

# Karak LABYRINTH



## FORGOTTEN RELICS MINIEXPANSION

### CONTENTS



Welcome back to the dungeon. It seems that the objects you've passed on your journeys, thinking they were just old garbage, are actually lost relics of great value! It's time to return to Karak and find them!

Forgotten Relics is a mini-expansion that brings new ways to play Karak: Labyrinth with two new game modes: Precious Relics and Treasure Hunters.

### TREASURE HUNTERS MODE

#### CHANGES IN SETUP

Do not use the objective cards from the base game. Instead, shuffle the objective cards from the *Forgotten Relics* mini-expansion corresponding to the chosen difficulty and randomly draw one card face-down.

Shuffle the relic cards face-down and deal 3 random cards to each player.

Return the unused objective and relic cards to the box.



A PLAYER'S SETUP WITH TREASURE HUNTERS MODE.

#### CHANGES IN GAMEPLAY

Once the game begins, after you turn over the selected objective card, each player turns over their 3 relic cards.

Each objective card from the *Forgotten Relics* mini-expansion grants you points based on how many squares containing the relics shown on your 3 relic cards you manage to visit during the game. When you visit a square containing a relic you are looking for, circle that square.

All other rules of the game remain unchanged.



Example: In this case, a player who manages to visit one square containing one of their relics gets 1 point. If they manage to visit two such squares, they get 3 points, and if they manage to visit all 3 squares containing their relics, they get 6 points (provided they successfully exit the Labyrinth as usual).

## PRECIOUS RELICS MODE

### CHANGES IN SETUP

Use the objective cards from the base game. Shuffle the relic cards face-down and place as many cards face-up in the middle of the table, next to the sand timer, as there are players.

Return the unused objective and relic cards to the box.



### CHANGES IN GAMEPLAY

Once you visit a square that contains one of the relics shown on the cards in the middle of the table, take that relic card and place it next to your Labyrinth sheet. This card is no longer available to other players. Each player can claim only 1 relic card.

At the end of the game, each claimed relic card is worth 2 points (its value does not depend on the objective card used).

All other rules of the game remain unchanged.



1)



2)

Example: Karel draws a line to a square with a plate and a spoon, so he immediately takes the corresponding relic card and places it next to his Labyrinth sheet (1). Marcela visits a square with a plate and a spoon just a few seconds later, but it is too late. Luckily for her, she visits a square with fish bones next, so she can claim this relic instead (2). Both relics will be worth 2 points if the players manage to exit the Labyrinth in time.

## CREDITS

Game design: Petr Vojtěch

Illustrations: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

Production: David Rozsival

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Sylvie Stoneová



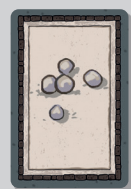
# Karak LABYRINTH

## MINIROZŠÍŘENÍ ZAPOMENUTÉ RELIKVIE

### OBSAH



18 karet cílů



15 malých karet relikvií

Vítejte zpět v podzemí. Zdá se, že předměty, kolem kterých jste při svých cestách procházeli v domněnku, že jde jen o staré harampáče, jsou ve skutečnosti ztracenými relikviemi nevyčísitelné hodnoty! Je čas vrátit se do labyrintu chodeb pod Karakem a najít je!

Zapomenuté relikvie přinášejí nové možnosti, jak hrát Karak: Labyrint, a to prostřednictvím dvou nových herních režimů: Vzácné relikvie a Lovci pokladů.

## REŽIM LOVCI POKLADŮ

### ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

Nepoužívejte karty cílů ze základní hry. Místo nich zamíchejte karty cílů z minirozšíření Zapomenuté relikvie odpovídající zvolené obtížnosti a náhodně si jednu kartu lícem dolů doberte.

Zamíchejte karty relikvií lícem dolů a každému hráči rozdejte 3 náhodné karty.

Nepoužité karty cílů a relikvií vraťte zpět do krabice.



PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE V REŽIMU LOVCI POKLADŮ.

### ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

Jakmile hra začne a otočíte vybranou kartu cíle, každý hráč otočí své 3 karty relikvií.

Každá karta cíle z minirozšíření Zapomenuté relikvie vám přináší body podle toho, kolik polí obsahujících relikvie zobrazené na vašich 3 kartách relikvií se vám během hry podaří navštívit. Jakmile navštívíte pole s relikvií, kterou hledáte, dané pole zakroužkujte.

Všechna ostatní pravidla hry zůstávají beze změny.



