REGOLE DEL GIOCO

Karak INFERNO



Le fondamenta stesse del regno si sono spezzate, scatenando un antico e soffocante calore che minaccia di trasformare ogni campo e ogni foresta in una landa ricoperta di cenere. Dall'ultimo rifugio situato sulle vette più alte, la richiesta di aiuto echeggia attraverso un mondo sull'orlo di un abisso di fuoco, richiamando coloro che hanno il coraggio di affrontare una corruzione che diventa sempre più forte a ogni momento che passa. Per salvare il regno, gli eroi devono avventurarsi nel cuore delle fiamme, espugnando cittadelle proibite e resistendo a una inarrestabile marea di oscurità che tenta di spegnere gli ultimi barlumi di speranza. Le fiamme stanno crescendo, ed è giunto il momento per gli eroi di scegliere il proprio cammino, prima che il mondo sia perduto per sempre. Ma se riusciranno a prevalere, forse potranno finalmente rispondere al nemico ...

Karak 2: Inferno è un'espansione per il gioco da tavolo d'avventura Karak 2. Questa espansione aggiunge 4 nuovi moduli: *Discesa Infernale* (la modalità in solitario/cooperativa), *Torri Infernali*, *Ultimo Baluardo della Pace* e *Nuovi Eroi*. Ognuno di essi può essere aggiunto al gioco singolarmente, oppure insieme ad altri moduli, ed eventualmente anche tutti insieme. È anche possibile combinarli con qualsiasi altro modulo delle altre espansioni di *Karak 2*.

Non hai voglia di leggere le regole? Guarda il video tutorial:

CONTENUTO

MODULO DISCESA INFERNALE:

1. 1 percorso Discesa Infernale
2. 1 gettone Fuoco e Cenere
3. 40 carte Evento Infernale
4. 3 gettoni esercito di Mostri Infernali
5. 2 gettoni esercito di Bestie Infernali
6. 6 gettoni Lava

MODULO TORRI INFERNALI:

7. 3 gettoni Torre Infernale – Piano I
8. 3 gettoni Torre Infernale – Piano II
9. 3 gettoni Torre Infernale – Piano III
10. 3 tessere paesaggio Torre Infernale *(1 tessera di primo livello e 2 tessere di secondo livello)*
11. 3 strutture Torre Infernale *(ciascuna composta da 2 parti)*

MODULO ULTIMO BALUARDO DELLA PACE:

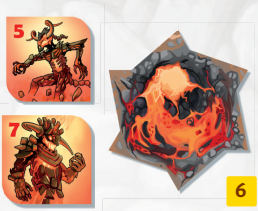
12. 1 tessera paesaggio Ultimo Baluardo della Pace
13. 1 tabellone delle Missioni Ultimo Baluardo della Pace
14. 12 carte Missione
15. 10 dadi unità Ultimo Baluardo della Pace *(4 Guardiani; 4 Amazzoni; 2 Cavalleria)*

MODULO NUOVI EROI:

16. 2 carte Eroe
17. 2 gettoni Città
18. 2 dadi Eroe
19. 2 pedine Eroe in cartone e 2 portapedine in plastica
20. 5 gettoni Frattura Astrale per il Barone Markul

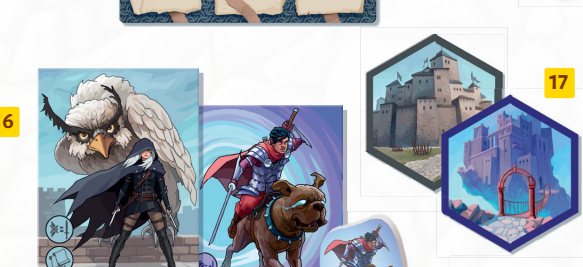














Componenti mancanti o danneggiati? Contattateci all'indirizzo info@creativamente.eu e vi invieremo il ricambio gratuitamente!

MODULO DISCESA INFERNALE

Quando i sigilli degli inferi si frantumarono, ebbe inizio la Discesa Infernale. Una lenta e soffocante marea d'ombra che minaccia di consumare ogni anima vivente. Non più una caccia alle pietre dell'anima, il viaggio si è trasformato in una corsa contro una corruzione implacabile che si manifesta attraverso presagi imprevedibili ed eventi che sconvolgono il mondo. Gli eroi devono colpire il cuore dell'abisso e sconfiggere l'antico male che vi dimora, perché se le fiamme raggiungeranno il loro apice, il mondo di Karak sarà perduto per sempre. Ora, sull'orlo della distruzione, gli eroi mettono finalmente da parte le loro rivalità e collaborano come una vera squadra.

Nel modulo *Discesa Infernale*, i giocatori collaborano per cercare di vincere la partita. L'avversario è rappresentato da un mazzo di carte composto da carte Evento Infernale e dal percorso della Discesa Infernale, che rappresenta lo stato del mondo. Alla fine di ogni manche, dopo che ogni giocatore ha effettuato il proprio turno, viene pescata una carta dal mazzo degli Eventi Infernali. Una carta può innescare un evento istantaneo che tutti i giocatori devono risolvere (una sola volta), oppure un evento che influenza tutti i giocatori per tutta la manche successiva, fino a quando non viene pescata la nuova carta Evento Infernale. Alcune di queste carte fanno avanzare il gettone Fuoco e Cenere sul percorso della Discesa Infernale. I giocatori devono soddisfare la condizione di fine partita (sconfiggere il Generale Oscuro, i Cavalieri del Caos o conquistare le Torri Infernali) prima che il gettone Fuoco e Cenere raggiunga l'ultimo gradino del percorso della Discesa Infernale.

Nota: con questo modulo è anche possibile giocare una partita in solitario a Karak 2: Inferno!

