REGELBUCH

Karak INFERNO



Die Grundfesten des Reiches sind zerbrochen, und eine uralte, erstickende Glut wurde freigesetzt, die Wiesen und Wälder in eine Aschewüste zu verwandeln droht. Vom letzten verbliebenen Zufluchtsort auf den Berggipfeln hallt ein Hilferuf durch die Welt am Rande eines feurigen Abgrunds. Er soll all jene herbeirufen, die mutig genug sind, sich einem unablässig mächtiger werdenden Verderben entgegenzustellen.
Um das Reich zu retten, müssen sich die Helden ins Herz der Feuersbrunst wagen, verbotene Festungen erstürmen und einer nicht enden wollenden Flut von Schatten trotzen, die ihre letzten aufflackernden Hoffnungsschimmer auslöschen will.
Die Feuer lodern auf, und für die Helden ist die Zeit gekommen, ihren eigenen Weg zu wählen, bevor die Welt für immer ein Opfer der Flammen wird. Doch wenn sie es irgendwie schaffen, sich zu behaupten, werden sie vielleicht endlich die Oberhand gewinnen …

Karak 2: Inferno ist eine Erweiterung für das Abenteuer-Brettspiel *Karak 2*. Diese Erweiterung enthält 4 neue Module – *Abstieg ins Inferno* (Einzelspieler-/kooperativer Modus), *Türme des Infernos, Letzte Friedensbastion* sowie zwei neue Helden. Ihr könnt jedes Modul individuell in eure Partien integrieren, oder ihr könnt mit allen Modulen zugleich spielen. Ihr könnt sie aber auch mit allen Modulen aus jeder anderen Erweiterung von *Karak 2* kombinieren.

Keine Lust, die Regeln zu lesen?
Hier ist das Video-Tutorial!

SPIELMATERIAL:

MODUL ABSTIEG INS INFERNO:

1 1 Leisten-Tableau Abstieg ins Inferno
2 1 Marker Feuer & Asche
3 40 Karten Inferno-Ereignis
4 3 Plättchen Inferno-Monsterarmee
5 2 Plättchen Höllenbrut-Monsterarmee
6 6 Marker Lava











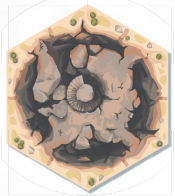
MODUL TÜRME DES INFERNOS:

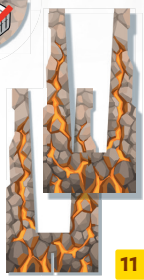
7 3 Etage-I-Plättchen Turm des Infernos
8 3 Etage-II-Plättchen Turm des Infernos
9 3 Etage-III-Plättchen Turm des Infernos
10 3 Landschaftsfelder Turm des Infernos *(1 der ersten, 2 der zweiten Stufe)*
11 3 Basen Turm des Infernos *(bestehend aus je 2 Teilen)*





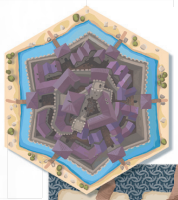


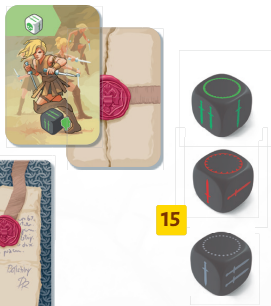




MODUL LETZTE FRIEDENSBASTION:

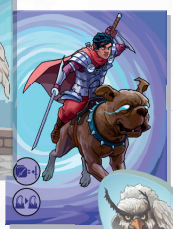
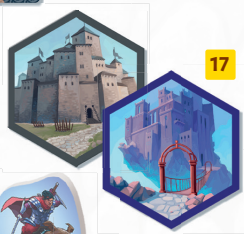
12 1 Landschaftsfeld Letzte Friedensbastion
13 1 Tableau für die Aufgaben der Letzten Friedensbastion
14 12 Aufgabenkarten
15 10 Einheitenwürfel Letzte Friedensbastion *(4 Wächter; 4 Amazonen; 2 Kavallerie)*





MODUL NEUE HELDEN:

16 2 Heldenkarten
17 2 Stadt-Plättchen
18 2 Heldenwürfel
19 2 Helden-Aufsteller & 2 Plastikständer
20 5 Plättchen Astral-Spalten von Baron Markul




Fehlendes oder beschädigtes Spielmaterial?
Schickt eine E-Mail an info@albi.cz
und wir senden kostenlos Ersatz!

MODUL ABSTIEG INS INFERNO

Als die Siegel der Unterwelt zerbrachen, begann der Abstieg ins Inferno. Eine schleichende, erstickende Flut aus Schatten, die jede lebende Seele zu verschlingen droht. Dies ist nicht länger nur eine Jagd nach Seelensteinen – die Aufgabe ist zu einem Wettlauf gegen ein unerbittliches Verderben geworden, das sich durch unerwartete Vorzeichen und weltverändernde Ereignisse offenbart. Die Helden müssen den Kampf ins Herz des Abgrunds tragen und das uralte Böse darin auslöschen, denn wenn die Feuer ihren Zenit erreichen, wird die Welt von Karak für immer den Flammen zum Opfer fallen. Jetzt endlich, an der Schwelle des Untergangs, legen die Helden ihre Streitereien beiseite und arbeiten im Team zusammen.

Im Modul *Abstieg ins Inferno* spielt ihr kooperativ gegen das Spiel. Euer Gegner wird durch ein Kartendeck aus Inferno-Ereigniskarten dargestellt, sowie durch die Leiste des Abstiegs ins Inferno, die den Zustand der Welt anzeigt. Am Ende jeder Runde, nachdem alle an der Reihe waren, wird eine Karte aus dem Inferno-Ereignis-Deck gezogen.
Die gezogene Karte kann entweder ein direktes Ereignis auslösen, das dann alle abwickeln müssen, oder aber ein fortdauerndes Ereignis, das alle Spieler während der gesamten nächsten Runde betrifft, bis eine neue Karte gezogen wird. Einige der Karten bewegen den Feuer & Asche-Marker vorwärts auf der Leiste für den Abstieg ins Inferno. Die Spieler müssen die Bedingung für das Spielende erfüllen (den Dunklen General, die Chaosreiter besiegen oder die Türme des Infernos erobern), bevor der Feuer & Asche-Marker die letzte Stufe auf der Leiste Abstieg ins Inferno erreicht.

