя), не може застосовувати його здібності. Отже, воїн зможе кидати кубики тільки один раз і помре так само, як інші. Мечник має прийняти 1, якщо таке випаде на кубиках, і його хід закінчується після кожного бою тощо.

Прокляття можна зняти, якщо закінчити свій хід на плитці з ЦФ, цим зціливши всі бали здоров'я й усунувши жетон прокляття.

Прокляття також може *перейти* на іншого, якщо подолано ще одну мумію, тоді гравець має переставити жетон прокляття іншому гравцеві. Жетон не обов'язково рухати; його можна залишити попередньому власнику.



ГЕРОЇ

Аргент, маг

Вміння:



Магічна майстерність. Маг вміє ефективніше користуватися чарівними розрядами, тому не втрачає сувої з цим заклинанням після використання. Проте, це не стосується порталу зцілення, а якщо мага проклято, він витратить чарівні розряди так само, як інші герої.



Астральний перехід. Маг може проходити крізь стіни, тому йому не обов'язково дотримуватися послідовності коридорів і зал у підземеллі. Проте, це діє тільки під час руху через розвідані плитку.



Місто зі світла – стародавня столиця магів. Колись саяливий мегаполіс, сповнений чудес і мудрості, а тепер поле битви двох суперницьких угруповань. Одна вважає, що маги мають використовувати свою силу, аби врятувати світ від неминучого катаклізму. Інша вважає, що місто слід ізолювати та залишити світові біди тим, хто цей світ населяє. Білий маг АРГЕНТ виявив, що сила, яка здатна напустити катаклізм – або запобігти йому – схована десь під замком Карак. Чи стане йому сил представити перед побратимами доказ невідворотної загибелі? Чи вони все ж віддадуть перевагу золоту замку Карак?

Горан, воїн

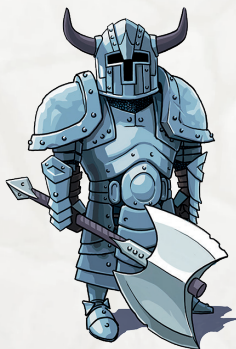
Вміння:



Подвійна атака. Воїн вправний у бою. В будь-якій битві він може повторно кинути кубики, якщо результат першого кидка його не влаштовує. Він не втрачає бали здоров'я під час першої поразки. Проте, він має прийняти результат другого кидка.



Переродження. Якщо воїн втратить останній бал здоров'я, він не знепритомніє, як це відбувається з усякими слабаками, а натомість телепортується на будь-яку плитку з ЦФ, де всі його бали здоров'я буде відновлено. Проте, його хід однаково завершиться.



ЛОРД ГОРАН, славетний босць і природжений полководець — жива легенда серед воїнів. Його армії та бойові машини здатні завоювати будь-яку фортецю, на яку він покладе око. Але знайшлася сила, неприступна для його колосальних армій: Карак — колись величний замок, а тепер руїни, серед яких, за легендами, водиться жахливий дракон. Навіть могутній ГОРАН відчуває, що наближається старість, тому відшукає одну останню можливість увійти в історію найсильнішим воїном з усіх, що колись жили. Є лише одна заковика — ГОРАН має вбити могутнього дракона, що стереже безмежні багатства замку Карак.

Лорд Занрос, чародій

Вміння:



Жертва. Чародій може пожертвувати один бал здоров'я, щоб отримати бонус +1 до своєї сили. Він може вирішити зробити це після кидання кубиків, але бонус можна здобути тільки один раз за бій. Він може пожертвувати навіть свій останній бал здоров'я, але непритомніє на наступний хід.



Магічний обмін. Чародій може помінятися місцями з будь-яким іншим героєм. Це значить, він переміщує себе

на плитку, зайняту іншим гравцем, а цей гравець потрапляє туди, де був чародій. Ця дія коштує 4 рухи, тому її можна здійснити тільки на початку ходу чародія; проте, він може використати особливість плитку, де закінчився його хід (тобто, відімкнути скриню, вилікуватися тощо). Якщо чародій перенесе іншого героя на цілющий фонтан, цього героя буде повністю виліковано, а прокляття знято.