**Příklad:** V tomto případě získá hráč, kterému se podaří navštívit jedno pole s jednou z jeho relikvií, 1 bod. Pokud se mu podaří navštívit dvě taková pole, získá 3 body, a pokud se mu podaří navštívit všechna 3 pole s jeho relikviemi, získá 6 bodů (pokud se mu jako obvykle podaří úspěšně opustit labyrint).

## REŽIM VZÁCNÉ RELIKVIE

### ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

Použijte karty cílů ze základní hry. Zamíchejte karty relikvií lícem dolů a položte doprostřed stolu vedle přesýpacích hodin tolik karet lícem nahoru, kolik je hráčů.

Nepoužité karty cílů a relikvií vraťte zpět do krabice.



### ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

Jakmile navštívíte pole obsahující jednu z relikvií vyobrazených na kartách uprostřed stolu, vezměte si příslušnou kartu relikvie a položte ji vedle svého archu labyrintu. Tato karta nadále není k dispozici ostatním hráčům. Každý hráč může získat pouze 1 kartu relikvie.

Na konci hry má získaná karta relikvie hodnotu 2 bodů (její hodnota nezávisí na použité kartě cíle).



1)



2)

**Příklad:** Karel nakreslí čáru na pole s talířem a lžící, a tak si okamžitě vezme příslušnou kartu relikvie a položí ji vedle svého archu labyrintu (1). Marcela navštíví pole s talířem a lžící o několik sekund později, ale to už je pozdě. Naštěstí vzápětí navštíví pole s rybími kostmi, a může si tedy nárokovat tuto relikvii (2). Obě relikvie budou mít hodnotu 2 body, pokud se tedy hráčům podaří včas opustit labyrint.

## AUTOŘI

Návrh hry: Petr Vojtěch

Ilustrace: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

Produkce: David Rozsival

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Sylvie Stoneová

Korektury: Lukáš Sábo



albi

# Karak LABYRINTH

## MINI-ERWEITERUNG - VERLORENE RELIKTE

### SPIELMATERIAL



Willkommen zurück im Labyrinth! Es scheint, dass die Gegenstände, an denen ihr bisher achtlos vorbeigegangen seid, in Wahrheit wertvolle, verlorene Relikte sind! Kehrt für ein neues Abenteuer nach Karak zurück, um die Schätze zu bergen.

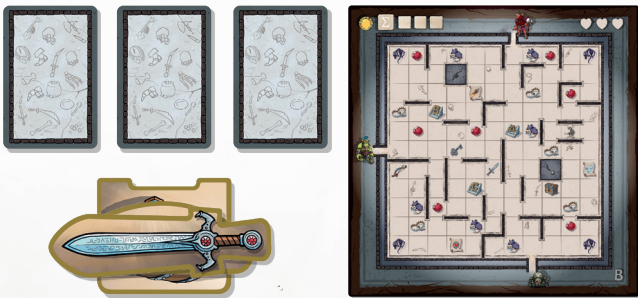
Die Mini-Erweiterung Verlorene Relikte erweitert das Basisspiel Karak: Labyrinth um 2 neue Spielmodi: Kostbare Relikte und Schatzjäger.

### SCHATZJÄGERMODUS ANPASSUNGEN DES AUFBAUS

Verwendet nicht die Zielkarten des Basisspiels. Mischt stattdessen die Verlorene Relikte-Zielkarten der gewählten Schwierigkeitsstufe und zieht verdeckt 1 Karte.

Mischt die Reliktkarten verdeckt und gibt jeder Person 3 zufällige Karten.

Legt die restlichen Ziel- und Reliktkarten zurück in die Schachtel.



DER SPIELAUFBAU EINES SPIELERS IM SCHATZJÄGERMODUS.

### ANPASSUNGEN DES SPIELABLAUFS

Beginnt das Spiel, indem ihr die Zielkarte und eure 3 Reliktkarten umdreht.

Jede Zielkarte dieser Erweiterung gibt euch Punkte für die Anzahl besuchter Kästchen mit den Relikten auf euren 3 Reliktkarten. Besucht ihr ein Kästchen mit einem gesuchten Relikt, umkreist dieses auf der Labyrinth-Karte.

Beachtet die restlichen Regeln des Basisspiels wie üblich.



Beispiel: Schaffst du es, 1 Kästchen mit einem gesuchten Relikt zu besuchen, erhältst du 1 Punkt. Schaffst du es, 2 solche Kästchen zu besuchen, erhältst du 3 Punkte. Schaffst du es, alle 3 Kästchen mit den gesuchten Relikten zu besuchen, erhältst du 6 Punkte. (Um Punkte zu erhalten, musst du rechtzeitig aus dem Labyrinth entkommen.)