Anmerkung: Mit diesem Modul kannst du *Karak 2: Inferno* auch im Einzelspieler-Modus spielen!

Änderungen im Spielaufbau

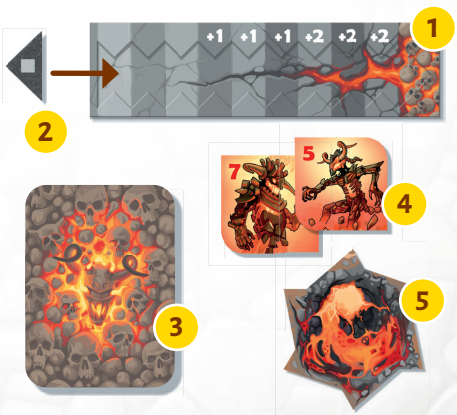
Nachdem ihr das Spiel wie gewohnt vorbereitet habt, legt ihr zusätzlich das Spielmaterial für das Modul *Abstieg ins Inferno* bereit:

1. Legt die Leiste für den Abstieg ins Inferno in den Spielbereich.
2. Legt den Feuer & Asche-Marker mit offener Asche-Seite auf Stufe 1 dieser Leiste.
3. Bereitet das Inferno-Ereignis-Kartendeck entsprechend der Spieleranzahl vor (siehe unten), mischt es und legt es verdeckt neben die Leiste.
4. Haltet die Monsterarmee-Plättchen für die Infernowesen und die Höllenbrut in der Nähe bereit.
5. Legt die Lava-Marker in Reichweite ab.

Aufbau des Inferno-Decks

Die Anzahl der Karten im Inferno-Deck hängt von der Spieleranzahl ab. Sucht zunächst 9 *Infernoausbruch-Karten* heraus und fügt sie dem Deck hinzu. Fügt dann je nach Spieleranzahl die folgenden zufällig ausgewählten Karten hinzu (schaut sie euch nicht an!):

1 Spieler: 31 Karten
(Deck hat insgesamt 40 Karten)
2 Spieler: 26 Karten
(Deck hat insgesamt 35 Karten)
3 Spieler: 21 Karten
(Deck hat insgesamt 30 Karten)
4 Spieler: 16 Karten
(Deck hat insgesamt 25 Karten)
5 Spieler: 11 Karten
(Deck hat insgesamt 20 Karten)



ANPASSUNGEN IM SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn ihr das Spiel schwieriger machen wollt, fügt beim Spielaufbau dem Deck einfach weniger zusätzliche Karten hinzu (aber fügt immer die 9 *Infernoausbruchs*-Karten hinzu). Wir empfehlen, den Schwierigkeitsgrad jedes Mal, wenn ihr gewinnt, anzupassen, indem ihr die Anzahl der Karten im Deck um eine verringert. So nimmt die Herausforderung für euch stetig zu.

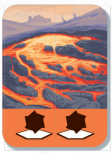
Die Karten des Inferno-Decks



Infernoausbruch (9×)

Dreht den Feuer & Asche-Marker auf die Feuer-Seite (falls er nicht schon mit der Feuer-Seite offen liegt) und dann **bewegt ihn 1 Stufe vorwärts auf der Leiste**.

TIMING: DIREKT



Vulkanspalte (3×)

Legt **2 Lava-Marker** auf von allen Spielern gemeinsam ausgewählte Landschaftsfelder (1 pro Feld). Auf diesen Feldern könnt ihr keine Aktion *Rohstoffe Sammeln* mehr ausführen, und jedes Mal, wenn ein Held ein solches Feld betritt, verliert er 1 Trefferpunkt. Ein Lava-Marker kann auf ein Feld mit einem Monster oder einem Helden gelegt werden (In diesem Fall verliert der Held sofort 1 Trefferpunkt.)

Ein Lava-Marker darf nicht auf ein Feld mit der Burg Karak, ein Feld mit einem Turm des Infernos, einem Dunklen General oder einem Chaosreiter, ein Feld, auf dem eine Stadt gebaut wurde, ein Händler-Landschaftsfeld, ein Feld Letzte Friedensbastion oder ein Feld, auf dem bereits ein Lava-Marker liegt, gelegt werden.

TIMING: DIREKT



Höllenbrut (2×)

Legt eine Höllenbrut der **Stärke 7** auf ein von allen Spielern gemeinsam ausgewähltes Landschaftsfeld. Ihr könnt es nicht auf ein Feld legen, auf dem sich bereits zwei oder mehr Monsterarmeen befinden, auf ein Feld mit der Burg Karak, auf ein Feld mit einem Turm des Infernos, einem Dunklen General oder einem Chaosreiter, auf ein Feld, auf dem eine Stadt gebaut wurde, auf ein Händler-Landschaftsfeld, auf ein Feld Letzte Friedensbastion befindet.

TIMING: DIREKT



Infernowesen (3×)

Legt ein Infernowesen der **Stärke 5** auf ein von allen Spielern gemeinsam ausgewähltes Landschaftsfeld. Ihr könnt es nicht auf ein Feld legen, auf dem sich bereits zwei oder mehr Monsterarmeen befinden, auf ein Feld mit der Burg Karak, auf ein Feld mit einem Turm des Infernos, einem Dunklen General oder einem Chaosreiter, auf ein Feld, auf dem eine Stadt gebaut wurde, auf ein Händler-Landschaftsfeld, auf ein Feld Letzte Friedensbastion.

TIMING: DIREKT



Verfluchte Beute (1×)

Alle Spieler **werfen alle ihre Rohstoffe ab.**

TIMING: DIREKT



Hinterhalt (1×)

Jeder Spieler wirft **2 Einheitenwürfel seiner Wahl** ab.

TIMING: DIREKT



Kochendes Blut (1×)

Jeder Held verliert **1 Trefferpunkt**.

TIMING: DIREKT



Geringe Kampfmoral (3×)

Jeder Spieler muss in dieser Runde **+1 Rohstoff seiner Wahl für die Aktion *Einheiten Rekrutieren*** bezahlen. Ein Spieler kann in dieser Aktion mehrere Einheiten rekrutieren und zahlt dennoch nur 1 zusätzlichen Rohstoff.