Cambiamenti nella preparazione iniziale

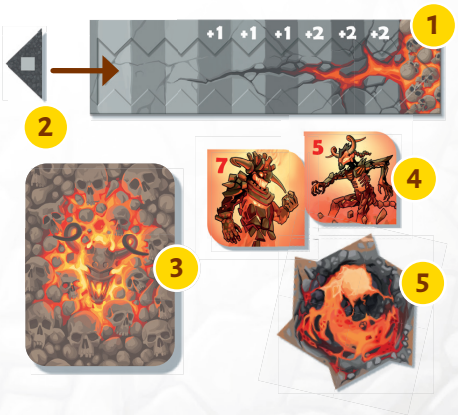
Dopo aver preparato il gioco come di consueto, preparate anche i componenti per il modulo Discesa Infernale:

1. Posizionate il percorso della Discesa Infernale vicino all'area di gioco.
2. Posizionate il gettone Fuoco e Cenere con il lato Cenere rivolto verso l'alto sul primo gradino del percorso della Discesa Infernale.
3. Preparate il mazzo di carte Evento Infernale in base al numero di giocatori (vedi a fianco), mescolatelo e posizionatelo a faccia in giù vicino al percorso della Discesa Infernale.
4. Tenete a portata di mano i gettoni dell'esercito dei Mostri Infernali e delle Bestie Infernali.
5. Posizionate a fianco anche i gettoni Lava.

Preparazione carte Evento Infernale

Il numero di carte Evento Infernale dipende dal numero di giocatori. Per prima cosa prendete tutte le 9 carte Esplosione Infernale, e poi aggiungete il seguente numero di altre carte, scelte a caso (senza guardare il fronte!), in base al numero dei giocatori:

1 giocatore: 31 carte
(il mazzo conterrà tutte le 40 carte)
2 giocatori: 26 carte
(il mazzo conterrà un totale di 35 carte)
3 giocatori: 21 carte
(il mazzo conterrà un totale di 30 carte)
4 giocatori: 16 carte
(il mazzo conterrà un totale di 25 carte)
5 giocatori: 11 carte
(il mazzo conterrà un totale di 20 carte)



REGOLARE LA DIFFICOLTÀ

Se volete rendere il gioco più difficile dovete aggiungere meno carte extra al mazzo (durante la preparazione) oltre alle 9 carte Esplosione Infernale che invece vanno sempre aggiunte. Consigliamo di regolare la difficoltà ogni volta che vincete, diminuendo di una carta il numero di carte extra nel mazzo. In questo modo, affronterete una sfida a difficoltà sempre crescente.

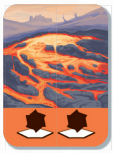
Carte Evento Infernale



Esplosione Infernale (9×)

Gira il gettone Fuoco e Cenere sul lato Fuoco (se non è già sul lato Fuoco) e poi **fallo avanzare di 1 gradino lungo il percorso.**

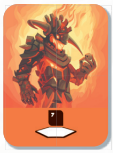
DURATA DELL'EVENTO: UNA SOLA VOLTA



Faglia Vulcanica (3×)

Posizionate **2 gettoni Lava** su 2 tessere paesaggio (uno per tessera) a scelta collettiva dei giocatori. Non è più possibile eseguire un'azione di Raccolta Risorse su tali tessere e ogni volta che un Eroe entra in una di queste tessere perde 1 punto vita. Un gettone Lava può essere posizionato su una tessera con un mostro o un Eroe (in questo caso l'Eroe perde immediatamente 1 punto vita). Un gettone Lava non può essere posizionato sulla tessera con il Castello di Karak, né su una tessera contenente una Torre Infernale, il Generale Oscuro o un Cavaliere del Caos, né su una tessera ove è costruita una città, una tessera paesaggio Mercante, la tessera Ultimo Baluardo della Pace, né su una tessera ove sia già presente un gettone Lava.

DURATA DELL'EVENTO: UNA SOLA VOLTA



Bestia Infernale (2×)

Posizionate un gettone Bestia Infernale (di **forza 7**) su una tessera a vostra scelta. Non potete posizionarlo su una tessera che contiene già due o più eserciti di mostri, su una tessera con il Castello di Karak, né su una tessera contenente una Torre Infernale, il Generale Oscuro o un Cavaliere del Caos, né su una tessera ove è costruita una città, su una tessera paesaggio Mercante, né sulla tessera Ultimo Baluardo della Pace.

DURATA DELL'EVENTO: UNA SOLA VOLTA



Mostro Infernale (3×)

Posizionate un gettone Mostro Infernale (di **forza 5**) su una tessera a vostra scelta. Non potete posizionarlo su una tessera che contiene già due o più eserciti di mostri, su una tessera con il Castello di Karak, né su una tessera contenente una Torre Infernale, il Generale Oscuro o un Cavaliere del Caos, né su una tessera ove è costruita una città, su una tessera paesaggio Mercante, né sulla tessera Ultimo Baluardo della Pace.

DURATA DELL'EVENTO: UNA SOLA VOLTA



Bottino maledetto (1×)

Tutti i giocatori **scartano tutte le loro risorse.**

DURATA DELL'EVENTO: UNA SOLA VOLTA



Imboscata (1×)

Ogni giocatore scarta **2 dadi Unità dell'esercito** a propria scelta.

DURATA DELL'EVENTO: UNA SOLA VOLTA



Sangue ribollente (1×)

Ogni Eroe perde **1 punto vita**.

DURATA DELL'EVENTO: UNA SOLA VOLTA



Morale basso (3×)

Ogni giocatore deve pagare **1 risorsa in più (a sua scelta) per un'azione di reclutamento unità** in questa manche. Un giocatore può reclutare più unità in questa azione e pagare comunque solo 1 risorsa in più.

DURATA DELL'EVENTO: TUTTA LA MANCHE



Prezzo della guerra (3×)

In ogni battaglia di questa manche il giocatore sacrifica **1 unità dell'esercito (a sua scelta)** rimettendola nella riserva.

DURATA DELL'EVENTO: TUTTA LA MANCHE



Sfinimento (2×)

Ogni giocatore può eseguire **una sola azione** in questa manche, ignorando anche tutte le eventuali azioni in più, come ad esempio se ha costruito una Scuderia o se possiede un Amuleto dell'Azione.

DURATA DELL'EVENTO: TUTTA LA MANCHE



Calore ustionante (3×)

In questa manche non è possibile fondare città né **costruire** edifici o santuari.

