



Karak INFERNO



Samotné základy říše se rozdrobily a uvolnily prastarý žár, který hrozí proměnit každou píď země v hromadu popela. Svět balancuje na okraji ohnivě propasti. Z posledního útočiště ve vysokých horách se na všechny strany nese volání o pomoc. Je určeno hrdinům, kteří mají odvahu postavit se zkaženosti, jež je každým okamžikem silnější.

Aby hrdinové zachránili říši, čeká je cesta do samotného nitra ohnivého Inferna. Budou dobývat zapovězené citadely a čelit neúprosné vlně temnoty, která se snaží zadusit poslední jiskry naděje.

Žár sílí a nadešel čas, kdy si hrdinové musí zvolit svou cestu dříve, než svět navždy pohltí plameny. Pokud však dokážou tyto překážky překonat, možná se jim nakonec podaří přenést boj na území svého protivníka...

Karak 2: Inferno je rozšířením dobrodružné deskové hry Karak 2. Toto rozšíření přináší 4 nové moduly – Hlubiny Inferna (sólový/kooperativní režim), Věže Inferna, Poslední bašta míru a dva nové hrdiny. Můžete je zapojit do svých partií nezávisle na sobě nebo všechny současně. Stejně tak je lze kombinovat se všemi ostatními moduly z dalších rozšíření Karaku 2.

**Nebaví vás čist pravidla?
Podívejte se na výukové video:**



HERNÍ MATERIÁL

MODUL HLUBINY INFERNÁ:

- 1 1 stupnice hlubin Inferna
- 2 1 žeton oheň a popel
- 3 40 karet událostí Inferna
- 4 3 žetony armád válečníků Inferna
- 5 2 žetony armád obrů Inferna
- 6 6 žetonů lávy



MODUL VĚŽE INFERNÁ :

- 7 3 žetony I. patra věže Inferna
- 8 3 žetony II. patra věže Inferna
- 9 3 žetony III. patra věže Inferna
- 10 3 dílky krajiny věž Inferna
(1 dílek prvního stupně, 2 dílky druhého stupně)
- 11 3 základy věží Inferna
(každý složený ze 2 dílů)



MODUL POSLEDNÍ BAŠTA MÍRU:

- 12 1 dílek krajiny
Poslední bašta míru
- 13 1 deska úkolů
- 14 12 karet úkolů
- 15 10 kostek oddílů
Poslední bašty míru
(4× strážci, 4× amazonky,
2× jezdcí)



MODUL NOVÍ HRDINOVÉ:

- 16 2 karty hrdinů
- 17 2 žetony měst
- 18 2 kostky hrdinů
- 19 2 kartonové figurky hrdinů
& 2 plastové stojánky
- 20 5 žetonů astrálních trhlin
pro BARONA MARKULA



Máte chybějící nebo poškozené komponenty? Napište nám na info@albi.cz a my vám zdarma zašleme náhradu!

MODUL HLUBINY INFERNA

Jakmile došlo k rozlomení pečeti podsvětí, hlubiny Inferna se otevřely a vystoupila z nich pomalá a dusivá vlna temnoty, která hrozí pohltit každou živou duši. Cílem hrdinů už nadále není honba za kameny duší, protože jejich výprava se proměnila v závod s neúprosnou zkažeností, která se projevuje nepředvídatelnými osudovými znameními a událostmi měnícími celý svět. Hrdinové musí vpadnout do samotného srdce propasti a porazit pradávné zlo ukryté uvnitř, protože pokud plameny dosáhnou svého vrcholu, svět Karaku bude navždy ztracen v ohnivém pekle. Nyní, na úsvitu zkázy, hrdinové konečně odkládají své neshody a spojují se dohromady v jednu mocnou sílu.

V modulu *Hlubiny Inferna* hráči společně usilují o vítězství nad hrou. Jejich protivník je představen balíčkem karet událostí Inferna a stupnicí hlubin Inferna, jež odráží stav světa.

Na konci každého kola, tj. jakmile všichni odehrají své tahy, se z balíčku událostí Inferna vyloží jedna karta. Ta může vyvolat okamžitou událost, kterou musí hráči ihned vyhodnotit, nebo dlouhodobou, jež ovlivňuje průběh hry po celé následující kolo, dokud není na jeho konci vyložena nová karta události Inferna. Některé z těchto karet posouvají žeton ohně a popela vpřed na stupnici hlubin Inferna. Hráči musí splnit podmínku pro konec hry (porazit Temného generála, Jezdce Chaosu nebo dobýt věž Inferna) dříve, než žeton ohně a popela dosáhne posledního pole stupnice hlubin Inferna.

Poznámka: Tento modul je určen i pro sólovou hru *Karak 2: Inferno!*

Změny v přípravě hry

Jakmile připravíte hru běžným způsobem, připravte herní materiál pro modul *Hlubiny Inferna*:

1. Umístěte stupnici hlubin Inferna poblíž herního prostoru.
2. Položte žeton ohně a popela stranou popela nahoru na první pole stupnice hlubin Inferna.
3. Připravte balíček událostí Inferna v závislosti na počtu hráčů (viz níže), zamíchejte ho a položte lícem dolů poblíž stupnice hlubin Inferna.
4. Vedle hromádek dílků krajiny umístěte žetony armád válečníků Inferna a obrů Inferna.
5. Mějte po ruce žetony lávy.