## KOSTBARE RELIKTE-MODUS ANPASSUNGEN DES AUFBAUS

Verwendet die Zielkarten des Basisspiels. Mischt die Reliktkarten verdeckt. Legt so viele Karten wie Personen mitspielen offen neben die Sanduhr.

Legt die restlichen Ziel- und Reliktkarten zurück in die Schachtel.



### ANPASSUNGEN DES SPIELABLAUFS

Sobald ihr ein Kästchen mit einem Relikt besucht, das auf einer Reliktkarte in der Tischmitte abgebildet ist, nehmt ihr euch diese Karte und legt sie neben eure Labyrinth-Karte. Diese Reliktkarte ist für andere Personen nicht mehr verfügbar. Jede Person kann nur 1 Reliktkarte haben.

Am Ende des Spiels erhält jede Person mit einer Reliktkarte 2 Punkte. (Die Punkte sind unabhängig von der Zielkarte.)

Beachtet die restlichen Regeln des Basisspiels wie üblich.



1)



2)

Beispiel: Karl malt eine Linie zu einem Kästchen mit Teller und Löffel. Er nimmt sich sofort die entsprechende Reliktkarte von den ausgelegten Karten und legt sie neben seine Labyrinth-Karte (1). Maria besucht Sekunden später ebenfalls ein Kästchen mit Teller und Löffel, ist aber zu spät, um die Reliktkarte zu nehmen. Doch sie hat Glück, denn anschließend erreicht sie als erste ein Kästchen mit einem Fischgerippe und kann sich die passende Reliktkarte nehmen (2). Karl und Maria erhalten am Ende des Spiels beide für ihre Reliktkarten je 2 Punkte, falls sie aus dem Labyrinth entkommen.

## MITWIRKENDE

Gestaltung: Petr Vojtěch

Illustration: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

Entwicklung und Herstellung: David Rozsival

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Sylvie Stoneová

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:

Translation Circus (Ronja Stähli, Thomas Benn)



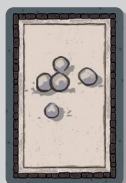
# Karak LABYRINTH

## MINIDODATEK ZAGINIONE RELIKWIE

### ZAWARTOŚĆ



18 kart celów



15 małych kart relikwii

Witajcie ponownie w podziemiach. Wygląda na to, że przedmioty, które podczas poprzednich podróży mijaliście, uznając je za zwykłe śmieci, okazują się cennymi relikwiami! Teraz przyszła pora, aby po nie wrócić!

**Zaginione relikwie** to minidodatek wprowadzający do gry Karak. Labyrinth dwa nowe moduły: **Droгоценne relikwie** oraz **Łowcy skarbów**.

## MODUŁ ŁOWCY SKARBÓW

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Karty celów z gry podstawowej nie są używane. Zamiast nich należy potasować **karty celów** z dodatku **Zaginione relikwie** o wybranym poziomie trudności, wylosować jedną z nich i położyć ją zakrytą na stole.

**Karty relikwii** należy zakryć i potasować. Każdy gracz dobiera 3 karty relikwii i kładzie je zakryte przed sobą.

Niewykorzystane karty relikwii oraz karty celów należy odłożyć do pudełka.



PRZYGOTOWANIE GRACZA W TRYBIE ŁOWCY SKARBÓW.

### ZMIANY W PRZEBIEGU GRY

Po rozpoczęciu rozgrywki i odkryciu wylosowanej karty celu każdy gracz odkrywa swoje 3 karty relikwii.

Każda karta celu z dodatku **Zaginione relikwie** zapewnia punkty w zależności od tego, ile pól z relikwiami pokazanymi na posiadanych kartach relikwii gracz odwiedzi podczas gry. Kiedy gracz odwiedzi pole z symbolem relikwii, której poszukuje, powinien ją zakreślić.

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



**Przykład:** w tym wypadku gracz, który odwiedzi pole z symbolem jednej z poszukiwanych relikwii, otrzyma 1 punkt. Jeśli uda mu się odwiedzić 2 takie pola, otrzyma 3 punkty. Jeśli uda mu się odwiedzić wszystkie 3 takie pola, otrzyma 6 punktów (oczywiście pod warunkiem że uda mu się wyjść z labiryntu).

## MODUŁ DROGOCENNE RELIKWIE

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Ten moduł wykorzystuje karty celów z gry podstawowej. Karty relikwii należy zakryć i potasować. Następnie należy odkryć tyle kart relikwii, ilu graczy bierze udział w rozgrywce, i położyć je na środku stołu obok klepsydry.