ЛОРД ЗАНРОС провів багато років за вивченням найтемніших секретів магії. Він прагне могутності та безсмертя. З покритого пилом гримуару він дізнався про домівку колись гордого ордену лицарів — замок Карак. ЗАНРОС також з'ясував, що під його стінами є лабіринт — переплетіння зал і тунелів, що аж кишать чудовиськами і переповнені скарбами. Ніхто з місцевих ніколи туди не заходив. Але це не спинить ЗАНРОС, чародія. Він вважає, що в темному підземеллі замку Карак криється сила, що зробить його безсмертним. І ЗАНРОС готовий на все, щоби здобути її. Навіть якщо для цього доведеться вбити дракона.

Адерін, злодійка

Вміння:



Удар у спину. Злодійка може нападати, коли ніхто не чекає. Завдяки цьому вона виграє кожен бій, який для інших закінчився б нічиєю.



Скрадання. Злодійка може непомітно пересуватися. Заходячи на плитку з чудовиськом, вона може вирішити битися або продовжити рух далі. Злодійка може залишатися на плитці з чудовиськом в кінці свого ходу. Проте, якщо на неї впаде прокляття під час ходу іншого гравця, вона буде змушена битися з чудовиськом на початку свого наступного ходу.



Перед тим як АДЕРІН стала злодійкою, вона належала до шляхти. Але коли її батько, хоробрий і мудрий правитель Острівного королівства, був убитий варварами-завойовниками зі Сходу, її життя опинилося в небезпеці. АДЕРІН вдалося втекти з батьківського замку, але її одразу схопили лісові розбійники. Попри все, ватажок розбійників проявив милосердя до маленької дівчинки і не віддав її варварам зі Сходу. Натомість, він навчив АДЕРІН як виживати. Зі своїми новими вміннями, у неї є можливість помститися за батька. Та щоб її план увінчався успіхом, їй знадобиться краплина крові дракона і багато золота. За збігом обставин, і те, і інше чекає на неї в темних підземеллях замку Карак.



Вікторій, мечник

Вміння:

Бойове тренування. Мечник має великий бойовий досвід, його удари завжди точні. Якщо на будь-якому з кубиків випаде 1, він може повторити кидок стільки разів, скільки потрібно, щоб отримати кращий результат.



Нестримний. Якщо під час бою принаймні на одному кубу випаде 6, мечник зможе потім продовжити свій хід. Він навіть може знову вступити в бій з тим самим чудовиськом, якщо була нічия, або він зазнав поразки.

Елітний воїн Середземної імперії, ВІКТОРІЙ — мечник, якому в бою немає рівних на всіх відомих землях. Все ж, навіть наймогутніший мечник має слабкість — його серце. Яке ж глибоке і палке його кохання до молодої королеви, яку він присягнувся захищати. А для неї він — просто її найкращий воїн, нічого більше. Кохання спонукало ВІКТОРІЮ на сміливий, проте нерозсудливий вчинок. Щоби показати глибину своїх почуттів до молодої королеви, він вирішив здобути для неї легендарний рубін дракона — або загинути.



Тая, оракул

Вміння:



Передбачення. Оракул має найкращі знання про всіх своїх ворогів. Якщо вона прийме бій під час першого руху свого ходу, то матиме бонус +1 до кидка.



Ткання долі. Оракул може вплинути на своє майбутнє. Щоразу, коли вона має взяти жетон з мішечка чудовиськ і скарбів, вона натомість бере 2 жетони та вибирає, який із них поставити на плитку, а інший повертає до мішечка.

ТАЯ виросла в тіні замку Карак. Вона відчувала, як отрута розпливається землею її предків — хвороба, отруйні води, неврожай. І все через дракона під замком. З раннього віку ТАЯ могла заглядати в майбутнє. Спочатку це її бентежило і лякало. Але з роками вона навчилася користуватися цим. І ось настав час робити це знову — цього разу для того, щоби врятувати свій народ від вірної смерті.

БЕСТІАРІЙ

Пацюк

ПАЦЮКИ зазвичай з'являються біля решток привидів шукачів пригод, які не спромоглися досягнути тієї самої мети, яку переслідують ви. Здоровенні ПАЦЮКИ замку Карак — це, зазвичай, не проблема для досвідченого героя, але під проклятою фортецею ні в чому не можна бути певним.