Příprava balíčku událostí Inferna

Počet karet v balíčku událostí Inferna závisí na počtu hráčů. Jeho základ představuje 9 karet Výbuch Inferna, k nimž se přidá níže uvedený počet dalších, náhodně určených karet (neříkejte se na jejich lícové strany) podle toho, kolik hráčů hraje:

1 hráč: 31 karet

(v balíčku bude celkem 40 karet)

2 hráči: 26 karet

(v balíčku bude celkem 35 karet)

3 hráči: 21 karet

(v balíčku bude celkem 30 karet)

4 hráči: 16 karet

(v balíčku bude celkem 25 karet)

5 hráčů: 11 karet

(v balíčku bude celkem 20 karet)



NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI

Pokud chcete mít hru těžší, jednoduše přidejte při přípravě hry do balíčku méně karet (ale vždy zachovejte 9 karet Výbuch Inferna). Doporučujeme vám zvýšit obtížnost odebráním jedné karty z balíčku pokaždé, když zvítězíte. Tímto způsobem budete vždy čelit obtížnějším výzvám.

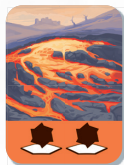
Karty událostí Inferna



Výbuch Inferna (9×)

Pokud žeton ohně a popela není otočen stranou ohně nahoru, **otočte ho**. Poté ho posuňte na stupnici o 1 pole vpřed.

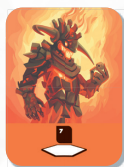
PŮSOBNÍ: OKAMŽITÉ



Sopečná trhlina (3×)

Společně určete 2 dílky krajiny, na které postupně **položíte po 1 žetonu lávy**. Na těchto dílcích nebude po zbytek hry možné provádět akci **zisk surovin** a kdykoli na ně vstoupí hrdina, ztratí 1 život. Žeton lávy můžete umístit i na dílek, kde se nachází armády nestvůry nebo hrdina. V takovém případě ztrácí hrdina ihned 1 život, nestvůry na dílku zůstávají a nejsou nijak dotčeny. Žetony lávy naopak nelze umístit na následující dílky: hrad Karak, věž Inferna, tržiště, Poslední bašta míru a dále na dílky, na nichž se nachází město, Temný generál, Jezdci Chaosu nebo jiný žeton lávy.

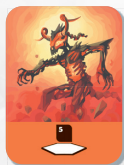
PŮSOBNÍ: OKAMŽITÉ



Obři Inferna (2×)

Společně určete dílek krajiny, na který umístíte armádu **obřů Inferna se silou 7**. Nelze ji umístit na následující dílky: hrad Karak, věž Inferna, tržiště, Poslední bašta míru a dále na dílky, na nichž se nachází dvě a více armád nestvůr, města, Temný generál nebo Jezdci Chaosu.

PŮSOBNÍ: OKAMŽITÉ



Válečníci Inferna (3×)

Společně určete dílek krajiny, na který umístíte armádu **válečníků Inferna se silou 5**. Nelze ji umístit na následující dílky: hrad Karak, věž Inferna, tržiště, Poslední bašta míru a dále na dílky, na nichž se nachází dvě a více armád nestvůr, města, Temný generál nebo Jezdci Chaosu.

PŮSOBNÍ: OKAMŽITÉ



Prokletá kořist (1×)

Každý hráč **odhodí všechny své suroviny**.

PŮSOBNÍ: OKAMŽITÉ



Léčka (1×)

Každý hráč **odhodí 2 kostky svých oddílů** dle své volby.

PŮSOBNÍ: OKAMŽITÉ



Vařící se krev (1×)

Každý hrdina **ztrácí 1 život**.

PŮSOBNÍ: OKAMŽITÉ



Nízká morálka (3×)

Jestliže hráč v tomto kole provádí akci **nábor armády**, **musí zaplatit navíc 1 surovinu dle své volby**. Bez ohledu na to, kolik oddílů vycvičí, platí vždy celkově pouze o 1 surovinu více.

PŮSOBNÍ: DLOUHODOBÉ



Ztráty na bojišti (3×)

Po každé bitvě v tomto kole **zemře 1 oddíl navíc (dle volby hráče)** nad rámec běžných ztrát.

PŮSOBNÍ: DLOUHODOBÉ



Nesnesitelné vedro

V tomto kole nelze stavět. Toto omezení zahrnuje města, budovy ve městech, kaple a vesnice.

PŮSOBNÍ: DLOUHODOBÉ



Otrávené studny (3×)

V tomto kole **nelze provádět akce léčení a vymýcení moru**.

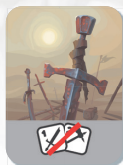
PŮSOBNÍ: DLOUHODOBÉ



Narušení konstrukce (3×)

Jestliže hráč v tomto kole provádí akci *stavba budov*, **musí zaplatit navíc 1 surovinu dle své volby**. Bez ohledu na to, kolik budov postaví, platí vždy celkově pouze o 1 surovinu více.

PŮSOBNÍ: DLOUHODOBÉ



Prokletá ocel (3×)

V tomto kole neposkytují **zbraně žádné bonusy k síle útoku**.

PŮSOBNÍ: DLOUHODOBÉ



Vyčerpání (2×)

V tomto kole může každý hráč provést **pouze 1 akci**. Hráč nemůže využít ani bonusové akce poskytované stáji, amuletem apod.

PŮSOBNÍ: DLOUHODOBÉ



Pozor: Jakmile dojdou všechny karty v balíčku událostí Inferna, nový balíček se nevytváří a žádné další karty se nevykládají. Místo toho se na konci každého dalšího kola spustí efekt Výbuchu Inferna.