Niewykorzystane karty celów oraz karty relikwii należy odłożyć do pudełka.



### ZMIANY W PRZEBIEGU GRY

Kiedy gracz odwiedzi pole z relikwią przedstawioną na jednej z odkrytych kart leżących na środku stołu, zabiera odpowiadającą jej kartę i kładzie ją obok swojego arkusza labiryntu. Zabrana karta nie jest już dostępna dla pozostałych graczy. Każdy gracz może zdobyć tylko 1 kartę relikwii.

Na koniec gry każda zdobyta karta relikwii jest warta 2 punkty (jej wartość nie zależy od użytej karty celu).

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



1)



2)

**Przykład:** Adam narysował linię prowadzącą na pole z talerzem i łyżką, dlatego od razu zabiera kartę z symbolem tej relikwii i kładzie ją obok swojego arkusza labiryntu (1). Zuzanna odwiedziła pole z tym symbolem dosłownie kilka sekund później, ale odpowiednia karta już nie jest dostępna. Ma jednak szczęście i chwilę później odwiedza pole ze szkieletem ryby, więc zdobywa inną kartę relikwii (2). Obaj gracze otrzymają po 2 punkty, jeśli uda im się uciec z labiryntu przed końcem gry.

## TWÓRCY GRY

Projekt gry: Petr Vojtěch

Ilustracje: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

Produkcja: David Rozsival

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Sylvie Stoneová

Wersja polska: Albi Polska i Game Bakery

Redakcja: Kamila Biedrońska

Korekta: Wioleta Żyłowska



# Karak LABYRINTH



## MINIROZŠÍRENIE STRATENÉ RELIKVIE

### OBSAH



Vitajte späť v podzemí. Zdá sa, že predmety, okolo ktorých ste počas svojich ciest prechádzali v domnení, že ide len o staré haraburdy, sú v skutočnosti stratenými relikviami nevyčísľiteľnej hodnoty! Je čas vrátiť sa do labyrintu chodieb pod Karakom a nájsť ich!

Stratené relikvie prinášajú nové možnosti, ako hrať Karak: Labyrint, a to prostredníctvom dvoch nových herných režimov: Vzácné relikvie a Lovci pokladov.

## REŽIM LOVCI POKLADOV

### ZMENY V PRÍPRAVE HRY

Nepoužívajte karty s úlohami zo základnej hry. Namiesto nich zamiešajte karty s úlohami z minirozšírenia *Stratené relikvie* zodpovedajúce zvolenej náročnosti a náhodne si jednu kartu doberte lícom nadol.

Zamiešajte karty relikvií lícom nadol a každému hráčovi rozdajte 3 náhodné karty.

Nepoužívané karty s úlohami a karty relikvií vráťte späť do krabice.



PRÍPRAVA HRÁČA V REŽIME LOVCI POKLADOV.

### ZMENY V PRIEBEHU HRY

Hneď ako sa hra začne a otočíte vybranú kartu s úlohami, každý hráč otočí svoje 3 karty relikvií.

Každá karta s úlohami z minirozšírenia *Stratené relikvie* vám prináša body podľa toho, koľko políček obsahujúcich relikvie zobrazené na vašich 3 kartách relikvií sa vám počas hry podarí navštíviť. Keď navštívite políčko s relikviou, ktorú hľadáte, dané políčko zakrúžkujte.

Všetky ostatné pravidlá hry zostávajú nezmenené.



**Príklad:** V tomto prípade hráč, ktorému sa podarí navštíviť jedno políčko s jednou zo svojich relikvií, získa 1 bod. Ak sa mu podarí navštíviť dve takéto políčka, získa 3 body, a ak sa mu podarí navštíviť všetky 3 políčka so svojimi relikviami, získa 6 bodov (ak sa mu, ako zvyčajne, podarí úspešne opustiť labyrint).

## REŽIM VZÁCNÉ RELIKVIE

### ZMENY V PRÍPRAVE HRY

Použite karty s úlohami zo základnej hry. Zamiešajte karty relikvií lícom nadol a položte doprostred stola vedľa presýpacích hodín toľko kariet lícom nahor, koľko je hráčov.

Nepoužívané karty s úlohami a karty relikvií vráťte späť do krabice.



### ZMENY V PRIEBEHU HRY

Hneď ako navštívite políčko obsahujúce jednu z relikvií vyobrazených na kartách uprostred stola, vezmite si príslušnú kartu relikvie a položte ju vedľa svojho hárku labyrintu. Táto karta už nie je k dispozícii ostatným hráčom. Každý hráč môže získať iba 1 kartu relikvie.