Привид

Ви ж не думали, що до вас ніхто не намагався пробратися до лабіринту замку Карак? Таких сміливих шукачів пригод було багато — тепер вони мертві. Деяким навіть вдалося дістатися золота Карака, але воно не принесло їм добра. Вони збожеволіли і не змогли знайти як звідси вибратися. Тепер їхні прокляті душі змушені стерегти ті самі скарби, які вони намагалися вкрасти.



Скелет-король

Навіть могутні королі замку Карак не змогли стримати жагу до золота, схованого в лабіринті. Втім, як і багато інших, КОРОЛІ й самі опинилися в пастці лабіринту та більше ніколи не бачили денного світла. Їхні бойові сокири так само смертоносні зараз, як і тоді, коли королі були живі, тож стережіться — це гідні супротивники. Не варто їх недооцінювати.



Мумія

У порохнявих манускриптах написано, що ті, хто стали МУМІЯМИ, були першими творцями лабіринту під замком Карак. Їхня древня цивілізація була одержима багатством. Вони шукали спосіб досягнути безсмертя, щоби насолоджуватися своїми статками вічно. Але темні чари завжди мають ціну. Вони здобули безсмертя, якого жаждали, але не так, яке собі уявляли. Тепер їхні прокляті оболонки тиняються руїнами своєї забутої імперії, нападаючи на кожного, хто посягне на їхні скарби. Стережіться, бо їхнє прокляття перекинеться на вас!



Скелет-воїн

Чорні сили прокинулися в темних закутках замку Карак. Через цю лиху магію скелети колись гордих лицарів повстали з мертвих, щоби перестріти зайд. СКЕЛЕТИ-ВОЇНИ — це досвідчені бійці, яких важко здолати чи навіть просто зупинити. Але, якщо вам це вдасться, нагородою будуть їхні гострі мечі.



Дракон

Деякі люди кажуть, що бачили його тінь у хмарах високо над замком, але ніхто не в змозі точно описати його страхітливую зовнішність. Навіть невідомо, чи він взагалі з цього світу. За легендами, ті, хто справді його бачили, стали німими. Чи справді він — джерело темної сили, що оскверняє замок і навколишні землі? Ми не знаємо. З'ясувати це належить вам.



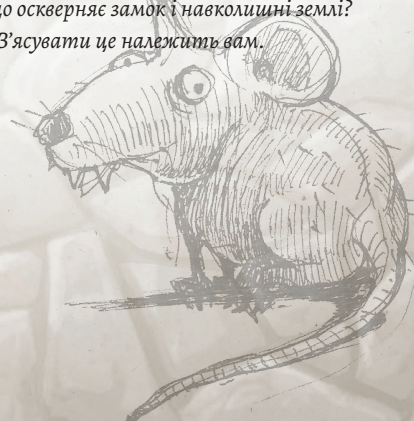
Скелет-ключник

Беззбройний, але не беззахисний. Ці скелети — люті супротивники, що захищають багатства замку Карак. Якщо ви не озброєні належним чином, то здолати їх буде непросто. Проте, перемогти їх потрібно, якщо хочете здобути скарби, оскільки тільки їхніми ключами можна відімкнути скрині з чарівними коштовностями замку Карак.



Велетенський павук

Ці восьминогі істоти просто величезні та водночас дуже тихі, а через те смертельно небезпечні. Їхні надприродні габарити — це наслідок чарів, вивільнених багато сот років тому. Не дивно, що поряд з їхніми підземними лігвами часто можна знайти сувої із заклинаннями.



АЛЬТЕРНАТИВНА МЕТА ГРИ

Щоб урізноманітнити гру, можна внести одну чи обидві зміни до наступних правил:

- Виграє гравець із найбільшою кількістю БП (після перемоги над драконом), або перший гравець, що збере 6 скарбів до свого інвентаря (навіть якщо дракона не подолано)!

- Зібрані скарби потрібно скласти до комірок інвентаря! Це значить, що вони блокуватимуть інвентар в ході гри, а гравцям доведеться обирати між скарбами та спорядженням.
- Скарби можна носити в будь-якій комірці інвентаря (і переносити з однієї до іншої), спорядження ж має бути тільки у відповідних комірках! Як і спорядження, скарби можна викладати на плитку підземелля.

ПІДСУМКИ ПРАВИЛ

Основні правила:

Рух

- Кожен гравець може пересуватися на відстань до 4 плиток під час свого ходу.
- Знаходячи залу, відповідний гравець виймає жетон з мішечка.
- Бій, зцілення, підбирання спорядження або відмикання скринь закінчує хід.