Poznámka: Modifikátor ze stupnice hlubin Inferna se uplatní v bitvách s armádami nestvůr, arcinepřáteli (Temným generálem, Jezdci Chaosu) a ve věži Inferna (v každém patře).

Poznámka: I když se na jednom dílku nachází více nepřátel (například dvě armády nestvůr nebo armáda nestvůr a arcinepřítel), modifikátor se uplatní pouze jednou, protože jde o stejnou bitvu.

Stupnice hlubin Inferna

Na začátku hry se žeton ohně a popela nachází na prvním poli stupnice hlubin Inferna. V průběhu hry budou hráči vykládat nové karty z balíčku událostí Inferna a při té příležitosti dojde někdy k odhalení karty události Výbuch Inferna.

V takovém případě posuňte žeton ohně a popela na stupnici o 1 pole vpřed. Pozice žetonu ohně a popela na stupnici hlubin Inferna ovlivňuje náročnost všech bitev ve hře. Níže uvedená tabulka shrnuje modifikátory síly útoku v závislosti na pozici žetonu ohně a popela na stupnici hlubin Inferna:

- **Pole 1–3:** bez modifikací
- **Pole 4–6:** Pro vítězství ve všech bitvách potřebují hrdinové sílu útoku o 1 vyšší.
- **Pole 7–9:** Pro vítězství ve všech bitvách potřebují hrdinové sílu útoku o 2 vyšší.
- **Pole 10 (pohlčení světa):** Okamžitý konec hry – hráči prohrávají.

Akce „obřad světla“

V modulu *Hlubiny Inferna* hrají hráči kooperativně, a proto kameny duší neslouží k určení vítěze partie. Místo toho mají nyní novou úlohu – lze je využít k zastavení posunu žetonu ohně a popela na stupnici hlubin Inferna. Pokud je žeton ohně a popela stranou ohně nahoru, může hráč jako jednu akci odhodit jeden svůj žeton kamenů duše. Pokud tak učiní, otočí žeton ohně a popela stranou popela nahoru a posune ho na stupnici o 1 pole zpět. Tuto akci lze provést výlučně na hradě Karak na startovním dílku.

Jestliže hráč odhodí žeton s jedním kamenem duše, dojde pouze k posunu žetonu ohně a popela. Pokud jsou však na odhozeném žetonu vyobrazeny dva a více kamenů duší, každý hrdina si navíc vyléčí 1 život.

Poznámka: Pokud takto dojde k vyléčení života hrdiny, jenž měl aktuálně 0 životů, nepřeskakuje svůj následující tah a smí hrát obvyklým způsobem.

Úpravy základních pravidel

BÍDA A MOR

Pokud vám padnou na kostce hrdiny **dvě lebky**, stanete se obětí bídy a moru vy a vyhodnotíte je běžným způsobem – ztratíte suroviny a umístíte žeton moru do svého města, jestliže jste ho už postavili.

Pokud dosud nemáte město na herním plánu, žeton moru nikam neumísťujte (dokonce i kdyby ve hře byla jiná postavená města). Jestliže se žeton moru nachází v danou chvíli v jiném městě, odstraňte ho.

KOUZLO CHMATÁK

Vezměte si **2 suroviny** ze společné zásoby, místo abyste je kradli jinému hráči.

VŠICHNI JAKO JEDEN MUŽ

Při hraní modulu *Hlubiny Inferna* by si hrdinové měli navzájem pomáhat! Hráči si mezi sebou mohou předávat suroviny, předměty (včetně kamenů duší), oddíly a splněné úkoly. Toto se děje pomocí nové akce *obchod mezi hráči*, pokud se dva či více hrdinů ocitnou na stejném dílku krajiny.

Hrdinové si mohou předávat libovolné množství surovin, předmětů a/nebo kostek oddílů. Jediné omezení tohoto obchodu představuje kapacita inventáře a aktuální úroveň slávy hrdinů.

Jinými slovy, žádný hrdina nemůže mít během, resp. po skončení obchodu více předmětů, než kolik se mu jich vejde do jeho inventáře, a/nebo více oddílů, než mu dovoluje aktuální úroveň slávy. Aby mohlo k obchodu dojít, musí s ním všichni příslušní hráči souhlasit.

Poznámka: Jestliže se na jednom dílku nachází více než dva hrdinové a jeden z nich zahájí akci *obchod mezi hráči*, může v rámci této akce obchodovat se všemi přítomnými hrdiny, stejně jako oni mezi sebou.

Poznámka: Hrdinové nemohou poskytnout jiným hrdinům oddíly, které získávají díky svým zvláštním schopnostem (např. **LADY LORRAINE** nemůže věnovat kostku medvěda jinému hráči).