TIMING: FORTDAUERND



Schlachtfeld-Verluste (3×)

1 zusätzliche Einheit nach Spielerwahl stirbt in jedem Kampf dieser Runde.

TIMING: FORTDAUERND



Sengende Hitze (3×)

In dieser Runde kann kein Gebäude errichtet werden. Das gilt für Städte, Gebäude in einer Stadt sowie Schreine und Dörfer.

TIMING: FORTDAUERND



Brunnenvergiftung (3×)

Die Aktionen *Heilung* und *Pest ausrotten* können in dieser Runde **nicht** ausgeführt werden.

TIMING: FORTDAUERND



Baufälligkeit (3×)

Jeder Spieler muss in dieser Runde **+1 Rohstoff seiner Wahl für die Aktion *Gebäude Errichten*** bezahlen. Ein Spieler kann in dieser Aktion mehrere Gebäude errichten und zahlt dennoch nur 1 zusätzlichen Rohstoff.

TIMING: FORTDAUERND



Verfluchter Stahl (3×)

Waffen liefern in dieser Runde **keinen Bonus auf die Angriffsstärke.**

TIMING: FORTDAUERND



Erschöpfung (2×)

Jeder Spieler führt in dieser Runde **nur 1 Aktion** aus und hat keinerlei Bonusaktionen. (D. h.: Selbst wenn ein Spieler *Ställe* errichtet hat und ein *Amulett der Tat* besitzt, hat er dennoch nur 1 Aktion.)

TIMING: FORTDAUERND

Leiste Abstieg ins Inferno



Zu Beginn des Spiels starten alle auf der ersten Stufe der Leiste Abstieg ins Inferno. Im Laufe des Spiels ziehen die Spieler neue Karten aus dem Inferno-Ereignis-Deck und stoßen dabei gelegentlich auf eine Ereigniskarte *Infernoausbruch*. Sobald diese Karte gezogen wird, rückt der Feuer & Asche-Marker auf der Leiste Abstieg ins Inferno eine Stufe vorwärts. Die Position des Feuer & Asche-Markers auf der Leiste beeinflusst den Schwierigkeitsgrad aller Kämpfe im Spiel. Unten findet ihr eine Tabelle mit dem Stärkemodifikator basierend auf der Position des Feuer & Asche-Markers auf der Leiste Abstieg ins Inferno:

- **Stufe 1–3:** normale Bedingungen.
- **Stufen 4–6:** Ihr braucht in allen Kämpfen +1 Gesamt-Angriffsstärke, um erfolgreich zu sein.
- **Stufen 7–9:** Ihr braucht in allen Kämpfen +2 Gesamt-Angriffsstärke, um erfolgreich zu sein.
- **Stufe 10 (Zerstörte Welt): Das Spiel endet sofort – alle Spieler verlieren.**

Wichtig: Sobald alle Karten aus dem Inferno-Ereignis-Deck einmal aufgedeckt wurden, löst jeder folgende Zug einen Infernoausbruch aus.

Anmerkung: Der Modifikator auf der Leiste Abstieg ins Inferno gilt für Kämpfe gegen Monsterarmeen, Endgame-Bosse (Dunkler General, Chaosreiter) und Türme des Infernos (jede Etage).

Anmerkung: Auch wenn sich mehrere Gegner auf einem Feld befinden (z. B. zwei Monsterarmeen, eine Monsterarmee und der Endgame-Boss), wird der Modifikator nur einmal angewendet – dies gilt immer noch als nur ein Kampf.

Die Aktion Ritual des Lichts

Im Modul *Abstieg ins Inferno* spielen alle Spieler kooperativ, daher haben die Seelensteine keinen Einfluss darauf, wer gewinnt. Sie bekommen hier jedoch eine neue Funktion – sie können dazu verwendet werden, den Fortschritt des Feuer & Asche-Markers auf der Leiste Abstieg ins Inferno aufzuhalten.

Wenn der Feuer & Asche-Marker mit der Feuer-Seite offen liegt, darf ein Spieler als Aktion einen Seelenstein abwerfen und dadurch den Feuer & Asche-Marker auf die Asche-Seite drehen und ihn auf der Leiste eine Stufe zurücksetzen. Diese Aktion kann nur in der Burg Karak auf einem Start-Landschaftsfeld ausgeführt werden. Das Abwerfen eines Markers mit nur einem Seelenstein bewegt nur den Feuer & Asche-Marker. Wenn ihr einen Marker abwerft, auf dem mehrere Seelensteine abgebildet sind, heilt der Effekt zusätzlich 1 Trefferpunkt bei jedem Helden.



1 + 3 + 1 = 5



BEISPIEL: LEISTE ABSTIEG INS INFERNO:

Baron Markul betritt ein Landschaftsfeld mit zwei Monsterarmeen – eine hat Stärke 1 und die andere Stärke 3. Der *Feuer & Asche-Marker* befindet sich auf Stufe 5 der Leiste Abstieg ins Inferno. Das bedeutet, dass Baron Markul eine Gesamtstärke von 5 besiegen muss: 1 + 3 für die Armeen, + 1 für die Position des Feuer & Asche-Markers.

Anmerkung: Wenn ein Held ohne Trefferpunkte auf diese Weise geheilt wird, muss er im nächsten Zug nicht aussetzen und kann normal spielen.

Sobald ein Feuer & Asche-Marker auf die Asche-Seite gedreht wurde, kann er nicht mehr zurückgesetzt werden, bis er wieder auf die Feuer-Seite gedreht wurde.
Daher könnt ihr keine Seelensteine „horten", um dann die Leiste in einem einzigen Zug auf Stufe 1 zurückzusetzen. Ihr könnt nur auf das zuletzt auftretende Problem reagieren. Deshalb ist es ratsam, wenn ihr euch frühzeitig um die Leiste des Abstiegs ins Inferno kümmert.
Wird eine Karte *Infernoausbruch* gezogen, dreht ihr den Feuer & Asche-Marker wieder auf die Feuer-Seite. Erst danach kann das *Ritual des Lichts* erneut ausgeführt werden, um den Marker wieder auf die Asche-Seite zu drehen und ihn zurückzusetzen.