Бій

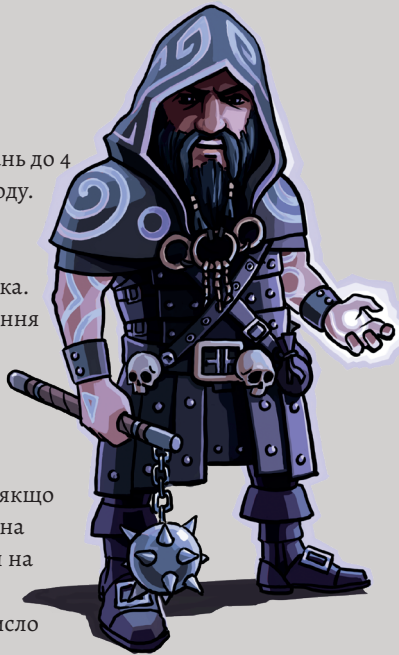
- Чудовисько подолане, якщо у гравця більша загальна сума чисел (що випали на кубиках, і бонусів від спорядження) за число сили чудовиська.
- Після того, як кубики кинуті, можна також використовувати заклинання. Проте, після використання заклинання усуваються.
- Втративши всі свої бали здоров'я, гравець пропускає хід, щоби відновити один бал.

Прокляття

- Подолавши мумію, відповідний гравець вибирає гравця, на якого ляже прокляття.
- Гравець не зможе користуватися вміннями свого героя, поки прокляття не буде знято.
- Прокляття можна зняти, вилікувавшись на ЦФ (на додачу до зцілення всіх ран).

Кінець гри й оголошення переможця

- Гра закінчується, коли подолано дракона.
- Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю БП.



Вміння героя:

Воїн

- Має два кидки замість одного
- Не помирає, а телепортується до ЦФ після смерті, а отже не втрачає хід і повністю зцілюється

Злодійка

- Здобуває перемогу в разі нічиєї
- Може уникати чудовиськ — не обов'язково має вступати в бій

Маг

- Не втрачає заклинання «чарівного розряду» після використання
- Може проходити крізь стіни

Чародій

- Може пожертвувати 1 бал здоров'я, щоби здобути бонус +1 до сили в бою
- Може помінятися місцями з іншим гравцем ціною 4 рухів

Мечник

- Завжди кидає кубики знову, якщо випадає 1 (хоч на одному)
- Якщо випадає 6 (хоч на одному), він може продовжувати свій хід після бою

Оракул

- Під час першого руху має бойовий бонус +1
- Виймає два жетони з мішечка, вибирає один і повертає інший

Автори: проектування гри — Петр Мікша (Petr Mikša); ілюстрації — Роман Гладік (Roman Hladík). **Підготовка до друку:** Їржі Троянек (Jiří Trojánek), Марек Піза (Marek Píza). **Подяка:** Адам і Ондржей Гладік (Adam and Ondřej Hladík), Аніта Надь Мікшова (Anita Nagy Mikšová), Богуслав Кольман (Bohuslav Kolman), Давид Шемік (David Šemík), Їржі Горнічек (Jiří Horníček), Карел Власак (Karel Vlasák), Лібор Гудак (Libor Hudák) (eX-press.cz), Мартін Грабалек (Martin Hrabálek), Мартін Кучера (Martin Kučera), Мілан Халамек (Milan Halámek), Натаніель та Ізабела Мікша (Nataníel and Izabela Mikša), Оташкар і Мікула Гладік (Otakar and Mikuláš Hladík), Петя і Куба Кутіль (Pěťa and Kuba Kutil), Петр Штефек (Petr Štefek), Павел Татічек (Pavel Tatíček), Симола Скудова (Simona Skudová), Штепан Штефанік (Štěpán Štefaník), Томаш Гжебічек (Tomáš Hřebíček), Вероніка Гладікова (Veronika Hladíková), Віктор Бем (Viktor Bém) (Брноський клуб настільних ігор), Вільям Корбель (Viliam Korběl), Зденек Петруй (Zdeněk Petrůj). **Український переклад:** Таценко Юлія та Бутков Сергій, для компанії The Geeky Pen