Na konci hry má získaná karta relikvie hodnotu 2 body (jej hodnota nezávisí od použitej karty s úlohami).



1)



2)

**Príklad:** Karel nakreslí čiaru na políčko s tanierom a lyžicou, a tak si okamžite vezme príslušnú kartu relikvie a položí ju vedľa svojho hárku labyrintu (1). Marcela navštíví políčko s tanierom a lyžicou o niekoľko sekúnd neskôr, ale to už je neskoro. Našťastie vzápätí navštíví políčko s rybami kosťami, a môže si teda nárokovvať túto relikviu (2). Obe relikvie budú mať hodnotu 2 body, ak sa teda hráčom podarí včas opustiť labyrint.

## AUTORI

Návrh hry: Petr Vojtěch

Ilustrácie: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

Produkcia: David Rozsival

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Sylvie Stoneová

Korektúry: Lukáš Sábo



# Karak LABYRINTH

## LES RELIQUES PERDUES UNE MINI-EXTENSION

### MATÉRIEL



*Vous voici de retour au donjon! Apparemment, les babioles que vous avez négligées jusque là sont en réalité de précieuses reliques perdues! Il est temps d'arpenter à nouveau les couloirs du labyrinthe pour les retrouver.*

Les Reliques Perdues est une mini-extension pour Karak : Labyrinth, et vous propose deux nouveaux modes de jeu : Reliques précieuses et Chasseurs de trésors.

### MODE CHASSEURS DE TRÉSORS

#### MISE EN PLACE MODIFIÉE

N'utilisez pas les cartes Objectif du jeu de base. À la place, mélangez les cartes Objectif de la mini-extension *Les Reliques Perdues* correspondant à la difficulté choisie et piochez une carte au hasard, face cachée.

Mélangez les cartes Relique face cachée et distribuez 3 cartes à chaque joueur.

Rangé les cartes Objectif et Relique inutilisées dans la boîte.



#### MISE EN PLACE D'UN JOUEUR EN MODE CHASSEURS DE TRÉSORS.

#### DÉROULEMENT DU JEU

Après avoir révélé la carte Objectif de cette partie, chaque joueur révèle ses 3 cartes Relique.

Pour marquer les points de la carte Objectif, vous devez atteindre les cases qui abritent les reliques représentées sur vos 3 cartes Relique. Lorsque vous atteignez une case abritant une relique que vous recherchez, entourez cette case. Plus vous atteindrez de reliques, plus vous marquerez de points (en fonction de la carte Objectif).

Le reste des règles du jeu demeure inchangé.



**Príklad:** V tomto prípade hráč, ktorému sa podarí navštíviť jedno políčko s jednou zo svojich relikvií, získa 1 bod. Ak sa mu podarí navštíviť dve takéto políčka, získa 3 body, a ak sa mu podarí navštíviť všetky 3 políčka so svojimi relikviami, získa 6 bodov (ak sa mu, ako zvyčajne, podarí úspešne opustiť labyrint).

## MODE RELIQUES PRÉCIEUSES

### MISE EN PLACE MODIFIÉE

Utilisez les cartes Objectif du jeu de base. Mélangez les cartes Relique face cachée et placez autant de cartes sur la table qu'il y a de joueurs, face visible, à côté du sablier.

Rangé les cartes Objectif et Relique inutilisées dans la boîte.



### DÉROULEMENT DU JEU

Dès que vous atteignez une case correspondant à l'une des reliques des cartes visibles au milieu de la table, prenez cette carte Relique et placez-la devant vous. Cette carte n'est plus disponible pour les autres joueurs. Chaque joueur ne peut collecter qu'une seule carte Relique.

À la fin de la partie, toute carte Relique vaut 2 points (leur valeur ne dépend pas de la carte Objectif utilisée).

Le reste des règles du jeu demeure inchangé.



1)



2)

**Exemple :** Karel trace une ligne vers une case avec une assiette et une cuillère. Il prend immédiatement la carte Relique correspondante et la place devant lui (1). Quelques secondes plus tard, Marcela atteint elle aussi une case avec une assiette et une cuillère – hélas, il est trop tard. Heureusement, juste après, elle atteint une arête de poisson, et récupère cette relique à la place (2). Chaque relique rapporte 2 points... à condition de sortir du labyrinthe à temps.

## CRÉDITS

Conception : Petr Vojtěch

Illustrations : Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

Production : David Rozsival

Maquette : Marek Píza, Marek Jaroš, Sylvie Stoneová

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