Allgemeine Regel-Änderungen

PEST UND ELEND

Wenn ihr beim Heldenwurf **zwei Totenköpfe** würfelt, werdet ihr selbst von Pest und Elend heimgesucht und wendet die normalen Regeln an – ihr verliert Rohstoffe und legt das Plättchen auf eure Stadt, falls ihr eine gebaut habt.
Wenn ihr keine Stadt gebaut habt, legt ihr das Pest-Plättchen nicht (auch wenn andere Städte gebaut sind). Wenn das Pest-Plättchen gerade auf einer anderen Stadt liegt, entfernt ihr es.

ZAUBERSPRUCH TASCHENDIEB

Nehmt **2 Rohstoffe** aus dem gemeinsamen Vorrat, anstatt sie von jemand anderen zu stehlen.

ALLE STEHEN ZUSAMMEN

Wenn ihr mit dem Modul *Abstieg ins Inferno* spielt, sollten sich eure Helden gegenseitig helfen! Ihr könnt untereinander Rohstoffe, Gegenstände (einschließlich Seelensteine), Armeeeinheiten und abgeschlossene Aufgaben tauschen.
Dies geschieht durch das Ausführen der neuen Aktion *Tausch unter Spielern*, sobald zwei oder mehr Helden auf demselben Landschaftsfeld stehen. Es können beliebige Mengen an Rohstoffen, Gegenständen und/oder Armeeeinheitenwürfeln von einem Helden an einen anderen weitergegeben werden.
Die einzigen Einschränkungen beim Tausch sind die Kapazität der Spieler-Vorräte und der aktuelle Ruhmgrad jedes Helden (z. B. während und nach Abschluss des Tauschs darf kein Held mehr Gegenstände besitzen, als in seinen Vorrat passen, und/oder mehr Einheiten, als sein aktueller Ruhmgrad zulässt). Damit der Tausch stattfinden kann, müssen alle Beteiligten den Bedingungen des Tauschs zustimmen.

Anmerkung: Wenn zwei andere Helden auf einem Feld stehen und ein dritter Held eine Tausch-Aktion mit ihnen startet, kann er mit beiden tauschen, und die beiden anderen können im Rahmen dieser Aktion auch untereinander tauschen.

Anmerkung: Helden können Einheiten, die sie durch ihre Fähigkeiten erhalten haben, nicht an andere Helden weitergeben (z. B. kann Lady Lorraine den Bärenwürfel nicht an jemand anderen weitergeben.).

Zusätzliche Regeln und Hinweise

— Damit ihr nicht vergesst, dass am Ende jeder Runde eine Karte aus dem Inferno-Ereignis-Deck gezogen werden muss, empfehlen wir euch, das Inferno-Ereignis-Deck auf dem Tisch zwischen den letzten und den ersten Spieler in Spielreihenfolge zu legen. Teilt außerdem die zuletzt gezogene Inferno-Ereignis-Karte aus dem Deck dem letzten Spieler zu, damit die Person daran denkt, am Ende der Runde die aktuelle Karte abzuwerfen und eine neue zu ziehen.

— Der Modifikator auf der Leiste Abstieg ins Inferno wirkt sich auch darauf aus, wie viel Ruhm ein Held aus dem gewonnenen Kampf erhält. Zum Beispiel: Wenn der Modifikator +1 beträgt und die Gesamtstärke der Monsterarmeen im Kampf 4, würde der Ruhm des Helden auf 5 steigen.

— Wenn ihr mit der Erweiterung *Imperium* spielt, streiten sich die Spielenden nicht um die Krone, sondern entscheiden gemeinsam, wer der nächste Imperator wird, sobald das Landschaftsfeld Erdspalte gezogen wird (Die Helden müssen sich dennoch auf dieses Feld bewegen, um an der Wahl des neuen Imperators teilzunehmen.). Nur wenn sich die Mitspieler nicht einigen können, wird der neue Imperator im Kampf bestimmt. Die Spieler können entscheiden, nicht an diesem Kampf teilzunehmen. Die übrigen Regeln für das Modul *Imperator* bleiben unverändert.

— Das *Amulett des Schutzes* schützt einen Helden nicht davor, einen Trefferpunkt zu verlieren, wenn die Karte *Kochendes Blut* gezogen wird oder wenn er ein Feld betritt, auf dem sich der Lava-Marker befindet!

— Die Fähigkeit des Kundschafters wird von diesem Modifikator nicht beeinflusst. Er kann weiterhin Armeen mit Stärke 1 vor dem Kampf abwerfen.



BEISPIEL – RITUAL DES LICHTS:

In einem Spiel zu dritt bewegt sich Baron Markul in seinem Zug zur Burg Karak und führt die Aktion *Ritual des Lichts* aus. Er wirft den Marker mit *2 Seelensteinen* ab (1), dreht den *Feuer & Asche-Marker* auf die Asche-Seite, was ihn um 1 Stufe zurücksetzt (2) und heilt *1 Trefferpunkt* bei sich selbst sowie bei jedem der beiden anderen Helden, Horan und Darius (3). Vor diesem Zug hatte Darius *0 Trefferpunkte* und hätte einen Zug aussetzen müssen, um zu heilen. Jetzt hat er *1 Trefferpunkt* und kann seinen Zug normal fortsetzen.

MODUL TÜRME DES INFERNOS

Die Türme des Infernos ragen wie scharfkantige Obsidian-Zähne aus der rissigen Erde empor und leiten die uralte Macht der bösen Armee weiter, wobei sie die Welt mit jedem Pulsschlag ihres geschwärzten Steins vergiften. Aber man sagt, dass sie auch das Geheimnis bergen, wie man das Reich des Infernos betreten kann. Jeder Turm ist eine Hürde des Schreckens, mit albtraumhaften Wächtern auf seinen drei Etagen. Sie müssen ausgelöscht werden, um die Siegel aufzubrechen, die das Herz des Infernos schützen. Nur diejenigen Helden, die jede einzelne Etage erobern und diese Säulen des Unheils zu Fall bringen, können darauf hoffen, die höllischen Gewalten aufzuhalten, den endgültigen Sieg zu erringen – und einen Weg zu finden, den Kampf direkt bis vor die Tore des Feindes zu tragen.