DURATA DELL'EVENTO: TUTTA LA MANCHE



Pozzi avvelenati (3×)

In questa manche **non sono possibili** le azioni di guarigione e di guarigione dalla peste.

DURATA DELL'EVENTO: TUTTA LA MANCHE



Rovina strutturale (3×)

Ogni giocatore deve pagare **1 risorsa in più (a sua scelta) per un'azione di costruzione** in questa manche. Un giocatore può costruire più edifici in questa azione e pagare comunque solo 1 risorsa in più.

DURATA DELL'EVENTO: TUTTA LA MANCHE



Acciaio maledetto (3×)

In questa manche **le armi non** forniscono **alcun bonus alla potenza d'attacco**.

DURATA DELL'EVENTO: TUTTA LA MANCHE

Percorso della Discesa Infernale

All'inizio della partita, si parte dal sul primo gradino del percorso della Discesa Infernale. Man mano che la partita procede, i giocatori pescheranno nuove carte dal mazzo degli Eventi Infernali e talvolta comparirà una carta Esplosione Infernale. Una volta pescata questa carta, spostate il gettone Fuoco e Cenere di un gradino in avanti lungo il percorso. La posizione del gettone Fuoco e Cenere sul percorso della Discesa Infernale modifica la difficoltà di tutte le battaglie della partita. Qui di seguito è spiegato come la posizione del gettone Fuoco e Cenere sul percorso modifica le condizioni di ogni battaglia:

- **Gradini 1–3:** condizioni normali
- **Gradini 4–6:** tutte le battaglie richiedono +1 di potenza d'attacco totale per vincere.
- **Gradini 7–9:** tutte le battaglie richiedono +2 di potenza d'attacco totale per vincere.
- **Gradino 10** (Mondo Consumato): **Fine immediata della partita – i giocatori perdono la partita**.

Importante: Una volta pescate tutte le carte dal mazzo Evento Infernale, ogni manche successiva attiverà l'Esplosione Infernale.



Nota: La modifica della potenza in base alla posizione del gettone sul percorso Discesa Infernale si applica alle battaglie contro eserciti di mostri, contro il Generale Oscuro e i Cavalieri del Caos e contro le Torri Infernali (ogni piano).

Nota: anche se ci sono più nemici su una tessera (ad esempio, due eserciti di mostri, oppure un esercito di mostri e il boss finale), la modifica si applica comunque una sola volta, perché si tratta sempre di una sola battaglia.

Azione Rituale di Luce

Nel modulo Discesa Infernale, tutti i giocatori giocano in modo cooperativo, quindi le Pietre dell'Anima non servono per determinare il vincitore. Tuttavia, qui assumono una nuova funzione: possono essere utilizzate per arrestare l'avanzamento del gettone Fuoco e Cenere sul percorso della Discesa Infernale.

Se il gettone Fuoco e Cenere è con il lato Fuoco rivolto verso l'alto, un giocatore può, come azione, scartare un gettone Pietra dell'Anima e, così facendo, girare il gettone Fuoco e Cenere sul lato Cenere e spostarlo di un gradino indietro lungo il percorso. Questa azione può essere eseguita solo sul Castello di Karak nella tessera paesaggio iniziale.

Scartare un gettone con una sola Pietra dell'Anima ha come effetto quello di spostare il gettone Fuoco e Cenere, mentre se si scarta un gettone che raffigura più Pietre dell'Anima si ha anche l'effetto di curare 1 Punto Vita a ogni Eroe.

Nota: se un Eroe senza Punti Vita viene curato in questo modo, non è necessario che salti il suo prossimo turno e può giocare normalmente.



1 + 3 + 1 = 5



ESEMPIO – PERCORSO DISCESA INFERNALE:

Il Barone Markul entra in una tessera paesaggio contenente due eserciti di mostri: uno con forza 1 e l'altro con forza 3.
Il gettone Fuoco e Cenere si trova sul gradino 5 del percorso della Discesa Infernale.
Ciò significa che la forza totale che il Barone Markul deve superare è 5:
1 + 3 per gli eserciti, +1 per la posizione del gettone Fuoco e Cenere.

Una volta girato sul lato Cenere, il gettone Fuoco e Cenere non può essere spostato indietro finché non viene prima girato di nuovo sul lato Fuoco. Pertanto, non è possibile "accumulare" Pietre dell'Anima per riportare il gettone al primo gradino del percorso in un singolo turno. È possibile reagire solo al disastro più recente. Ecco perché è consigliabile iniziare a gestire il percorso della Discesa Infernale fin da subito.
Il gettone Fuoco e Cenere verrà nuovamente girato sul lato Fuoco in seguito alla pesca di una carta evento Esplosione Infernale. Solo dopo, il Rituale della Luce potrà essere nuovamente eseguito per girare di nuovo il gettone sul lato Cenere e spostarlo di un gradino all'indietro.

Modifiche alle regole generali

PESTE

Se ottieni **due teschi** sul dado dell'Eroe, ricevi tu stesso la Peste e poi la risolvi secondo le regole normali: perdi risorse e metti il gettone sulla tua città, se ne hai costruita una.
Se non hai ancora costruito una città, non posizionare il gettone Peste (anche se in precedenza sono state costruite altre città). Se il gettone Peste è attualmente posizionato su un'altra città, toglilo.

INCANTESIMO BORSEGGIATORE

Prendi **2 risorse** dalla riserva comune invece di rubarle a un altro giocatore.