$$1 + 3 + 1 = 5$$



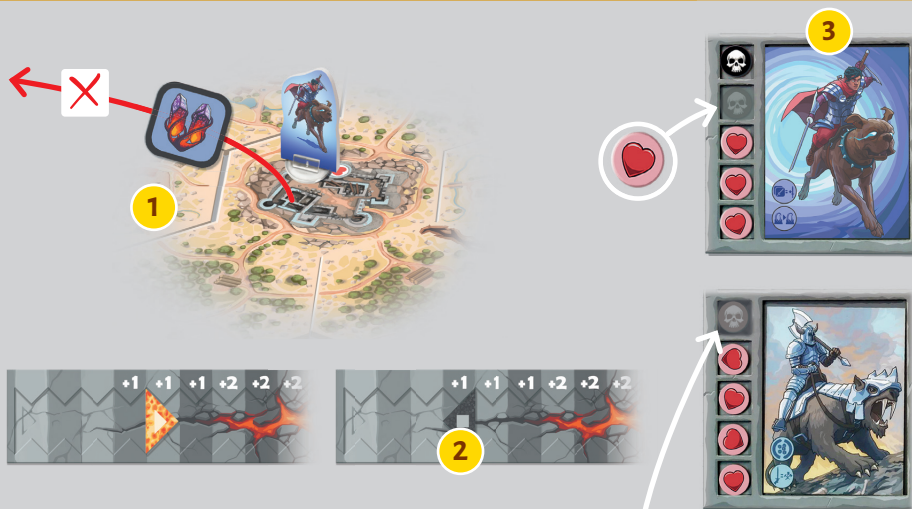
PŘÍKLAD – STUPNICE HLUBIN INFERNA:

BARON MARKUL vstoupí na dílek krajiny, kde se nachází dvě armády nestvůr – jedna se silou 1 a druhá se silou 3. **Žeton ohně a popela** se nachází na 5. poli stupnice hlubin Inferna. Vzhledem k tomu bude **BARON MARKUL** potřebovat pro vítězství v bitvě sílu útoku alespoň 5: 1 + 3 za armády + 1 za pozici žetonu ohně a popela.

Pokud je žeton ohně a popela stranou popela nahoru, nelze ho posunovat zpět, dokud není opět stranou ohně nahoru. Z toho plyne, že hráči nemohou „přihazováním“ kamenů duší postupně vracet žeton ohně a popela až na začátek stupnice hlubin Inferna. Jsou schopni reagovat vždy pouze na nejnovější pohromu. Z tohoto důvodu se vyplatí začít věnovat pozornost stupnici hlubin Inferna co nejdříve. Žeton ohně a popela se znovu otočí stranou ohně nahoru, když dojde k vyložení karty *Výbuch Inferna*. Pouze tehdy je možné *obřad světla* provést znovu, aby se žeton otočil stranou popela nahoru a posunul se zpět.

Další pravidla a tipy

- Jako připomínku toho, že na konci každého kola je třeba vyložit kartu z balíčku událostí Inferna, doporučujeme vám položit balíček karet událostí Inferna na stůl mezi prvního a posledního hráče v pořadí tahů. Zároveň dejte poslední vyloženou kartu události Inferna poslednímu hráči v pořadí tahů, aby si lépe zapamatoval, že má na konci svého tahu/celého kola stávající kartu odhodit a vyložit novou.
- Modifikátor síly útoku ze stupnice hlubin Inferna má rovněž vliv na množství slávy, jež hrdina získá za vítězství v bitvě. Například pokud by byl modifikátor +1 a celková síla armád nestvůr v bitvě by byla 4, úroveň slávy vítězného hrdiny by se zvedla na 5.
- Jestliže hrajete s rozšířením *Imperium* a ve hře se objeví trhlina, místo boje o korunu se hráči dohodnou, kdo se stane příštím Imperátorem (přesto se musí všichni hrdinové přesunout na nově odkrytý dílek trhliny, aby se zúčastnili volby nového Imperátora). Pouze pokud se hráči nedokážou shodnout, rozhodne o novém Imperátorovi boj. Hráči se mohou rozhodnout se tohoto boje neúčastnit. Ostatní pravidla modulu *Imperátor* zůstávají beze změny.
- *Amulet ochrany* nezabraňuje ztrátě života hrdiny v důsledku karty události Inferna *Vařící se krev* nebo pokud vstoupí na dílek obsahující žeton lávy!
- Na Dariovu schopnost nemá modifikátor ze stupnice hlubin Inferna vliv, proto nadále před začátkem bitvy automaticky porazí armádu nestvůr se silou 1.



PŘÍKLAD – OBŘAD SVĚTLA:

Ve hře tří hráčů se **BARON MARKUL** přemístí ve svém tahu na hrad Karak a provede akci *obřad světla*. Odhodí žeton se 2 kameny duší (1), otočí žeton *ohně a popela* stranou popela nahoru, posune ho o 1 pole zpět (2) a vyléčí 1 život sobě i ostatním dvěma hrdinům – **HORANOVÍ** a **DARIOVÍ** (3). **DARIUS** měl předtím 0 životů a za běžných okolností by musel přeskóčit svůj tah, aby se vyléčil. Nyní má však 1 život a může svůj tah odehrát obvyklým způsobem.

MODUL VĚŽE INFERNA

Věž *Inferna*, tyčící se z popraskané země jako špičaté zuby z obsidiánu, slouží jako zdroj dávné síly pro armády zla a každým pulsem svého zčernalého kamene zamořují svět jedem. Říká se však také, že ukrývají informace o tom, jak vstoupit do samotné říše *Inferna*. Každá věž je ztělesněním hrůzy, skrývajících tři patra děsivých strážců, kteří musí být vyhlazeni, aby byly zlomeny pečeti chránící srdce *Inferna*. Jen hrdinové, kteří dobudou všechna patra a strhnou tyto pilíře zkázy, mohou doufat, že zastaví přívally *Inferna* a dosáhnou konečného vítězství – a naleznou cestu, jak přenést boj až na práh nepřitele.