Das Modul *Türme des Infernos* führt eine neue Bedingung für das Spielende ein, die anstelle des Dunklen Generals oder der Chaosreiter genutzt werden kann – die *Türme des Infernos*. Dieses Modul ergänzt das Spiel um 3 neue Landschaftsfelder, die, sobald sie auftauchen, eine Reihe schwerer Kämpfe auslösen, die nacheinander bestritten werden müssen, um einen Turm zu erobern. Sobald alle drei Türme des Infernos erobert wurden, haben die Spieler das Spiel gewonnen.

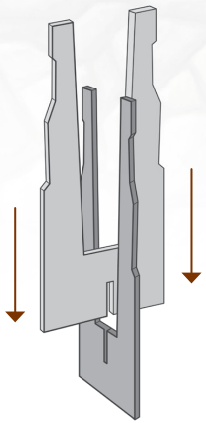
Änderungen im Spielaufbau

1. Bereitet diesmal weder das Spielmaterial für den Dunklen General noch für die Chaosreiter (aus der *Chaos*-Erweiterung) vor. Stattdessen dienen die Türme als Bedingung für das Spielende.
2. Bevor ihr Schritt 3 des Basisspielaufbaus durchführt, mischt die Landschaftsfelder der ersten und zweiten Stufe vom Turm des Infernos in die jeweiligen Decks.
3. Sortiert die Plättchen der Türme des Infernos nach der Zahl auf ihrer Rückseite (die ihre Etage angibt); mischt jede Etage gesondert und bildet 3 Stapel, die ihr verdeckt neben die Landschaftsfelder-Stapel legt.
4. Bereitet die Basen der Türme des Infernos vor und legt sie neben die Plättchen für die Türme des Infernos.

Türme des Infernos

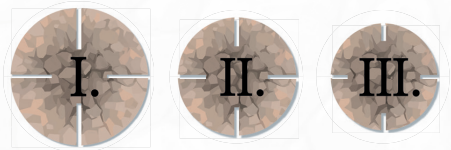
Wenn ein Spieler beim Erkunden ein Landschaftsfeld mit einem Turm des Infernos zieht, muss er sofort versuchen, diesen Turm zu erobern (dies gilt als Kampf). Legt eine Turm-Basis auf das Feld und ein Turm-Plättchen der Etage I auf diese Basis, und befolgt die unten beschriebenen Regeln.
Der Turm steht für drei separate, aber aufeinanderfolgende Kämpfe, die ein Held gewinnen muss, um den Turm zu erobern und alle Belohnungen zu erhalten. Alle diese Kämpfe werden nacheinander

ZUSAMMENBAU DES INFERNOS



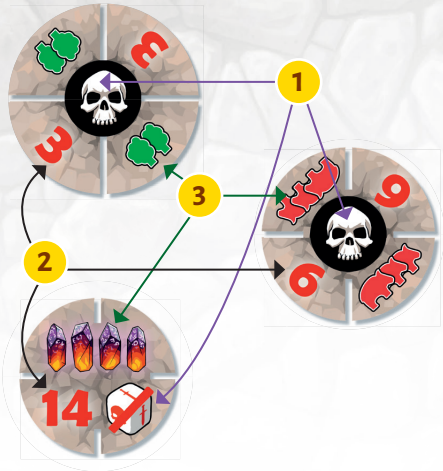
in einem einzigen Zug ausgetragen. Wenn ein Spieler einen Kampf auf der aktuellen Turm-Etage gewinnt, erhält er die auf dieser Turm-Etage angezeigte Belohnung. Der Spieler entscheidet dann, ob er sich aus dem Kampf zurückzieht oder zur nächsten Etage des Turms weitergeht. Wenn die nächste Etage des Turms noch nicht aufgedeckt wurde, deckt der Spieler sie nun auf.

PLÄTTCHEN TURM DES INFERNOS – RÜCKSEITE



Plättchen Turm des Infernos – Etage I | **Plättchen Turm des Infernos – Etage II** | **Plättchen Turm des Infernos – Etage III**

PLÄTTCHEN TURM DES INFERNOS – VORDERSEITE



1. **Strafe für das Betreten** – Der Held muss diese Strafe erleiden, bevor er den Kampf auf dieser Etage beginnt. Auf den ersten und zweiten Etagen verliert der Held 1 Trefferpunkt, auf der dritten Etage muss er die angegebene Einheit opfern.
2. **Stärke der Wachen** – Um zu gewinnen, muss die Gesamtangriffskraft des Helden mindestens so hoch sein wie dieser Wert.
3. **Belohnung** – Der Held erhält die angegebenen Rohstoffe, wenn er einen Kampf auf diesen Etagen gewinnt (gilt für erste und zweite Etagen). Auf den dritten Etagen erhält der Spieler den ganzen Turm, um anzuzeigen, wie viele Seelensteinen er auf diese Weise gewonnen hat.

Wenn der Turm nicht erobert wurde (d. h. der Spieler hat nicht alle drei aufeinanderfolgenden Kämpfe gewonnen), muss jeder Spieler, der ihn als Nächstes zu erobern versucht, wieder auf der ersten Etage beginnen. Ersetzt die Turm-Plättchen aber nicht – sobald sie aufgedeckt wurden, bleiben sie auch aufgedeckt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, nachdem alle drei Türme erobert wurden. Im regulären Spiel gewinnt der Spieler mit den meisten Seelensteinen. Im kooperativen Spiel mit dem Modul *Abstieg ins Inferno* gewinnen alle gemeinsam – solange sie die Türme erobern, bevor die Leiste Abstieg ins Inferno ihre letzte Stufe erreicht!

Zusatzregeln

— Das *Amulett des Schutzes* schützt nicht vor dem Verlust von Trefferpunkten beim Betreten der ersten oder zweiten Etage eines Turms des Infernos.

— Nachdem ein Held einen Kampf in einem Turm verloren hat, sich zurückzieht oder den Turm erobert hat, endet sein Zug.

— Wenn ein Held den Kampf in einem Turm verliert oder sich zurückzieht, setzt seinen Aufsteller zurück auf das Landschaftsfeld, von dem er gekommen ist.