RESTARE UNITI

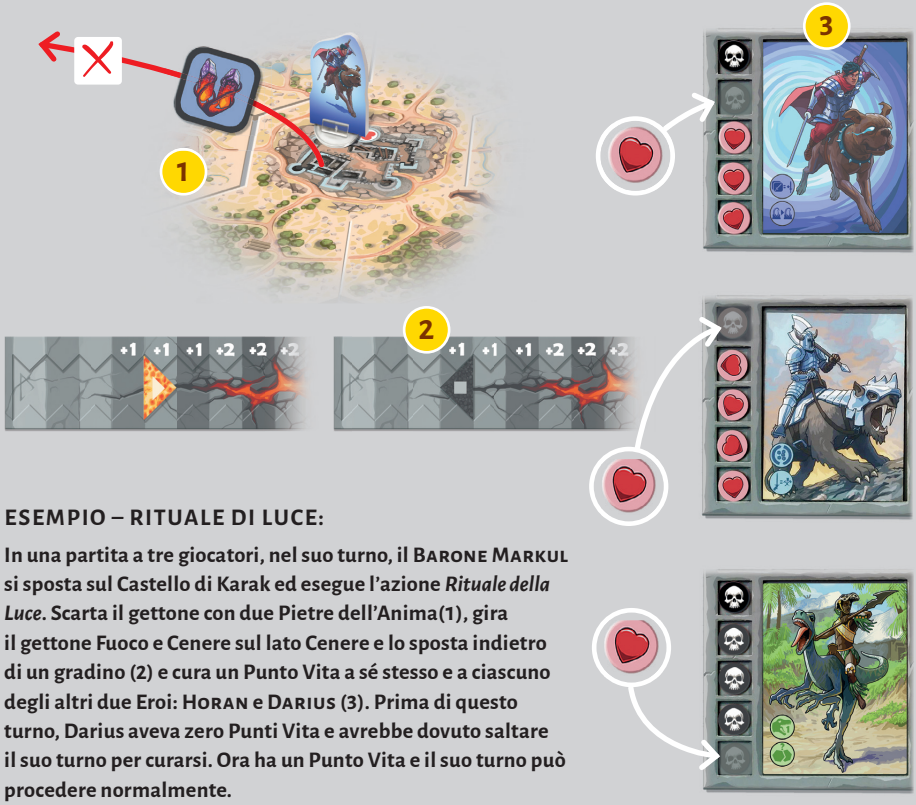
Quando si gioca con il modulo Discesa Infernale, gli Eroi possono aiutarsi a vicenda! Per questo possono scambiarsi risorse, oggetti (incluse le Pietre dell'Anima), Unità dell'esercito e Missioni completate. Questo può essere fatto eseguendo una nuova azione *Scambio tra Giocatori* ogni volta che due o più Eroi si trovano sulla stessa tessera paesaggio. Qualsiasi quantità di risorse, oggetti e/o dadi unità dell'esercito può essere scambiata tra due Eroi. Gli unici limiti a ciò che può essere scambiato è la capacità degli inventari dei giocatori e il livello di gloria attuale di ciascun Eroe (ad esempio, durante e dopo la conclusione dello scambio, nessun Eroe può avere più oggetti di quanti ne possa contenere il proprio inventario e/o più dadi Unità dell'esercito di quanti ne consenta il suo livello di gloria attuale). Tutti i giocatori coinvolti devono concordare i termini dello scambio affinché questo abbia luogo.

Nota: Se ci sono altri due Eroi su una tessera e un terzo Eroe inizia un'azione di scambio con loro, può scambiare con entrambi e anche gli altri due possono scambiare tra loro come parte di questa azione.

Nota: Gli eroi non possono cedere unità ottenute tramite le loro abilità ad altri eroi (ad esempio, la Guardaboschi non può cedere il dado dell'orso a un altro giocatore).

Regole aggiuntive e promemoria

– Per aiutarvi a ricordare che dovete pescare una nuova carta dal mazzo Eventi Infernali alla fine di ogni manche, vi consigliamo di posizionare il mazzo delle carte Eventi Infernali sul tavolo tra l'ultimo e il primo giocatore in ordine di turno. Inoltre, date l'ultima carta Evento Infernale che è stata pescata dal mazzo all'ultimo giocatore di turno, per aiutarlo a ricordare che deve scartare la carta e pescarne una nuova alla fine della manche.
– La posizione del gettone Fuoco e Cenere sul percorso Discesa Infernale ha effetto anche sulla quantità di gloria che un Eroe ottiene dalla battaglia vinta. Ad esempio: se la modifica è +1 (gradini dal 4 al 6) e la forza totale degli eserciti di mostri in battaglia era 4, il livello di gloria dell'Eroe salirebbe a 5 invece che a 4.
– Se state giocando con l'espansione Imperium, invece di contendersi la Corona, i giocatori decidono collettivamente chi sarà il prossimo Imperatore quando viene pescata la tessera paesaggio della Spaccatura (gli Eroi devono comunque spostarsi su quella tessera per partecipare all'elezione del nuovo Imperatore). Solo se i giocatori non riescono a raggiungere un accordo, il nuovo Imperatore viene deciso in combattimento. I giocatori possono decidere di non partecipare a questa battaglia. Le altre regole del modulo Imperium rimangono invariate.
– L'Amuleto della Protezione non protegge l'Eroe dalla perdita di un Punto Vita a seguito dell'estrazione della carta Sangue Ribollente o a seguito dell'ingresso in una tessera contenente il gettone Lava!
– L'abilità dell'Esploratore non è influenzata dalla posizione del gettone Fuoco e Cenere. Può comunque scartare gli eserciti con forza pari a 1 prima della battaglia.



ESEMPIO – RITUALE DI LUCE:

In una partita a tre giocatori, nel suo turno, il Barone Markul si sposta sul Castello di Karak ed esegue l'azione *Rituale della Luce*. Scarta il gettone con due Pietre dell'Anima (1), gira il gettone Fuoco e Cenere sul lato Cenere e lo sposta indietro di un gradino (2) e cura un Punto Vita a sé stesso e a ciascuno degli altri due Eroi: Horan e Darius (3). Prima di questo turno, Darius aveva zero Punti Vita e avrebbe dovuto saltare il suo turno per curarsi. Ora ha un Punto Vita e il suo turno può procedere normalmente.