Modul *Věž Inferna* přináší novou podmínku pro zakončení hry v podobě stejnojmenných staveb, které nahrazují Temného generála nebo Jezdce Chaosu. Obsahuje 3 nové dílky krajiny, jejichž dosažení znamená začátek řady těžkých bitev, které musí být postupně vybojovány, aby byla věž dobyta. Jakmile dojde k dobytí všech tří věží, hráči vítězí.

Změny v přípravě hry

1. Nepřipravujte herní materiál pro Temného generála ani Jezdce Chaosu (z rozšíření *Chaos*). Věže představují novou podmínku pro zakončení hry.
2. Před provedením kroku č. 3 přípravy základní hry zamíchejte dílek krajiny věž *Inferna* prvního stupně a dílky krajiny věž *Inferna* druhého stupně do příslušných hromádek.
3. Rozdělte žetony věží *Inferna* podle čísel na jejich rubech (udávajících jejich patro). Každé patro lícem dolů odděleně zamíchejte a položte jako hromádku vedle hromádek dílků krajiny.
4. Připravte základy věží *Inferna* a položte je poblíž žetonů věží *Inferna*.

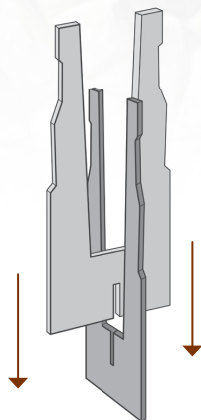
Věž *Inferna*

Kdykoli hrdina odkryje při průzkumu dílek krajiny věž *Inferna*, musí se okamžitě pokusit tuto věž dobýt (toto se považuje za bitvu). Umístěte na dílek krajiny základy a žeton prvního patra věže *Inferna* a postupujte podle níže popsanych pravidel.

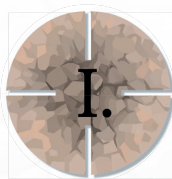
Ve věži *Inferna* se odehrávají tři oddělené, ale po sobě jdoucí bitvy, v nichž musí hrdina zvítězit, aby celou věž *Inferna* dobyl a získal všechny odměny. Tyto bitvy se vyhodnocují jedna po druhé v tomtéž tahu. Jestliže hrdina zvítězí v bitvě na některém patře věže, získá odměnu uvedenou na příslušném žetonu. Poté se jeho

hráč rozhodne, zda se hrdina z boje stáhne, nebo se přesune do dalšího patra věže. Jestliže následující patro nebylo dosud odkryto, hráč ho nyní odhalí.

SESTAVENÍ VĚŽE INFERNA



ŽETONY VĚŽE INFERNA – ZADNÍ STRANA



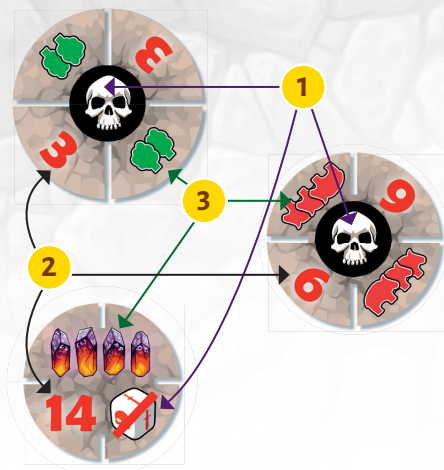
Žeton věže *Inferna* –
I. patro



Žeton věže *Inferna* –
II. patro



Žeton věže *Inferna* –
III. patro



1. **Postih za vstup** – Hrdina utrpí tento postih před zahájením bitvy v daném patře. V prvním a druhém patře ztrácí 1 život, ve třetím patře musí odhodit uvedený oddíl.
2. **Síla stráží** – Aby hrdina zvítězil, musí být jeho síla útoku přinejmenším rovná této hodnotě.
3. **Odměna** – V případě vítězství v bitvě v prvním a druhém patře získá hrdina uvedené suroviny. V případě vítězství ve třetím patře si hráč vezme celou věž Inferna, aby bylo jasné, kolik kamenů duše za ni získal.

Pokud nebyla věž Inferna dobyta, tj. hrdina nezvítězil ve všech třech po sobě jdoucích bitvách, při dalším pokusu se bude začínat opět v prvním patře (bez ohledu na to, kdo se o dobytí věže Inferna pokusí tentokrát). Žetony věže Inferna však nenahrazujte – jakmile vstoupí do hry, zůstanou otočené.

Konec hry

Hra končí ihned poté, co je dobyta poslední ze tří věží Inferna. V běžné hře vítězí hráč s největším počtem kamenů duší. V případě kooperativní hry s modulem *Hlubiny Inferna* vyhrávají všichni po dobytí třetí věže Inferna za předpokladu, že k tomu dojde dříve, než se žeton ohně a popela dostane na poslední pole stupnice hlubin Inferna.

Dodatečná pravidla

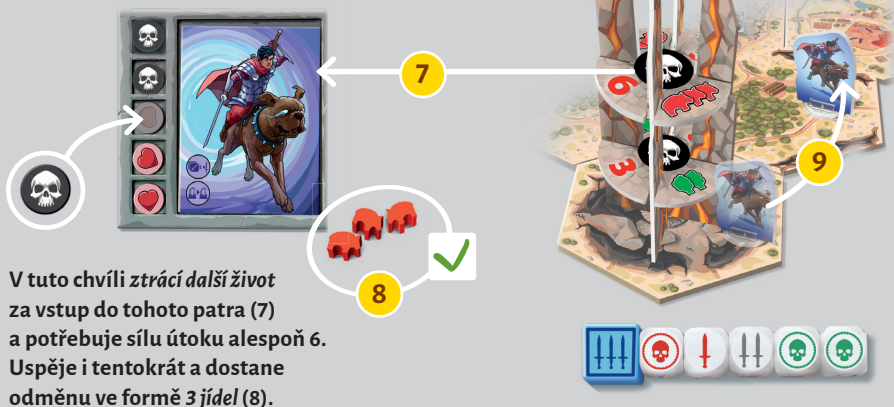
- *Amulet ochrany* nezabraňuje ztrátě života hrdiny v důsledku vstupu do prvního nebo druhého patra věže Inferna.
- Poté, co hrdina utrpí prorážku v bitvě ve věži Inferna, rozhodne se z ní stáhnout nebo ji dobude, jeho tah končí.
- Jestliže hrdina utrpí prorážku v bitvě ve věži Inferna nebo se rozhodne z ní stáhnout, přesuňte jeho figurku na dílek, ze kterého do věže Inferna vstoupil.
- Při vstupu na dílek věže Inferna musí hrdina vždy zahájit bitvu, pokud nemá nějakou schopnost, jež mu umožňuje se boji vyhnout.
- Pokud hrdina přijde o svůj poslední život v důsledku postihu za vstup, k bitvě nedojde.
- Jestliže postih za vstup vyžaduje, aby hrdina odhodil oddíl takového druhu, který nemá, neodhazuje žádný oddíl a pokračuje k bitvě.
- Pro účely schopností hrdinů a dalších herních efektů (včetně získání slávy) se věž Inferna považuje za jedinou armádu nestvůr, nemůže se však za žádných okolností přesouvat.
- V případě, že k objevení věže Inferna dojde jinak než akcí *průzkum krajiny* (například schopností *Jestřábí oko* LADY LORRAINE), jednoduše na daný dílek umístěte přízemí věže Inferna, ale nepřidávejte na něj žeton prvního patra. K tomu dojde až tehdy, pokud nějaký hrdina na tento dílek vstoupí.
- Nezapomeňte, že hordy (z rozšíření *Chaos*) ani žádné jiné armády nestvůr nemohou za žádných okolností na dílek věže Inferna vstoupit. Na tomto dílku také není možné postavit město nebo ho sem přesunout.

PŘÍKLAD – OBJEVENÍ VĚŽE INFERNA:

BARON MARKUL objeví ve svém tahu dílek krajiny věž *Inferna*. Přesune se na něj (1) a postaví na něj základy (2).



Následně musí dosáhnout síly útoku alespoň 3. Jeho výsledná síla útoku činí 8, a proto získává jako odměnu 2 dřeva (5) a otočí žeton druhého patra (6).



Zároveň však utrpěl natolik těžké ztráty, že se rozhodne stáhnout a vrátí se na dílek, z něhož do věže Inferna vstoupil (9).

PŘÍKLAD – NÁVRAT K VĚŽI INFERNA:

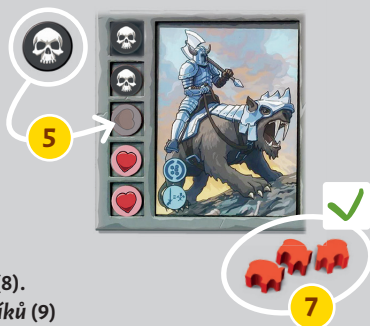
O několik tahů později
se o dobytí stejné věže
Inferna pokouší HORAN
(1).



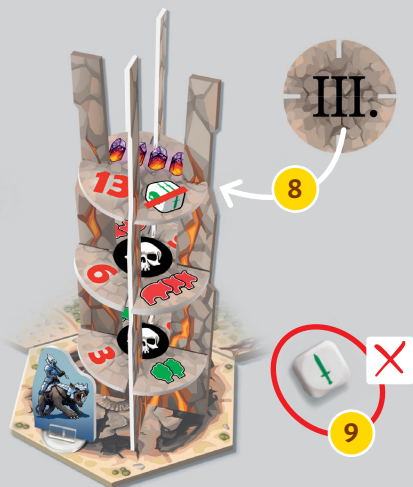
Ztrácí 1 život v prvním patře (2),
zvíťezí s celkovou útočnou silou 7 (3)
a získá 2 dřeva (4).



Poté přijde o další život ve druhém patře (5) a zde
vyhraje bitvu s celkovou silou 7 (6), takže je odmě-
něn 3 jídly (7).



Rozhodne se pokračovat a otočí žeton třetího patra (8).
Jako postih za vstup musí obětovat jeden oddíl lučštníků (9)
a poté dosáhnout celkové síly útoku alespoň 13.



Naneštěstí dá dohromady pouze 11, takže
utrpí porážku a musí se stáhnout na dalek,
z něhož do věže Inferna vstoupil (10).
Kdyby uspěl, získal by jako odměnu celou
věž Inferna (se 4 kameny duší).

MODUL POSLEDNÍ BAŠTA MÍRU

Vysoko nad spálenými údolími okolní krajiny se tyčí Poslední bašta míru, legendární citadela vytesaná do živé skály nejvyšších vrcholů. Kdysi byla jen strážní věží dávných králů, nyní se však stala posledním útočištěm nejlepších vojevůdců a konstruktérů z řad lidí. Těch, kteří odmítli dovolit temnotě, aby zlomila jejich ducha. Hrdinové, kteří dorazí k jejím branám a prokážou svou cenu splněním náročných úkolů, mohou požádat elitní městskou posádku, aby rozšířila řady jejich armády pro závěrečný akt vzdoru.

Modul Poslední bašta míru nabízí nové způsoby, jak posílit vaše armády a získat více slávy. Umožňuje hráčům poskytnout podporu poslednímu útočišti lidstva, jež se za to odvděčí vytvořením nových oddílů.

Změny v přípravě hry

1. Zamíchejte dílek krajiny Poslední bašta míru do hromádky dílků krajiny prvního stupně.
2. Umístěte desku úkolů vedle hromádek dílků krajiny.
3. Zamíchejte karty úkolů a položte je jako balíček lícem dolů vedle desky úkolů.



Změny v průběhu hry

Při použití modulu Poslední bašta míru mohou hráči plnit úkoly, čímž si zpřístupní možnost vycvičit nové oddíly v závislosti na splněných úkolech. Každý úkol je definován svou kartou. Jakmile některý z hráčů objeví dílek krajiny Poslední bašta míru, vyloží vrchní 3 karty z balíčku karet úkolů lícem nahoru na desku úkolů.

Akce „plnění úkolů“

Akci plnění úkolů lze provádět pouze na dílku Poslední bašta míru. Splnění každého úkolu od hráče vyžaduje odhození určitých surovin nebo oddílů. Jakmile hráč úkol splní, vezme si jeho kartu do své osobní zásoby. To znamená, že každý úkol lze splnit pouze jednou.

PŘÍKLAD – PLNĚNÍ ÚKOLŮ:

BARON MARKUL se ve svém tahu přesune do Poslední bašty míru a provede zde akci Plnění úkolů. Zaplatí 4 jídla (1) a 1 lučištníka (2), díky čemuž splní 2 úkoly. Vezme si dvě karty příslušných úkolů, ...



V rámci jedné akce může hráč splnit libovolný počet úkolů. Nové karty úkolů se však doplňují až poté, co je tato akce ukončena. Vyloží se na uprázdněné pozice na desce úkolů. Každý splněný úkol ihned zvýší hráčovu úroveň slávy o 1. Hráč nemůže nikdy splnit více než jeden úkol téhož druhu (poskytující stejný oddíl).

Nábor oddílů z Poslední bašty míru

V Poslední baště míru lze vycvičit tři druhy oddílů: strážce, amazonky a jezdce. Jakmile hráč získá kartu úkolu, může vycvičit vyobrazený oddíl za cenu uvedenou na kartě. Na rozdíl od běžných oddílů se oddíly z Poslední bašty míru cvičí pro jednu konkrétní bitvu. Bezprostředně před hodem kostkami v bitvě může hráč vycvičit libovolný počet oddílů ze svých karet úkolů, jestliže je schopen za každý z nich zaplatit požadované suroviny. Počet oddílů je omezen dostupnými kostkami (hra obsahuje 4 kostky strážců, 4 kostky amazonek a 2 kostky jezdců). Takto vycvičené oddíly se vrací do společné zásoby ihned po skončení bitvy a nelze je využít pro efekty, které vyžadují obětování oddílů. Současně se nezapočítávají do maximálního počtu oddílů v závislosti na úrovni slávy.

ODDÍLY POSLEDNÍ BAŠTY MÍRU



Strážci –
cena 1 jídlo
za oddíl



Amazonky –
cena 1 dřevo
za oddíl



Jezdci –
cena 1 kámen
za oddíl

Dodatečná pravidla a tipy

- Oddíly z Poslední bašty míru se cvičí pouze pro jednu bitvu. V případě dobývání věže Inferna to znamená pouze na boj o jedno patro!
- Oddíly z Poslední bašty míru lze cvičit i tehdy, pokud má hráč ve svém městě žeton moru.
- Jestliže hrajete s modulem *Imperátor* z rozšíření *Imperium* a dojde k boji mezi hráči, mohou oba hrdinové využít oddíly z Poslední bašty míru, které si mohou dovolit vycvičit. Každý hráč se rozhodne sám za sebe bezprostředně před hodem (nejprve útočník, poté obránce).

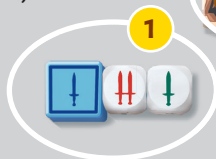


... zvýší svou úroveň slávy o 2 (3)
a poté vyloží na desku úkolů
nové karty z balíčku (4).



PŘÍKLAD – ODDÍLY POSLEDNÍ BAŠTY MÍRU:

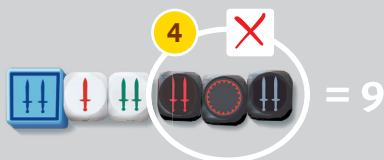
BARON MARKUL se pokouší porazit dvě armády nestvůr, jež mají dohromady sílu 8. Protože má k dispozici pouze jednu kostku rytířů a jednu kostku lučištníků (1), rozhodne se využít skutečnost, že již splnil dva úkoly.



Proto zaplatí 2 jídla a 1 kámen (2) a pro danou bitvu vycvičí 2 strážce a 1 jezdce (3).



Jeho celková síla útoku činí po hodu 9, což znamená těsné vítězství. Ihned po bitvě vrátí kostky strážců a jezdce do společné zásoby (4).



MODUL NOVÍ HRDINOVÉ

BARON MARKUL – Bojový mág

BARON MARKUL, poslední člen Řádu bitevních mágů, nikdy nepatřil k těm, kdo by chtěli strávit život zavření v knihovnách. Když se země pod jeho pevností rozevřela a vychrlila první plameny Inferna, nepropadl panice. Osedlal svého věrného obřího psa a s tasenými meči, které se v jeho rukou míhaly s nadpřirozenou lehkostí, si prosekal cestu nepřátelským obklíčením.

MARKUL ovládá vzácné umění časoprostorové magie; dokáže ohýbat samotnou realitu a vytvářet trhliny v prostoru, které nazývá branami. Do pustin Karaku nepřichází za slávou, ale aby nalezl trhlínu, kde to všechno začalo, a silou své vůle ji uzavřel.



JÍZDNÍ TVOR: TRHLINOVÝ PES

SCHOPNOSTI:



Obourukost: BARON MARKUL je specialista na boj se zbraněmi v obou rukou. Jestliže obě pole pro zbraně v jeho inventáři obsahují zbraně, získává další bonus +1 ke své síle útoku v každé bitvě.

Poznámka: Pokud působí efekt karty události *Inferna Prokletá ocel*, tento bonus se neuplatní.



Astrální trhliny: BARON MARKUL dokáže díky svému trhlinovému psovi otvírat astrální trhliny, jež umožňují rychlejší přesuny po herním plánu. K dispozici má 5 žetonů astrálních trhlín, které lze umísťovat na dílky krajin. V jednom tahu smí umístit vždy pouze jeden žeton astrální

trhliny na dílek krajiny, kde se právě nachází, ale toto umístění nevyžaduje žádnou akci. Všichni hrdinové se mohou pohybovat mezi astrálními trhlínami, jako by jejich dílky spolu sousedily. Jednou umístěný žeton astrální trhliny zůstává na daném dílku po celou hru.

Poznámka: Žeton astrální trhliny lze umístit i na dílek, kde se nachází město BARONA MARKULA, resp. jiný hrdina nebo jeho město. Na dílku, kde se nachází žeton astrální trhliny, je možné postavit město; v takovém případě žeton astrální trhliny na dotyčném dílku zůstane.

Poznámka: Hrdina se může během téhož tahu přesouvat pomocí astrálních trhlín libovolně často, každý přesun však vyžaduje jeden pohyb.

ZYRABELA – Noční přízrak

ZYRABELA pochází z posledního lidského města, které je ještě schopné odolávat náporu nepřátelských sil. Slouží jako elitní průzkumnice a brázdí oblohu na svém obřím sovím společníkovi. Šustění jeho křídel uslyší jen ti, kteří se za okamžik stanou kořistí jeho pařátů a pocítí chladné ostří Zyrabeliných čepelí. Výcvik ji naučil trpělivosti lovcího predátora; dokáže svou kořist sledovat celé hodiny, než drtivě udeří smrtícím útokem.

Magická aura sovy jí propůjčuje ještě vzácnější dar známý jako sprádaní svitků. Zyrabela v magických textech vnímá linie, které ostatní přehlížejí, a dokáže je za letu přepisovat, čímž mění samotnou podstatu kouzla. Do ruin Karaku sestupuje jako tichý posel naděje, odhodlaná ukončit hrůzu Inferna.



JÍZDNÍ TVOR: OBŘÍ SOVA

SCHOPNOSTI:



Příprava: ZYRABELA se dokáže na každý boj mistrovsky připravit. Pokud ve svém tahu zahájí bitvu, získá bonus +1 ke své síle útoku za každou akci, kterou v tomto tahu nevyužije.

Příklad 1: Ve svém prvním tahu se ZYRABELA rozhodne nevyužít svou první akci pro získání surovin. Místo toho provede rovnou průzkum krajiny a zahájí bitvu s armádou nestvůr. Protože ve svém tahu nevyužila jednu akci, získá ke své síle útoku bonus +1.

Příklad 2: ZYRABELA má postavenou stáj a vlastní amulet akce (obojí jí zajišťuje po 1 akci navíc). Rozhodne se opět zahájit svůj tah bitvou. Jednu ze svých čtyř akcí vynaloží na přesun na dílek, kde má dojít k bitvě, takže jí schopnost Příprava poskytne celkový bonus +3 k síle útoku.

Poznámka: Při dobývání věže Inferna se tento bonus uplatní pouze při bitvě v prvním patře. V ostatních patrech ho už nezíská!



Změna svitků: ZYRABELINA obřít sova vyzařuje silnou magickou auru. Díky jejímu působení lze magické svitky měnit na jiné. ZYRABELA proto může použít každý svůj magický svitek i jako jakýkoli jiný magický svitek, který se objevuje v dané hře.



AUTOŘI:

Autor hry: Petr Mikša

Ilustrace: Roman Hladík, Ondřej Hladík

Ilustrace na krabici: Jiří Světlinský

Produkce a vývoj: David Rozsívál

Organizace herního testování:

Tomáš Benda, Marek Vejborný

Překlad do češtiny: Václav Pražák

DTP: Marek Píza, Ján Novodomský

Poděkování si zaslouží všichni naši herní testeři, jmenovitě pak Nataniel Mikša, Izabela Mikšová, Arabella Mikšová, Schröndingerův herní klub, Agáta Couřová, Filip Kadlec, Vít Kadlec, Hynek Palatin, Jindřich Volák, Matyáš Volf, Tereza Zmatlíková.

© 2026, Albi Česká republika, a. s. Všechna práva vyhrazena.

Přihlaste se ke sledování

Karaku 2: Inferna

na [Boardgamegeek.com](https://boardgamegeek.com):



Albi