— Beim Betreten eines Landschaftsfelds Turm des Infernos muss der Spieler immer in den Kampf eintreten (es sei denn, er verfügt über eine Fähigkeit, die ihm hilft, den Kampf zu vermeiden).

— Verliert ein Held seinen letzten Trefferpunkt aufgrund der Strafe für das Betreten, tritt er nicht in den Kampf ein.

— Wenn eine Strafe für das Betreten verlangt, dass der Held eine bestimmte Einheit abwirt, und er diese Einheit nicht hat, legt er keine Einheit ab und setzt den Kampf fort.

— Das Turm-Plättchen gilt im Hinblick auf die Fähigkeiten der Helden und anderer Effekte (einschließlich des Sammelns von Ruhm) als eine einzige Monsterarmee, kann jedoch auf keinen Fall bewegt werden.

— Falls das Landschaftsfeld durch andere Effekte erkundet wurde (zum Beispiel durch die Falkenauge-Fähigkeit der Waldläuferin), legt einfach eine Turm-Basis auf dieses Feld, aber fügt nicht das Turm-Plättchen der Etage I hinzu – dieses wird erst hinzugefügt, wenn ein Held auf dieses Feld zieht.

— Bitte beachtet, dass die Kriegerhorden (aus der *Chaos*-Erweiterung) und alle anderen Monsterarmeen das Feld des Turm des Infernos niemals betreten dürfen. Es ist auch nicht möglich, auf diesem Feld eine Stadt zu bauen oder eine dorthin zu bewegen.

BEISPIEL – RÜCKKEHR ZUM TURM DES INFERNOS:
In seinem Zug entdeckt Baron Markul das Landschaftsfeld *Turm des Infernos*. Er bewegt sich dorthin (1) und legt eine Basis des Turms des Infernos auf dieses Feld (2).



Dann zieht er ein Turm-Plättchen der Etage I vom entsprechenden Stapel und legt es auf die Basis (3). Dafür verliert er 1 *Trefferpunkt*, er gibt ihn nun ab (4).







Anschließend muss er eine Gesamtangriffsstärke von mindestens 3 erreichen. Seine Angriffsstärke beträgt 8, also erhält er 2 *Holz* als Belohnung (5) und zieht ein Turm-Plättchen der Etage II (6).



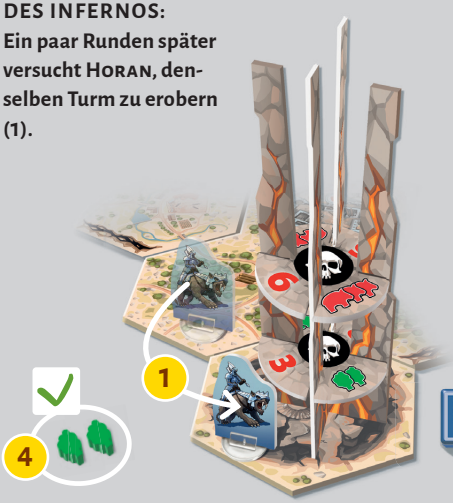
Nun verliert er 1 *Trefferpunkt* als Strafe für die Etage II (7) und muss eine Gesamtangriffsstärke von mindestens 6 erreichen. Baron Markul schafft es und erhält die Belohnung von 3 *Nahrung* (8).

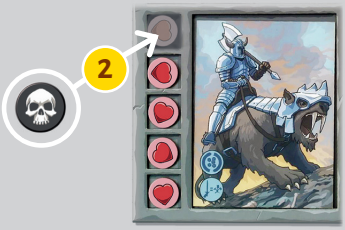


Da er jedoch schwere Verluste erlitten hat, beschließt er, sich zurückzuziehen. Er muss auf das Feld zurück ziehen, von dem er gekommen ist (9).

BEISPIEL – ENTDECKEN EINES TURMS DES INFERNOS:

Ein paar Runden später versucht Horan, denselben Turm zu erobern (1).





Er verliert auf der ersten Etage 1 *Trefferpunkt* (2), siegt dann mit einer Gesamtangriffsstärke von 7 (3) und erhäl *2 Holz* (4).

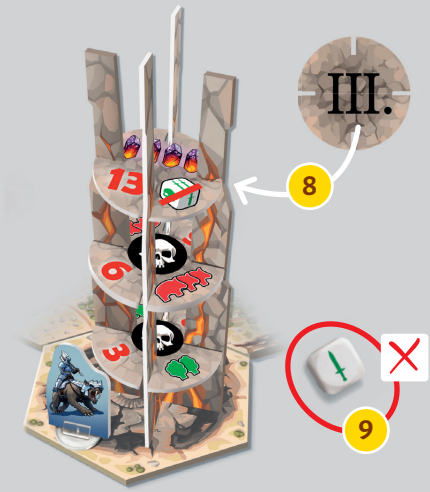


Dann verliert er auf der zweiten Etage 1 weiteren *Trefferpunkt* (5) und siegt gegen den Turm mit einer Gesamtangriffsstärke von 7 (6), sodass er als Belohnung *3 Nahrung* erhält (7).





Er beschließt weiterzumachen, und deckt ein Etage-III-Plättchen auf (8). Als Strafe muss er *1 Bogenschützen* abwerfen (9) und dann eine Gesamtangriffsstärke von 13 erreichen.







Leider schafft er nur 11, also verliert er und muss auf das Landschaftsfeld zurückziehen, von dem er gekommen ist (10). Wäre er erfolgreich gewesen, hätte er den Turm als Belohnung erhalten (mit *4 Seelensteinen*).

MODUL LETZTE FRIEDENSBASTION

Hoch über den versengten Tälern der Gegend thront die Letzte Friedensbastion, eine legendäre Festung, direkt in die Felsen der höchsten Gipfel hineingemeißelt. Einst nur ein Wachturm der alten Könige, ist sie nun zur letzten Zuflucht für die größten Befehlshaber und Pioniere der Menschheit geworden – jene, die sich einst weigerten, ihre Seelen der Dunkelheit zu überlassen. Helden, die diese Tore erreichen und sich in waghalsigen Aufgaben bewähren, können mit der Hilfe der Elitegarnison der Stadt bei der Verstärkung ihrer Armeen im letzten Vorstoß rechnen.