MODULO TORRI INFERNALI

Emergendo dalla terra arida come denti frastagliati di ossidiana, le Torri Infernali fungono da condotti per l'antico potere dell'esercito del male, avvelenando il mondo con ogni pulsazione della loro pietra annerita. Ma si dice che nascondano anche le informazioni su come accedere al regno dell'Inferno stesso. Ogni guglia è un labirinto di terrore, che ospita tre piani di guardiani da incubo che devono essere eliminati per rompere i sigilli che proteggono il cuore dell'Inferno. Solo gli eroi che conquisteranno ogni piano e abbatteranno questi pilastri della perdizione potranno sperare di placare le maree infernali e rivendicare la vittoria finale, e trovare un modo per portare la battaglia alle porte del nemico.

Il modulo Torri Infernali introduce una nuova condizione di fine partita da utilizzare in sostituzione del Generale Oscuro o dei Cavalieri del Caos: le Torri Infernali. Questo modulo aggiunge 3 nuove tessere paesaggio che, una volta incontrate, danno inizio a una serie di difficili battaglie che devono essere completate una dopo l'altra per conquistare una torre. Una volta conquistate tutte e tre le Torri Infernali, la partita termina.

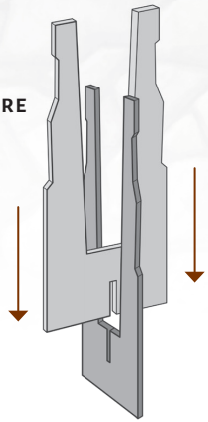
Cambiamenti nella preparazione iniziale

1. Non preparate i componenti né per il Generale Oscuro né per i Cavalieri del Caos (dall'espansione Caos). Saranno le Torri a essere usate come condizione di fine partita.
2. Prima di eseguire il passaggio 3) della preparazione del gioco base, inserite a caso nei rispettivi mazzi sia la tessera paesaggio Torre Infernale di primo livello sia le due tessere paesaggio Torre Infernale di secondo livello.
3. Ordinate i gettoni della Torre Infernale in base al numero sul loro retro (che indica il piano della torre), e poi mescolate separatamente i tre gettoni di ogni piano e create tre pile (una per ogni piano) che mettete a faccia in giù vicino al mazzo delle tessere paesaggio.
4. Preparate le tre strutture delle Torri Infernali e posizionatele vicino ai gettoni della Torre Infernale.

Torri Infernali

Ogni volta che un giocatore durante l'esplorazione pesca una tessera paesaggio Torre Infernale, deve immediatamente tentare di conquistare quella Torre (questo conta come una battaglia). Posiziona una struttura della Torre sulla tessera paesaggio e inserisce il primo gettone Torre dalla pila del piano I su quella struttura, e poi segue le regole descritte qui sotto.

COME MONTARE LA TORRE INFERNALE



La Torre rappresenta tre battaglie separate ma consecutive che un Eroe deve vincere per conquistare la Torre e ottenere tutte le ricompense. Tutte queste battaglie si risolvono una dopo l'altra in un singolo turno di gioco. Se un giocatore vince una battaglia su un piano della Torre, ottiene la ricompensa indicata su quel piano. Poi il giocatore deve decidere se ritirarsi dalla battaglia o se passare al piano successivo della Torre. Se il piano successivo della Torre non è ancora stato inserito nella struttura, il giocatore lo rivelerà in quel momento prendendo il primo gettone Torre dalla pila di quel piano (secondo o terzo) e inserendolo nella struttura.

GETTONI TORRE INFERNALE – RETRO:

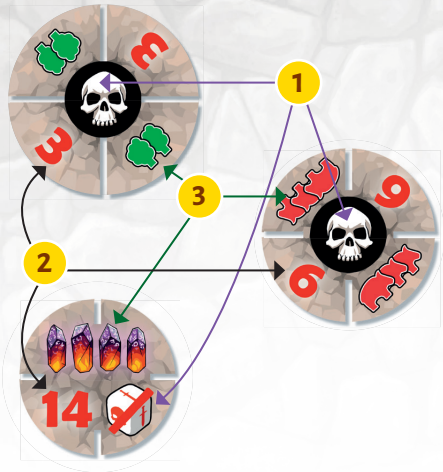


Gettone della Torre Infernale – piano I

Gettone della Torre Infernale – piano II

Gettone della Torre Infernale – piano III

GETTONI TORRE INFERNALE – FRONTE:



1. **Penalità iniziale** – Un Eroe deve subire questa penalità prima di iniziare la battaglia su questo piano. Al primo e al secondo piano, l'Eroe perde 1 Punto Vita, mentre al terzo piano deve sacrificare l'Unità descritta.

2. **Forza delle guardie** – Per vincere la battaglia su quel piano, la potenza d'attacco totale dell'eroe deve essere almeno pari a questo valore.

3. **Ricompensa** – Quando vince una battaglia, sul primo o sul secondo piano, l'eroe riceverà le risorse indicate, mentre nel caso del terzo piano il giocatore prenderà l'intera Torre per indicare la quantità di Pietre dell'Anima così conquistate.

Se la Torre non viene conquistata (vale a dire se il giocatore non ha vinto tutte e tre le battaglie consecutive), la prossima volta che un giocatore tenterà di conquistarla, dovrà sempre iniziare dal primo piano. Non riposizionate i gettoni della Torre: una volta rivelati, rimangono al loro posto all'interno della struttura della torre.

Fine del gioco

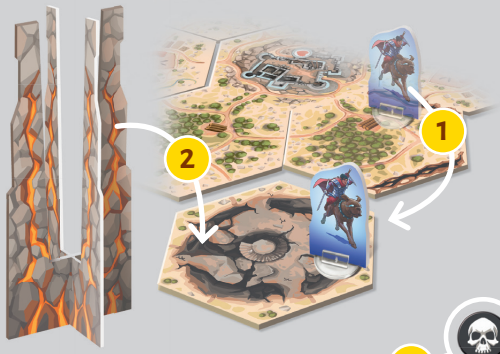
La partita termina immediatamente dopo la conquista di tutte e tre le Torri. Nella modalità di gioco normale, vince il giocatore con il maggior numero di Pietre dell'Anima. Nella modalità cooperativa, con il modulo Discesa Infernale, vincono tutti i giocatori, a patto che abbiano conquistato tutte e tre le Torri prima che sia stato raggiunto l'ultimo gradino del percorso infernale!

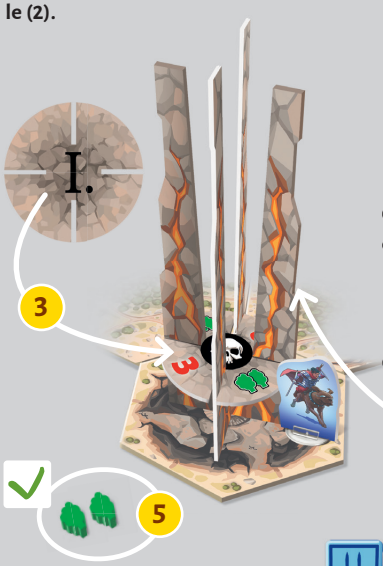
Regole aggiuntive

- L'Amuleto della Protezione non protegge dalla perdita di punti vita quando si accede al primo o al secondo piano di una Torre Infernale.
- Quando un Eroe perde una battaglia in una Torre, oppure si ritira oppure infine conquista la Torre, il suo turno termina.
- Se un Eroe perde la battaglia in una Torre o si ritira, sposta la sua pedina sulla tessera paesaggio da cui proveniva.
- Quando entra in una tessera con una Torre Infernale un giocatore deve sempre ingaggiare battaglia (a meno che non possieda un'abilità che permetta di evitare il combattimento).
- Se un Eroe perde il suo ultimo Punto Vita a causa della penalità iniziale, non può procedere con la battaglia.
- Se una penalità iniziale richiede all'Eroe di scartare un'Unità specifica e l'Eroe non possiede quella Unità, non può provare a combattere su quel piano e il suo turno di gioco termina.
- Il gettone Torre è considerato un singolo esercito di mostri ai fini delle abilità degli Eroi e di altri effetti (incluso l'ottenimento di gloria), ma non può essere spostato in alcun modo.
- Nel caso in cui la tessera paesaggio sia stata esplorata tramite altri effetti (ad esempio tramite l'abilità Occhio di Falco della Guardaboschi), aggiungete semplicemente la struttura di una Torre su quella tessera paesaggio, ma non aggiungete il gettone Torre del piano I: verrà aggiunto solo quando un Eroe si sposterà su quella tessera.
- Si prega di notare che le Orde (dell'espansione Caos) e qualsiasi altro esercito di mostri non possono entrare nella tessera della Torre Infernale in alcun modo. È inoltre impossibile costruire o spostare una città su questa tessera.

ESEMPIO – SCOPRIRE UNA TORRE INFERNALE:

Durante il suo turno, il Barone Markul scopre una tessera paesaggio Torre Infernale. Si sposta su di essa (1) e posiziona una struttura Torre Infernale (2).





Quindi prende il gettone Torre del primo piano in cima alla corrispondente pila e lo posiziona nella struttura (3). Questo gli richiede di perdere 1 Punto Vita, cosa che succede subito (4).







Dopodiché, deve ottenere una potenza d'attacco totale di almeno 3. La sua potenza d'attacco è 8, quindi ottiene 2 risorse legno come ricompensa (5) e prende il primo gettone Torre del secondo piano dalla corrispondente pila (6) e lo inserisce nella struttura della torre.







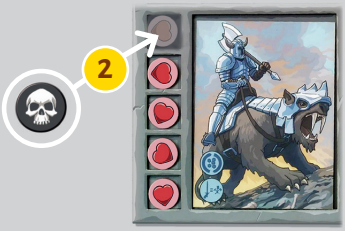
Ora perde 1 Punto Vita come penalità per il secondo piano (7) e deve ottenere una potenza d'attacco totale di almeno 6. Il Barone Markul ci riesce e ottiene come ricompensa 3 risorse cibo (8).

A quel punto, avendo subito pesanti perdite, decide di ritirarsi, e torna sulla tessera paesaggio da cui era arrivato (9).

ESEMPIO – SFIDARE UNA TORRE INFERNALE GIÀ SCOPERTA

Qualche turno dopo, Horan tenta di conquistare la stessa Torre (1).





Perde 1 Punto Vita al primo piano (2), la sconfigge con una potenza d'attacco totale di 7 (3) e ottiene 2 risorse legno (4).

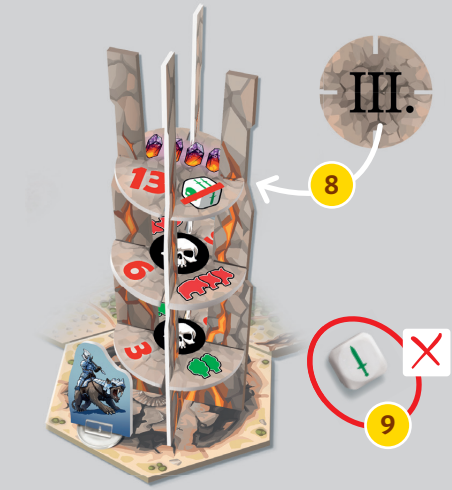


Poi perde un altro 1 Punto Vita al secondo piano (5) e vince anche la seconda battaglia con una potenza d'attacco totale ancora di 7 (6), ottenendo così 3 risorse cibo come ricompensa (7).





Decide di continuare e rivela il gettone Torre del terzo piano (8) prendendolo dalla cima della corrispondente pila. Deve scartare 1 Arciere come penalità (9) e deve ottenere una potenza d'attacco totale di almeno 13.







Purtroppo ottiene solo 11, quindi perde la battaglia e torna sulla tessera da cui era partito (10). Se avesse vinto anche la terza battaglia avrebbe conquistato l'intera Torre come ricompensa (con 4 Pietre dell'Anima).

MODULO ULTIMO BALUARDO DELLA PACE

In alto, sopra le valli bruciate del regno, si erge l'Ultimo Baluardo della Pace, una leggendaria cittadella scavata nella roccia viva delle vette più alte. Un tempo semplice torre di guardia degli antichi re, è ora diventata l'ultimo rifugio per i più grandi generali e ingegneri dell'umanità, coloro che si sono rifiutati di lasciarsi sopraffare dalle tenebre. Gli eroi che raggiungono i suoi cancelli e dimostrano il loro valore attraverso imprese audaci possono chiamare a raccolta la guarnigione d'élite della città per rinforzare i propri eserciti per la sfida finale.

Il modulo Ultimo Baluardo della Pace offre un nuovo modo per aumentare la forza del proprio esercito e ottenere gloria. Permette ai giocatori di fornire supporto all'ultimo rifugio dell'umanità, il che a sua volta garantisce la possibilità di reclutare nuove unità militari.

Cambiamenti nella preparazione iniziale

1. Inserite a caso la tessera paesaggio "Ultimo Baluardo della Pace" nel mazzo di tessere paesaggio di primo livello.
2. Posizionate il tabellone delle Missioni "Ultimo Baluardo della Pace" vicino al mazzo di tessere paesaggio.
3. Mescolate le 12 carte Missione e formate il mazzo di carte Missione che posizionate a faccia in giù vicino al tabellone delle Missioni.







Cambiamenti nel gioco

Quando si gioca con il modulo Ultimo Baluardo della Pace, i giocatori possono completare missioni e sbloccare la possibilità di reclutare nuove unità dell'esercito in base alle missioni completate. Ogni missione è determinata dalle carte Missione.
Non appena uno dei giocatori scopre la tessera paesaggio Ultimo Baluardo della Pace, rivela le prime tre carte del mazzo di carte Missione e le posiziona sul tabellone delle Missioni.

Azione Completamento delle missioni

L'azione "Completamento delle missioni" può essere eseguita solo sulla tessera paesaggio "Ultimo baluardo della pace". Ogni missione richiede al giocatore di scartare un determinato numero di risorse o unità (come indicato in alto sulla carta), per poter essere completata. Una volta completata, il giocatore prenderà la relativa carta Missione e la aggiungerà alla propria riserva. Ciò significa che ogni missione può essere completata una sola volta.

ESEMPIO – COMPLETAMENTO DELLE MISSIONI



Durante il suo turno, il Barone Markul si muove sulla tessera con l'Ultimo Baluardo della Pace ed esegue l'azione Completamento delle Missioni. Paga 4 risorse cibo (1) per la prima carta Missione e 1 dado Arciere (2) per la seconda carta Missione, e in questo modo completa due Missioni. Prende queste due carte Missione.



Durante questa azione, il giocatore può completare un numero qualsiasi di missioni. Tuttavia, solo al termine dell'azione il giocatore rivelerà nuove carte Missione e le posizionerà sugli spazi vuoti del tabellone delle Missioni.
Ogni missione completata aumenta immediatamente il livello di gloria del giocatore di 1. Un giocatore non può mai completare più di una missione dello stesso tipo (che fornisce la stessa unità).

Arruolare unità dall'Ultimo Baluardo della Pace

Esistono tre tipi di unità dell'Ultimo Baluardo della Pace: Guardiani, Amazzoni e Cavalleria.
Una volta ottenuta una carta Missione, un giocatore può reclutare l'Unità raffigurata pagando il costo indicato sulla carta stessa (in basso). Le Unità dell'Ultimo Baluardo della Pace, a differenza delle Unità normali, vengono reclutate solo per ogni singola battaglia. Poco prima di un lancio di dadi in battaglia, un giocatore può reclutare un numero qualsiasi di Unità indicato sulle proprie carte Missione, a patto di pagare le risorse indicate per ciascuna, fino al limite dei dadi presenti nel gioco (ci sono 4 dadi per i Guardiani, 4 dadi per le Amazzoni e 2 dadi per la Cavalleria). Le Unità reclutate in questo modo vengono restituite alla riserva immediatamente dopo la battaglia e non possono essere utilizzate per effetti e abilità che richiedono il sacrificio di un'Unità. Le Unità reclutate in questo modo non contano ai fini del limite del livello di gloria.

UNITÀ DALL'ULTIMO BALUARDO DELLA PACE:



Guardiani – costo 1 risorsa cibo ciascuno

Amazzoni – costo 1 risorsa legno ciascuna

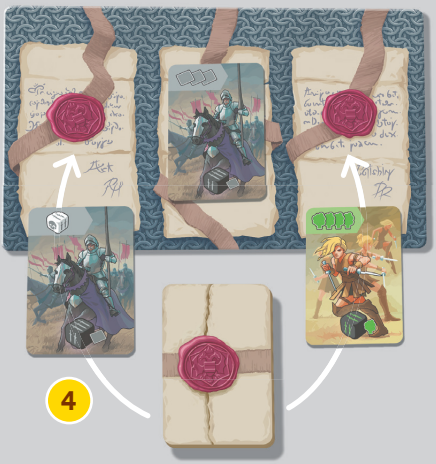
Cavalleria – costo 1 risorsa pietra ciascuna

Regole aggiuntive e note

- Le unità dell'Ultimo Baluardo della Pace vengono ingaggiate solo per una battaglia. Nel caso delle Torri Infernali, ciò significa solo per un piano!
- Le unità dell'Ultimo Baluardo della Pace possono essere reclutate anche se un giocatore ha il gettone Peste sulla propria città.
- Se state giocando con le regole dell'Imperatore dell'espansione Imperium, e si verifica una battaglia tra due Eroi, entrambi gli Eroi possono utilizzare le Unità dell'Ultimo Baluardo della Pace a loro disposizione: ogni giocatore decide separatamente prima del proprio lancio di dadi (prima l'attaccante, poi il difensore).



Poi aumenta il suo livello di gloria di 2 unità, da 5 a 7 (3), e infine rivela due nuove carte e le posiziona sul tabellone delle Missioni (4).



ESEMPIO – UNITÀ DALL'ULTIMO BALUARDO DELLA PACE

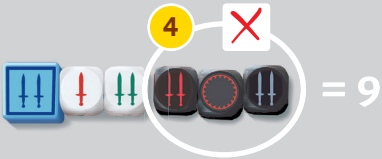
Il Barone Markul tenta di sconfiggere due eserciti di mostri con una forza combinata di 8. Avendo a disposizione solo un dado Cavaliere e un dado Arciere (1), decide di sfruttare il fatto di aver già completato due Missioni.



Quindi spende 2 risorse cibo e 1 risorsa pietra (2) per reclutare 2 Guardiani e 1 Cavalleria per questo combattimento (3).



Il risultato totale del suo lancio è 9, quindi una vittoria. Subito dopo la battaglia, rimette i dadi Guardiani e Cavalleria nella riserva comune (4).





MODULO NUOVI EROI

Barone Markul – Mago Guerriero

Ultimo membro dell'Ordine dei Maghi Guerrieri, il Barone Markul non ha mai trascorso la sua vita rintanato nelle biblioteche. Quando la terra sotto la sua fortezza si spaccò e vomitò le prime fiamme dell'Inferno, Markul non si fece prendere dal panico. Montò in sella al suo fedele segugio gigante e, con le spade sguainate che si muovevano con magica facilità nelle sue mani, squarciò l'accerchiamento nemico. Markul padroneggia la rara arte della magia spaziale; può piegare la realtà stessa e creare squarci nello spazio che chiama i suoi Cancelli. Non si reca nelle lande desolate di Karak per la gloria, ma per trovare la fenditura dove tutto ebbe inizio e per chiuderla con la sola forza della sua volontà.

CAVALCATURA: SEGUGIO DELLA FRATTURA

ABILITÀ:

Ambidestrismo: il Barone Markul è uno specialista nell'uso di due armi in contemporanea. Se ha armi in entrambi gli slot del suo inventario, aggiungi +1 alla sua potenza d'attacco totale in ogni battaglia.

Nota: Quando è attivo l'evento Acciaio Maledetto dal Mazzo Infernale, questo bonus non è attivo.

Fratture Astrali: Il Segugio della Frattura del Barone Markul gli permette di aprire Fratture Astrali che facilitano l'attraversamento dell'area di gioco. Il giocatore ha 5 gettoni Frattura Astrale che possono essere posizionati sulle tessere paesaggio. Un solo gettone Frattura Astrale può essere posizionato per turno, sulla tessera paesaggio in cui si trova il Barone, e il suo posizionamento non costa alcuna azione. Tutti i giocatori possono passare da una Frattura Astrale a un'altra come se fossero tessere paesaggio collegate. I gettoni Frattura Astrale posizionati rimangono sulla tessera su cui sono stati messi fino alla fine della partita.

Nota: Un gettone Frattura Astrale può essere posizionato su una tessera con la propria città o con quella di un altro giocatore, oppure con una pedina Eroe. È consentito costruire una città su una tessera che contiene un gettone Frattura Astrale, e il gettone rimarrà sulla tessera.

Nota: Non c'è limite al numero di volte in cui è possibile attraversare una Frattura Astrale durante un singolo turno di gioco.

Spettro delle Ali Notturne



Zyrabela proviene dall'ultima città umana in grado di resistere all'assalto delle forze nemiche, e serve come esploratrice d'élite in sella al suo gufo gigante. Il fruscio delle sue ali è udito solo da coloro che stanno per assaggiare la forza dei suoi artigli e il gelido morso delle lame di Zyrabela. Il suo addestramento le ha insegnato la pazienza di un predatore; può braccare la sua preda per ore prima di colpire con precisione devastante. L'aura magica del gufo le conferisce un dono ancora più raro, noto come "tessitura di pergamene". Zyrabela percepisce linee all'interno di testi magici che gli altri non vedono, riscrivendole in volo per alterare l'essenza stessa dell'incantesimo. Scende tra le rovine di Karak come una silenziosa messaggera di speranza, determinata a porre fine al terrore infuocato.

CAVALCATURA: GUFO TEMIBILE

ABILITÁ :

Preparazione: Zyrabela è una maestra nella preparazione al combattimento. Tutte le azioni non utilizzate nel suo turno prima della battaglia vengono aggiunte come +1 alla sua potenza d'attacco totale.

Esempio 1: Nel suo primo turno, Zyrabela decide di non raccogliere risorse come prima azione. Invece, esplora immediatamente una nuova tessera ed entra in battaglia contro un esercito di mostri. Avendo un'azione non spesa, aggiunge +1 alla sua potenza d'attacco totale.

Esempio 2: Zyrabela ha costruito la Scuderia e possiede anche l'Amuleto dell'Azione, ognuno dei quali le garantisce un'azione extra. Decide di non spendere alcuna azione nel suo turno e si muove direttamente in battaglia. Una delle sue quattro azioni è stata spesa per muoversi in battaglia, quindi l'abilità Preparazione le conferisce +3 alla sua potenza d'attacco totale.

Nota: Quando si combatte nelle Torri Infernali, questo bonus è valido solo per la battaglia al primo piano. Non si ottiene alcun bonus ai due piani successivi!

Scriptoclastia: Il Gufo Temibile di Zyrabela emana una forte aura magica. Ogni incantesimo del proprio inventario può essere trasformato in un qualsiasi altro incantesimo sotto la sua influenza. L'utilizzo degli incantesimi da parte di Zyrabela segue le normali regole del gioco.



CREDITI

Progettazione del gioco: Petr Mikša
Illustrazioni: Roman Hladík, Ondřej Hladík
Illustrazione della copertina: Jiří Světinský
Produzione e sviluppo: David Rozsíval
Organizzazione playtest: Tomáš Benda, Marek Vejborný
Traduzione italiana: Davide Masato
DTP: Marek Píza, Ján Novodomský

Un ringraziamento speciale a tutti i nostri playtester – in particolare Nataniel Mikša, Izabela Mikšová, Anabela Mikšová, Schrödingerův herní klub, Agáta Coufová, Filip Kadlec, Vít Kadlec, Hynek Palatin, Jindřich Volák, Matyáš Volf, Tereza Zmatlíková.

© 2026, Albi Česká republika, a. s. Tutti i diritti riservati.

Vi invitiamo a seguire *Karak 2: Inferno* su Boardgamegeek.com:

Albi