Das Modul *Letzte Friedensbastion* bietet eine neue Möglichkeit, die Stärke eurer Armee zu erhöhen und Ruhm zu erlangen. Es ermöglicht den Spielern, die letzte Zuflucht der Menschheit zu verstärken, was im Gegenzug die Möglichkeit bietet, neue Armee-Einheiten anzuwerben.

Änderungen im Spielaufbau

1. Mischt das Landschaftsfeld der Letzten Bastion des Friedens in das Deck der Landschaftsfelder der ersten Stufe.
2. Legt das Aufgaben-Tableau Letzte Friedensbastion neben den Stapeln mit den Landschaftsfeldern bereit.
3. Mischt die Aufgabenkarten und legt sie verdeckt neben das Aufgaben-Tableau.



Änderungen im Spielablauf

Wenn ihr mit dem Modul *Letzte Friedensbastion* spielt, könnt ihr Aufgaben erfüllen und so die Möglichkeit freischalten, je nach den erfüllten Aufgaben neue Armee-Einheiten anzuwerben. Jede Aufgabe wird durch die Aufgabenkarten bestimmt. Sobald ein Spieler das Landschaftsfeld Letzte Friedensbastion entdeckt, deckt ihr die obersten 3 Karten aus dem Aufgabenkarten-Deck auf und legt sie auf das Aufgaben-Tableau.

Die Aktion Aufgaben erfüllen

Die Aktion *Aufgaben erfüllen* kann nur auf dem Landschaftsfeld Letzte Friedensbastion ausgeführt werden. Für das Erfüllen jeder Aufgabe muss ein Spieler bestimmte Spielmaterialien – entweder Rohstoffe oder Einheiten – abwerfen. Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, nimmt der Spieler die entsprechende Aufgabenkarte in seinen Vorrat auf. Das bedeutet, dass jede Aufgabe nur einmal erfüllt werden kann. Während dieser Aktion darf der Spieler beliebig viele Aufgaben erfüllen.

BEISPIEL – AUFGABEN ERFÜLLEN

In seinem Zug bewegt sich Baron Markul zur *Letzten Friedensbastion* und führt dort die Aktion *Aufgaben erfüllen* aus. Er zahlt 4 *Nahrung* (1) und 1 *Bogenschützenwürfel* (2) und erfüllt damit zwei Aufgaben. Er nimmt deren beide Aufgabenkarten, …





Allerdings wird der Spieler erst nach Abschluss der Aktion neue Aufgabenkarten aufdecken und diese auf freie Felder auf dem Aufgaben-Tableau legen.

Jede erfüllte Aufgabe erhöht den Ruhmgrad des Spielers sofort um 1. Ein Spieler darf niemals mehr als eine Aufgabe derselben Art (die dieselbe Einheit bringt) erfüllen.

Einheiten der Letzten Friedensbastion anwerben

Es gibt drei Arten von Einheiten in der Letzten Friedensbastion: **Wächter**, **Amazonen**, **Kavallerie**. Sobald ein Spieler eine Aufgabenkarte erhält, kann er die darauf abgebildete Einheit für die auf der Karte angegebenen Kosten anwerben. Die Einheiten aus der Letzten Friedensbastion werden im Gegensatz zu normalen Einheiten nur für den jeweiligen einzelnen Kampf angeworben. Unmittelbar **vor** einem Würfelwurf im Kampf darf ein Spieler beliebig viele der auf seinen erhaltenen Aufgabenkarten abgebildeten Einheiten anwerben, sofern er die angegebenen Rohstoffe für jede Einheit bezahlt, und zwar bis zur Obergrenze der im Spiel befindlichen Würfel (es gibt 4 Würfel für Wächter, 4 Würfel für Amazonen und 2 Würfel für Kavallerie).

Auf diese Weise angeworbene Einheiten werden unmittelbar nach dem Kampf in den Vorrat zurückgelegt und können nicht für Effekte und Fähigkeiten verwendet werden, die den Verlust einer Einheit erfordern. Auf diese Weise angeworbene Einheiten zählen nicht für das Ruhmgrad-Limit.

EINHEITEN DER LETZTEN FRIEDENSBASTION



Wächter – kosten je 1 Nahrung

Amazonen – kosten je 1 Holz

Kavallerie – kostet je 1 Stein

Zusätzliche Regeln und Hinweise

— Einheiten der Letzten Friedensbastion werden nur für einen einzigen Kampf angeworben. Im Fall der *Türme des Infernos* bedeutet das nur für eine Etage!

— Einheiten aus der Letzten Friedensbastion können auch dann angeworben werden, wenn ein Spieler den Pest-Marker auf seiner eigenen Stadt hat.

— Wenn ihr mit dem Modul *Imperator* aus der Erweiterung *Imperium* spielt und es zu einem Kampf zwischen zwei Spielern kommt, können beide Helden die Einheiten der Letzten Friedensbastion nutzen, die ihnen zur Verfügung stehen – jeder Spieler entscheidet darüber selbst, kurz vor seinem Würfelwurf (zuerst der Angreifer, dann der Verteidiger).



… erhöht seinen Ruhmgrad um 2 (3) und deckt dann neue Karten auf, die er auf das AufgabenTableau legt (4).



BEISPIEL – EINHEITEN DER LETZTEN FRIEDENSBASTION

Baron Markul versucht, zwei Monsterarmeen mit einer Gesamtstärke von 8 zu besiegen. Da er nur *einen Ritter-* und *einen Bogenschützenwürfel* hat (1), beschließt er auszunutzen, dass er bereits zwei Aufgaben erfüllt hat.



Also verwendet er 2 *Nahrung* und 1 *Stein* (2) und wirbt 2 *Wächter* und 1 *Kavallerie* für den Würfelwurf an (3).



Sein Gesamtergebnis beträgt 9, also ein knapper Sieg. Unmittelbar nach dem Kampf legt er die *Wächter-* und *Kavalleriewürfel* zurück in den gemeinsamen Vorrat (4).





MODUL NEUE HELDEN

Baron Markul – Kampfmagier

Als letztes Mitglied des Ordens der Kampfmagier war Baron Markul nie jemand, der sein Leben zurückgezogen in Bibliotheken verbrachte. Als sich die Erde unter seiner Festung spaltete und die ersten Flammen des Infernos hervorbrachen, geriet Markul nicht in Panik. Er bestieg seinen treuen riesenhaften Hund und durchbrach mit gezogenen Schwertern, die sich in seinen Händen mit magischer Leichtigkeit bewegten, die feindliche Belagerung. Markul beherrscht die seltene Kunst der Raummagie; er kann die Realität selbst verzerren und Risse im Raum erschaffen, die er seine Tore nennt. Er kommt nicht in die Ödlande von Karak, um Ruhm zu erlangen, sondern um den Spalt zu finden, wo alles begann, und ihn allein durch die Kraft seines Willens zu schließen.

REITTIER: SPALTEN-HUND

FÄHIGKEITEN:



Beidhändigkeit: Baron Markul ist ein Spezialist im beidhändigen Kampf. Wenn in beiden Waffenplätzen des Vorrats Waffen sind, erhält er in jedem Kampf +1 auf seine Gesamtangriffsstärke.

Anmerkung: Ist ein Ereignis Verfluchter Stahl aus dem Inferno-Deck aktiv, gilt dieser Bonus nicht.



Astral-Spalten: Baron Markuls Spalten-Hund ermöglicht es ihm, Astral-Spalten zu öffnen, die ihm dabei helfen, den Spielbereich schneller zu durchqueren. Der Spieler verfügt über 5 Astral-Spalten-Plättchen, die auf die Landschaftsfelder gelegt werden können.

Pro Zug kann ein Astral-Spalten-Plättchen auf ein Landschaftsfeld gelegt werden, auf dem Markul gerade steht, und das Legen kostet keine Aktion. Alle Spieler können sich so über die Astral-Spalten bewegen, als wären diese miteinander verbundene Landschaftsfelder. Bereits gelegte Astral-Spalten-Plättchen bleiben bis zum Spielende auf dem Feld, auf das sie gelegt wurden.

Anmerkung: Ein Astral-Spalten-Plättchen kann auf ein Landschaftsfeld gelegt werden, auf dem sich eine eigene Stadt oder die eines beliebigen anderen Spielers sowie ein Held befinden. Es ist erlaubt, eine Stadt auf einem Feld zu bauen, auf dem ein Astral-Spalten-Plättchen liegt, und der Marker bleibt auf dem Feld.

Man darf sich in einem Zug beliebig oft durch eine Astral-Spalte bewegen.

Zyrabela – Nachtflügel-Schemen



Zyrabela stammt aus der letzten Stadt der Menschen, die dem Ansturm der feindlichen Kräfte standhalten konnte, und gleitet als Elite-Späherin auf ihrer riesigen Eule durch die Lüfte. Das Rascheln ihrer Flügel hören ihre Opfer nur kurz bevor sie die Wucht ihrer Krallen und den kalten Hieb von Zyrabelas Klingen zu spüren bekommen. Ihre Ausbildung hat ihr die Geduld eines Raubtiers verliehen; sie kann ihre Beute stundenlang verfolgen, bevor sie mit tödlicher Präzision zuschlägt. Eine magische Aura verleiht ihrer Eule eine noch seltenere Gabe, bekannt als „Schriftrollenweben". Zyrabela kann Zeilen in magischen Schriften wahrnehmen, die andere übersehen, und verändert sie noch im Flug, um das eigentliche Wesen des Zaubers zu verändern. Sie schwingt sich als stille Botin der Hoffnung in die Ruinen von Karak hinab, entschlossen, dem feurigen Albtraum ein Ende zu setzen.

REITTIER: DÜSTER-EULE

FÄHIGKEITEN:



Vorbereitung: Zyrabela ist eine Meisterin der Kampfvorbereitung. Alle ungenutzten Aktionen aus ihrem Zug vor dem Kampf werden mit +1 zu ihrer Gesamtangriffsstärke hinzugefügt.

Beispiel 1: In ihrem ersten Zug beschließt Zyrabela, als erste Aktion keine Rohstoffe zu sammeln. Stattdessen erkundet sie sofort ein neues Landschaftsfeld und tritt in einen Kampf mit einer Monsterarmee ein. Da sie noch eine ungenutzte Aktion hat, erhöht sich ihre Gesamtangriffsstärke um +1.

Beispiel 2: Zyrabela hat den Stall errichtet und besitzt außerdem das *Amulett der Tat* (beides erlaubt ihr eine zusätzliche Aktion). Sie beschließt, in ihrem Zug keine Aktionen zu verbrauchen und tritt direkt in den Kampf ein. Da sie eine ihrer vier Aktionen dafür verwendet hat, in den Kampf einzutreten, gewährt ihr die Fähigkeit *Vorbereitung* einen Bonus von +3 auf ihre Gesamtangriffsstärke.

Anmerkung: Bei Kämpfen in den Türme des Infernos gilt dieser Bonus nur für den Kampf in der ersten Etage. In den höheren Etagen hat sie keinen Bonus!



Skriptoklastie: Die Düster-Eule von Zyrabela verströmt eine starke magische Aura. Magische Schriftrollen können unter ihrem Einfluss in andere Schriftrollen umgewandelt werden. Zyrabela kann ihre magischen Schriftrollen so wie alle anderen im Spiel verfügbaren magischen Schriftrollen verwenden.



IMPRESSUM

Spieldesigner: Petr Mikša
Illustrationen: Roman Hladík, Ondřej Hladík
Illustration auf dem Cover: Jiří Světinský
Produktion und Entwicklung: David Rozsíval
Organisation der Testspiele: Tomáš Benda, Marek Vejborný
Deutsche Übersetzung: Corinna Spellerberg (Textguru)
DTP: Marek Píza, Ján Novodomský

Ein großes Dankeschön an all unsere Testspieler – besonders an Nataniel Mikša, Izabela Mikšová, Anabela Mikšová, Schrönindgerův herní klub, Agáta Coufová, Filip Kadlec, Vít Kadlec, Hynek Palatin, Jindřich Volák, Matyáš Volf, Tereza Zmatlíková.

© 2026, Albi Česká republika, a. s. Alle Rechte vorbehalten.

Bitte folgt *Karak 2: Inferno* auf Boardgamegeek.com: