



Karak

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK

IL DRAGO CHE PER ANNI HA TERRORIZZATO LA TERRA CHE CIRCONDA KARAK È FINALMENTE CADUTO. Lo stesso ha fatto il misterioso Sovrano. Gli eroi, portati nelle profondità delle Catacombe di Karak da motivazioni personali, spesso molto diverse, hanno interessi legati solo dal destino, e ora possono tirare un profondo sospiro di sollievo.

Ma solo per un breve momento. Non appena tornati alla luce del giorno e saliti sui bastioni del castello in rovina, la terra stessa cominciò a tremare e, a perdita d'occhio, si aprirono abissi da cui sciamarono creature terrificanti in quantità che gli eroi non avevano mai visto prima.

Era questa l'ultima vendetta del drago malvagio?

Oppure il temibile rettile stava effettivamente proteggendo il mondo da qualcosa di ancora più terribile?

I nostri eroi non si faranno scoraggiare: nelle Catacombe di Karak hanno ritrovato una maggiore fiducia in sé stessi e una grande quantità di tesori estremamente preziosi. E forse qualcos'altro: il desiderio di cambiare il mondo a loro piacimento. Credono di essere in grado di affrontare i propri nemici, anche se questa volta probabilmente non lo faranno da soli...

IDEA ALLA BASE DEL GIOCO

Karak II è un gioco da tavolo competitivo in cui i giocatori esplorano il paesaggio intorno al castello di Karak come Eroi, combattendo i mostri che compaiono e ottenendo varie ricompense. Possono quindi cercare risorse nei territori liberati e costruire insediamenti nei quali, tra le altre cose, addestrare nuove unità per il loro esercito, che gli permetteranno di affrontare con maggiore efficacia le forze oscure che stanno cercando di conquistare il mondo.

Ma gli Eroi non stanno "solo" cercando di proteggere il mondo. Perché il potere nascosto nelle Pietre dell'Anima dell'esercito dei mostri può far avverare i sogni. Ogni eroe è arrivato a Karak per un motivo diverso e acquisire il maggior numero di Pietre dell'Anima dovrebbe aiutarlo a compiere la propria missione.

Non ho mai giocato a "Le Catacombe di Karak": è un problema?

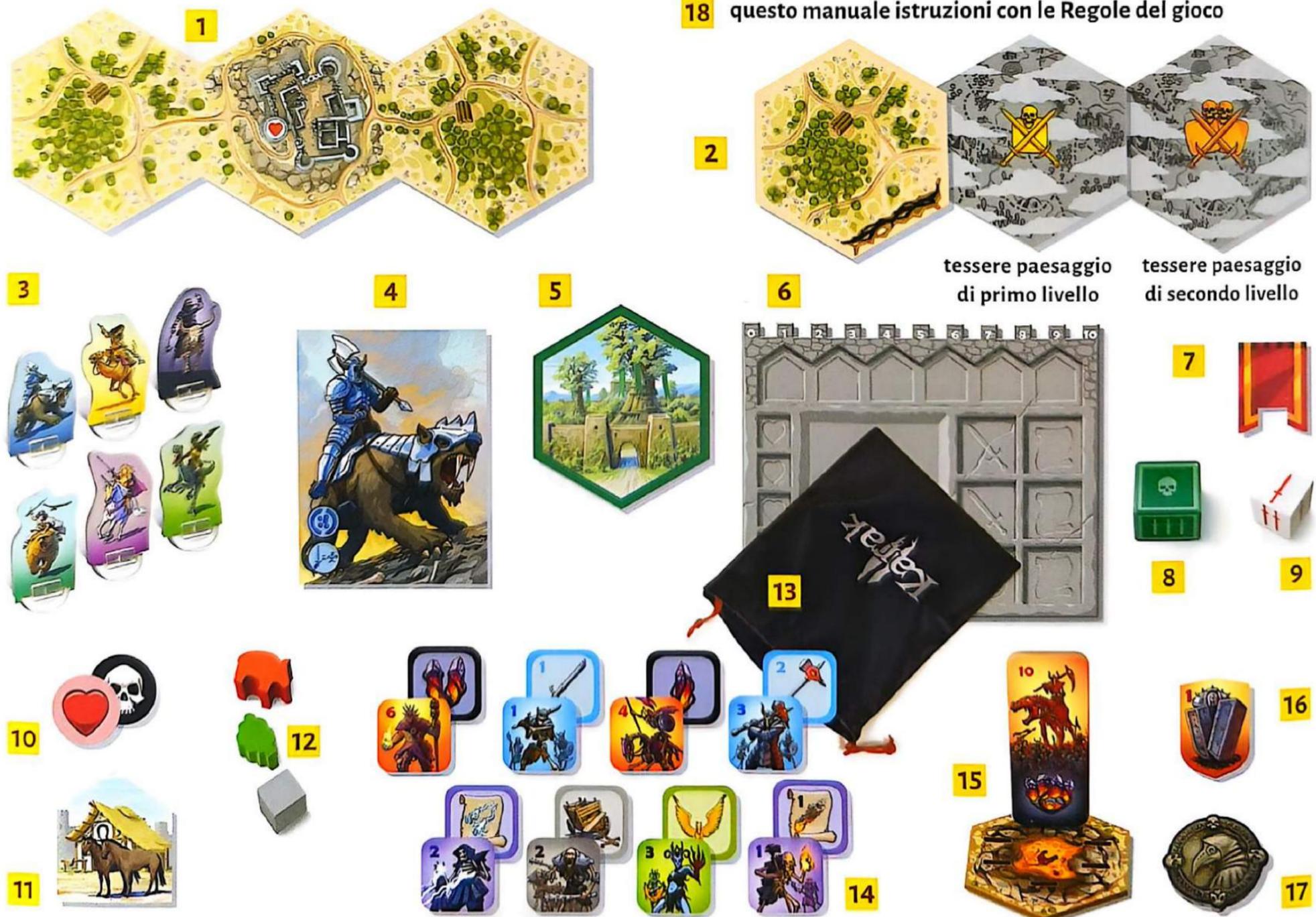
No, *Karak II* è un gioco a sé stante e, sebbene la sua storia segua la trama delineata ne *Le Catacombe di Karak*, non è necessaria la conoscenza del gioco originale.

SCOPO DEL GIOCO

Il gioco termina quando uno degli Eroi ha sconfitto il Generale Oscuro. Il vincitore del gioco è quindi il giocatore che ha raccolto il maggior numero di Pietre dell'Anima dell'Esercito Oscuro. Queste Pietre dell'Anima hanno valori diversi. Il giocatore con più punti vince la partita.

CONTENUTO:

- 1 1 tessera paesaggio iniziale
- 2 28 tessere paesaggio (18 tessere di primo livello e 10 tessere di secondo livello)
- 3 6 pedine Eroe in cartone e 6 portapedine in plastica
- 4 6 carte Eroe
- 5 6 gettoni città (1 per ogni Eroe)
- 6 5 plance Eroe con inventario
- 7 5 gettoni standard della gloria
- 8 6 dadi Eroe (più grandi, 1 per ogni Eroe)
- 9 35 dadi unità più piccoli, per le unità dell'esercito: 10 × Cavaliere, 10 × Arciere, 10 × Mago, 3 × Scheletro, 1 × Orso, 1 × Titano
- 10 30 gettoni vita (di cui 5 di riserva)
- 11 30 gettoni edificio
- 12 120 pedine risorse: 40 cibo, 40 legno e 40 pietra
- 13 1 sacchetto di stoffa per i gettoni dell'esercito dei mostri
- 14 36 gettoni dell'esercito dei mostri 7 × Scheletri Guerrieri, 6 × Mangiafuoco, 5 × Mangiatori di ombre, 3 × Colossi scheletrici, 5 × Driadi oscure, 1 × Seguace del Martello, 5 × Cavalieri scheletro, 4 × Messaggeri di morte
- 15 1 pedina Generale Oscuro con supporto dedicato
- 16 5 pedine Pretoriani
- 17 1 gettone della Peste
- 18 questo manuale istruzioni con le Regole del gioco



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



PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

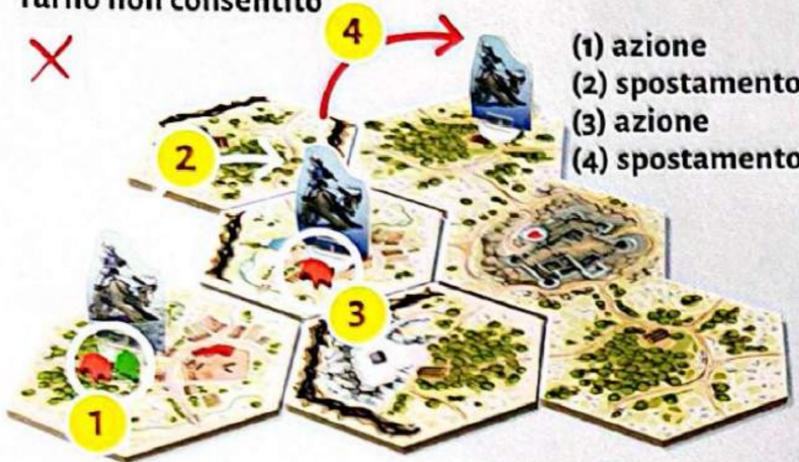
1. Posizionate la **tessera paesaggio iniziale** al centro del tavolo.
2. Dividete le 28 tessere paesaggio **in base al loro livello** (18 + 10) e mescolate i due gruppi di tessere separatamente.
3. Posizionate il **mazzo di tessere paesaggio di secondo livello a faccia in giù** sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo. Poi posizionate il **mazzo di tessere paesaggio di primo livello a faccia in giù** sopra di esso in modo che entrambi formino un unico mazzo.
4. Mettete tutti i **gettoni dell'esercito dei mostri** nel sacchetto e tenetelo a portata di mano di tutti i giocatori.
5. Vicino al sacchetto dei gettoni dell'esercito dei mostri posizionate la pedina del **Generale Oscuro** inserito nel suo supporto,
6. Prendete il contenitore delle risorse dalla scatola e mettetelo sul tavolo alla portata di tutti i giocatori. Ci sono 3 tipi di risorse nel gioco: **cibo, legno e pietra**.
7. Il contenitore include anche i dadi con le unità dell'esercito. Ci sono 3 tipi di unità base nel gioco: **cavaliere (rossi), arcieri (verdi) e maghi (grigi)**.
8. Ogni giocatore prende **1 plancia Eroe, 5 gettoni vita e 6 gettoni edificio** (uno per ogni tipo di edificio). Posizionate i gettoni negli spazi corrispondenti della vostra plancia Eroe: i gettoni vita con il lato del cuore verso l'alto e i gettoni edificio con il lato grigio (non costruito) rivolto verso l'alto. Posizionate lo **stendardo della gloria** in corrispondenza del numero zero sulla vostra plancia.
9. Mescolate le 6 **carte Eroe** e mettetele a faccia in giù sul tavolo. Ogni giocatore pesca una carta Eroe e la posiziona nello spazio corrispondente
10. Ogni giocatore posiziona davanti a sé il **gettone città** corrispondente al proprio Eroe (grigio, con il lato non costruito rivolto verso l'alto).
11. Prendete le **pedine Eroe** e mettetele nel portapedine in plastica.
12. Ogni giocatore posiziona il **dado del proprio Eroe** davanti a sé (la disposizione delle icone sui dadi degli Eroi è la stessa, differiscono solo per il colore).
13. Posizionate tutti gli Eroi presenti nel gioco al **centro della tessera paesaggio iniziale** (sul Castello di Karak).
14. Inizia il giocatore che ottiene il valore più alto con il dado del proprio Eroe, e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno consentito



- (1) spostamento
- (2) azione
- (3) spostamento
- (4) azione

Turno non consentito



- (1) azione
- (2) spostamento
- (3) azione
- (4) spostamento

SPOSTAMENTO – ESEMPIO 1

HORAN si sposta dalla propria tessera iniziale a una tessera adiacente (1), dove effettua un'azione di Raccolta Risorse (2). Vorrebbe quindi combattere contro la driade sulla tessera a fianco, ma tra le due tessere c'è un abisso, quindi dovrebbe avvicinarsi da una direzione diversa. Decide allora di spostarsi sulla tessera contenente il gettone arma (3) e lo aggiunge al suo inventario come seconda azione (4).



Plancia Eroe:



COME SI GIOCA

Fondamentalmente ogni giocatore ha **2 azioni a disposizione**, ma con alcuni potenziamenti (amuleto e/o scuderia), è possibile compiere fino a un massimo di 4 azioni. **Prima di ogni azione** un giocatore può muovere la propria pedina Eroe di 1 tessera.

Spostamento e Azioni

Prima di ogni azione, un giocatore può spostare il proprio Eroe su una tessera paesaggio vicina alla propria pedina. Sia gli spostamenti sia le azioni sono facoltativi, quindi è possibile:

- Muovere l'Eroe ed eseguire un'azione sulla tessera in cui si è spostato.
- Muovere l'Eroe e non compiere alcuna azione (ad esempio, continuare con un altro spostamento e l'azione successiva se il giocatore ha altre azioni a disposizione).
- Non spostare l'Eroe ed eseguire l'azione direttamente sulla tessera su cui si trova l'Eroe all'inizio del turno di gioco.

Se si muove, l'Eroe deve sempre spostarsi **prima** dell'azione, quindi non è possibile compiere un'azione e poi muoversi. Il movimento dopo l'azione può essere effettuato solo quando il giocatore ha a disposizione un'altra azione che potrebbe seguire lo spostamento.

Alcuni bordi delle tessere paesaggio mostrano degli abissi. Gli Eroi non possono muoversi attraverso questi ostacoli. Affinché un Eroe possa spostarsi da una tessera a un'altra nessuna delle due tessere deve presentare un abisso sul bordo che le unisce.

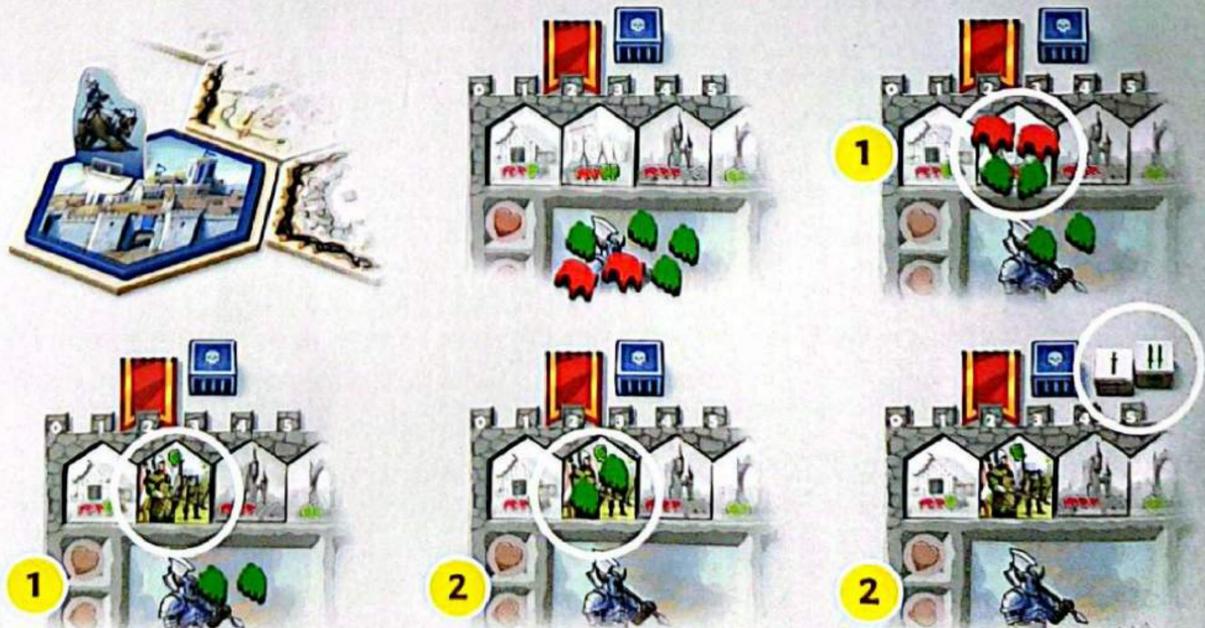
Gli eroi e le città degli altri giocatori non limitano il movimento e si può andare sulle tessere su cui si trovano senza limitazioni.

SPOSTAMENTO – ESEMPIO 2

HORAN è nella sua città. Non usa l'opzione di muoversi prima della sua prima azione perché vuole costruire nuovi edifici nella sua città, il poligono di tiro, come prima azione (1).

Quindi addestra le unità per il suo esercito nell'edificio appena costruito come seconda azione (2).

A questo punto vorrebbe trasferirsi fuori città ma questo non è più possibile perché togliere avrebbe dovuto fare il movimento prima.



ESEMPIO – ESPLORARE:

HORAN vuole spostarsi dalla sua tessera attuale a un'area inesplorata. Pesca la tessera in cima al mazzo e la posiziona accanto alla tessera attuale in modo da potersi muovere tra le due tessere (1). Dato che si tratta di una tessera paesaggio di secondo livello, pesca due gettoni esercito dei mostri dal sacchetto (2). I loro valori di forza sono 2 e 3, che sommati danno un totale di 5. Horan deve combattere con entrambi e ottenere almeno 5 spade per vincere la battaglia (3).



Esplorare

In *Karak II* il tabellone di gioco viene creato man mano che gli eroi si spostano. Le parti del paesaggio che non sono ancora state posizionate vengono definite aree inesplorate.

Mentre ti muovi, non solo puoi spostare il tuo Eroe tra le tessere già posizionate sul tabellone di gioco, ma puoi anche aggiungere nuove tessere a quelle già posizionate e spostarti su di esse. Quando entri in un'area inesplorata, prendi la tessera più in alto dal mazzo delle tessere paesaggio e collegala in modo tale che il tuo Eroe possa arrivarvi dalla tessera su cui si trova in quel momento. In questo modo espanderai il tabellone di gioco. Dopo aver posizionato la nuova tessera paesaggio, sposta il tuo Eroe su di essa. La tessera deve essere collegata alla tessera da cui proviene il tuo Eroe, ma va bene se ci sono degli abissi invalicabili lungo gli altri confini.

1. **Tessera paesaggio di primo livello:** una volta che hai posizionato una tessera paesaggio di primo livello, sposta su di essa il tuo Eroe. Pesca un gettone a caso dal sacchetto dei gettoni dell'esercito dei mostri e posizionalo sulla tessera paesaggio che hai appena aggiunto. Devi combattere contro quel mostro.
2. **Tessera paesaggio di secondo livello:** il paesaggio di secondo livello funziona allo stesso modo di quello di primo livello, tranne per il fatto che bisogna pescare due gettoni mostro dal sacchetto invece di uno e si mettono entrambi sulla tessera paesaggio che è stata aggiunta. La forza di entrambi i mostri viene sommata e l'Eroe deve combatterli entrambi contemporaneamente.

Ogni giocatore può compiere una tra le seguenti azioni:

- A. Combattere contro un esercito di mostri
- B. Guarire
- C. Raccogliere risorse
- D. Fondare la propria città
- E. Costruire edifici
- F. Reclutare unità dell'esercito
- G. Raccogliere un oggetto
- H. Guarire la Peste

A. Combattimento contro un esercito di mostri

Quando un Eroe arriva su una tessera con uno o più gettoni dell'esercito dei mostri, deve combattere. Quando combatti contro un mostro (o due), lancia sempre il dado dell'Eroe e alcuni (o tutti) tra i dadi unità dell'esercito a tua disposizione. Somma le icone spada su tutti i dadi lanciati: la somma indica la forza del tuo attacco. Aggiungi al numero totale di spade la forza dell'equipaggiamento del tuo Eroe (solitamente armi). Inoltre, puoi usare uno o più incantesimi

di attacco (l'incantesimo *Palla di fuoco*) dopo il tiro. Per ogni *Palla di Fuoco* utilizzata, puoi aggiungere +1 al tuo potere di attacco. Se una qualsiasi delle abilità del tuo Eroe fornisce un bonus in combattimento, aggiungi anche questo. La somma risultante costituisce il potere di attacco totale dell'Eroe.

Attenzione! In battaglia, tiri sempre il tuo dado Eroe.

Tuttavia, puoi utilizzare un qualsiasi numero di dadi unità del tuo esercito: non sei obbligato a lanciarli tutti. I dadi non utilizzati non ti forniranno forza aggiuntiva, ma non rischierai di perderli. Tuttavia, devi decidere quali dadi lanciare e quali non lanciare prima del lancio effettivo.

Battaglia persa: se il potere di attacco totale è inferiore al potere dell'esercito dei mostri (il valore numerico indicato sul gettone del mostro o la somma del potere dei due mostri sulla tessera paesaggio di secondo livello), l'Eroe perde la battaglia. Rimetti la pedina Eroe sulla tessera paesaggio da cui proveniva. I gettoni dell'esercito dei mostri rimangono sulla tessera paesaggio in cui l'Eroe li ha incontrati.

Battaglia vinta: se il potere di attacco totale del tuo eroe è maggiore o uguale al potere dell'esercito dei mostri, hai vinto e sconfitto il mostro (o i mostri). Gira i gettoni dell'esercito dei mostri dall'altro lato, rivelando l'equipaggiamento che hai guadagnato. Posiziona armi, incantesimi e amuleti negli appositi spazi del tuo inventario. Puoi anche ottenere un carro delle risorse o le Pietre dell'Anima. Tieni le Pietre dell'Anima accanto al tuo inventario. Con il carro delle risorse, invece, prendi il tipo e la quantità di risorse corrette dalla riserva e togli il gettone dal gioco. Se non disponi di uno spazio libero sulla tua plancia per l'equipaggiamento appena ottenuto, allora devi lasciare gli oggetti in eccesso a tua scelta sulla tessera paesaggio dove si trova attualmente il tuo Eroe. Questi oggetti lasciati possono quindi essere raccolti da chiunque arrivi successivamente su quella tessera.

Ferire un Eroe in Battaglia: ogni volta che ottieni l'icona di un teschio sul tuo dado Eroe, gira il numero corrispondente di gettoni vita sulla tua plancia, con il teschio rivolto verso l'alto. Se dopo la battaglia non ti rimangono gettoni vita con il cuore rivolto verso l'alto, ma hai anche ottenuto il numero di icone spada necessarie per vincere, vinci comunque la battaglia e ottieni la ricompensa. Solo dopo segui le regole per la perdita di coscienza (vedi a pagina 10).

Nota: un Eroe può essere ferito anche se la battaglia viene vinta. Allo stesso modo, un Eroe può perdere un duello, ma non perdere nessuna vita. Il numero di teschi ottenuti con il dado dell'Eroe determina sempre la perdita di vite dell'Eroe in combattimento.

La morte di un'unità dell'esercito: ogni volta che un dado unità ottiene l'icona di un teschio, rimetti quel dado nella riserva comune di dadi unità: hai perso quell'unità del tuo esercito.

Nota: l'icona di un teschio sul dado di un'unità indica solo la perdita di quella specifica unità. L'Eroe non perde alcuna vita per le icone teschio ottenute con i dadi unità.

Peste: se un giocatore ottiene due teschi sul proprio dado Eroe, il suo Eroe perde due vite e la Peste si abbatte su una delle città dei giocatori. Il giocatore che ha ottenuto i due teschi determina su quale città si abatterà la Peste. Tutto ciò che riguarda la Peste è spiegato più avanti nel regolamento (a pagina 11).

Nota: dopo il combattimento, il turno di un giocatore termina sempre, indipendentemente da quante azioni gli fossero ancora rimaste.

GLORIA

Ogni giocatore tiene traccia della propria gloria utilizzando il gettone stendardo della gloria sulla propria plancia Eroe. All'inizio del gioco, tutti i giocatori hanno un livello di gloria pari a zero. Il livello di gloria determina quanto può essere grande l'esercito di un giocatore. Il livello di gloria è sempre pari alla forza del mostro più forte che si sia mai sconfitto. La gloria non aumenta a ogni battaglia, ma solo quando si sconfigge un mostro più forte di quelli sconfitti in precedenza. Sulle tessere paesaggio di secondo livello viene sommata la forza dei due mostri e questa somma indica anche il valore della gloria che risulta da ogni battaglia vinta.

Il livello di gloria determina direttamente quante unità un eroe può avere nel proprio esercito. Se la gloria dell'Eroe è 1, può avere solo 1 unità nel suo esercito (1 dado unità). Se la gloria dell'Eroe è 4, può avere fino a 4 dadi unità. Il livello massimo di gloria è pari a 10.

COMBATTIMENTO – ESEMPIO 1:

HORAN combatte contro un mostro con forza pari a 3. Lancia il dado del suo Eroe insieme ai 2 dadi unità del suo esercito: il dado Cavaliere (rosso) e il dado Arciere (verde).

Ottiene un teschio con il dado dell'Eroe e con il dado dell'Arciere, e una spada con il dado del Cavaliere.

Pertanto, non ha sconfitto l'esercito dei mostri (ha ottenuto solo 1 spada invece delle 3 di cui aveva bisogno) e perde 1 punto vita (1). Perde anche il dado dell'Arciere, che deve rimettere nella riserva comune (2). Dopo aver perso la battaglia, deve tornare sulla tessera paesaggio da cui proveniva (3) e il suo turno termina.



COMBATTIMENTO – ESEMPIO 2:

TAIA ingaggia lo stesso nemico. Nel suo esercito ha 2 Arcieri e 2 Cavalieri, e decide di lanciare tutti e 4 i dadi unità, insieme al suo dado Eroe. Ottiene un teschio con il dado Eroe, così come con uno dei suoi dadi Cavaliere. Tuttavia, con gli altri tre dadi ottiene tre spade.

TAIA perde quindi 1 punto vita (1) e deve rimettere uno dei suoi dadi Cavaliere nella riserva comune (2). Taia vince la battaglia e ottiene la ricompensa sul retro del gettone esercito dei mostri (3) e rimane sulla tessera su cui ha appena combattuto (4). Il suo turno finisce.



ESEMPIO – LA GLORIA:

HORAN ha una gloria di 2 e ha un Cavaliere (dado rosso) e un Arciere (dado verde) nel suo esercito. Non può ottenere altre unità al momento. Se dovesse vincere una battaglia contro un mostro di forza 3, la sua gloria aumenterebbe al livello 3, mentre se sconfiggesse un mostro di forza 4, la sua gloria aumenterebbe direttamente al livello 4, e così via. Se dovesse sconfiggere un mostro con forza 1, la sua gloria non verrebbe comunque diminuita.

B. Guarigione

Un eroe ferito può usare le sue azioni per guarire. Per ogni azione usata in questo modo, recupera 2 vite: 2 gettoni vita che hanno il teschio rivolto verso l'alto vengono girati nuovamente dal lato del cuore. La guarigione può essere effettuata su qualsiasi tessera paesaggio del tabellone di gioco.

C. Raccolta di risorse

Su una tessera paesaggio in cui non si trova alcun esercito di mostri o gettone città, come azione è possibile raccogliere delle risorse. In questo caso il giocatore prende delle pedine risorsa dalla riserva comune nel numero e tipo corrispondenti al tipo di tessera (vedi qui sotto). Si noti che durante il turno di un giocatore, è possibile raccogliere risorse da ciascuna tessera paesaggio solo una volta. Pertanto, non è possibile trovarsi su una tessera paesaggio e raccogliere risorse da essa più di una volta durante lo stesso turno di gioco.

TESSERE PAESAGGIO E RISORSE CHE NE DERIVANO:

Ci sono tessere paesaggio con risorse specifiche.



Fattoria – cibo



Foresta – legno

Nel gioco sono presenti anche delle tessere paesaggio con due risorse. Quando raccoglie risorse da queste "tessere doppie", l'Eroe riceve entrambe le risorse contemporaneamente come parte della sua azione.



Fattoria e Foresta:
cibo + legno



Fattoria e Cava:
cibo + pietra



Foresta e Cava:
legno + pietra

Ci sono alcune tessere paesaggio di secondo livello dalle quali l'Eroe riceve tre risorse in contemporanea come parte dell'azione.



Fattoria grande:
3 × cibo



Foresta grande:
3 × legno



Cava grande:
3 × pietra

Nota: le risorse sono considerate illimitate. Se esaurisci le pedine risorsa in qualsiasi momento durante il gioco, utilizza qualsiasi equivalente adeguato.

ESEMPIO – RACCOGLIERE RISORSE:

HORAN decide di dedicare il suo intero turno alla Raccolta di Risorse. Parte con la tessera della Fattoria, sulla quale già si trovava, e da lì ottiene 1 cibo (1). Poi si sposta sulla tessera con la Foresta e la Cava, dalla quale guadagna 1 legno e 1 pietra (2). Prende le corrispondenti pedine risorsa dalla riserva comune e le mette sulla propria plancia Eroe. Poi il suo turno finisce.



Tessera paesaggio iniziale



Tessera
paesaggio
finale

Oltre alle tessere paesaggio sopra menzionate, ci sono anche il Castello di Karak al centro della tessera iniziale e la tessera finale con l'Abisso Infernale. I giocatori non possono raccogliere risorse da queste tessere. Inoltre, non è possibile raccogliere risorse da una tessera su cui si trova una città.

D. Fondazione della propria città

Una volta raccolte risorse sufficienti, puoi fondare la tua città. Per farlo devi spendere 2 risorse legno (le risorse spese vengono restituite alla riserva comune). È possibile fondare una città solo su una tessera paesaggio senza un esercito di mostri e senza l'eroe di un altro giocatore. Inoltre, non è possibile costruire sul Castello di Karak e su una tessera su cui già si trova la città di un altro giocatore.

Quando il tuo Eroe si trova su una tessera adatta ed esegue l'azione di fondazione della propria città, puoi posizionare il tuo gettone città su quella tessera, con il lato colorato rivolto verso l'alto. Una volta posizionato, il gettone città non può essere tolto dal tabellone di gioco né spostato su un'altra tessera. Ogni giocatore ha a disposizione un solo gettone città.

Nota: non sottovalutare la scelta della tessera su cui posizionare la tua città! È l'unico luogo in cui potrai reclutare nuove unità per il tuo esercito, quindi idealmente dovrebbe essere "vicino all'azione" e anche adiacente alle tessere che verranno utilizzate per ottenere risorse per la costruzione di edifici e per il reclutamento di unità dell'esercito.

Nota: gli abissi sulla tessera paesaggio sopra cui viene messo il gettone città influenzano comunque il movimento.

E. Costruzione di edifici

Dal momento in cui un giocatore fonda la propria città (e posiziona la tessera sul tabellone), può costruire edifici al suo interno. Il costo per la costruzione degli edifici è indicato sul lato grigio (non costruito) dei rispettivi gettoni. Un giocatore può costruire un numero qualsiasi di edifici come parte di una singola azione di costruzione, ma solo quelli per i quali ha le risorse disponibili. Un giocatore può costruire edifici solo se la sua pedina Eroe si trova nella città.

Nota: un Eroe può entrare nelle città di altri Eroi senza restrizioni, ma può eseguire azioni di Costruzione solo nella propria città.

EFFETTI DEGLI EDIFICI:



Scuderia – Dopo aver costruito una scuderia, il giocatore ottiene un'azione aggiuntiva per ogni turno per tutto il resto della partita (inclusa la possibilità dello spostamento prima o al posto di un'azione – vedere la sezione "Spostamento e Azioni" a pagina 3). In sostanza invece di 2 azioni ha a disposizione 3 azioni. Questa azione extra può essere usata già durante il turno in cui viene costruita la scuderia.



Portale – Il portale consente spostamenti più rapidi fuori città e di ritorno in città. Una volta che un giocatore l'ha costruito nella propria città, il suo Eroe può spostarsi dalla città a qualsiasi tessera paesaggio del tabellone, invece di spostarsi solamente su una tessera adiacente. Allo stesso modo, il giocatore può tornare direttamente nella propria città (invece di spostarsi solo su una delle tessere adiacenti). Il portale può essere utilizzato solo una volta per turno: per andare lontano dalla propria città oppure per farvi ritorno con un solo spostamento.



Stendardi della gloria – Gli stendardi della gloria aumentano il livello di gloria di un eroe di 2 livelli. Pertanto, la sua gloria totale dopo averli costruiti è sempre di 2 punti superiore al mostro più forte che ha sconfitto in battaglia. Dopo aver costruito gli stendardi della gloria, sposta il gettone stendardo sulla scala della gloria di 2 spazi verso destra, se possibile.



Accampamento militare – L'accampamento militare consente di reclutare cavalieri. Una volta che un giocatore ha costruito l'accampamento nella propria città, può addestrare unità di cavalieri durante il reclutamento di un esercito. Ogni Cavaliere è rappresentato da un dado con le icone rosse. Ognuno di questi dadi costa 1 pedina risorsa cibo.



Poligono di tiro – Il poligono di tiro consente il reclutamento di arcieri. Una volta che un giocatore ha costruito il poligono di tiro nella propria città, può addestrare unità di arcieri durante il reclutamento di un esercito. Ogni Arciere è rappresentato da un dado con le icone verdi. Ognuno di questi dadi costa 1 pedina risorsa legno.



Torre dei maghi – La torre dei maghi consente il reclutamento di maghi. Una volta che un giocatore ha costruito la torre nella propria città, può addestrare unità di maghi durante il reclutamento di un esercito. Ogni Mago è rappresentato da un dado con le icone grigie. Ognuno di questi dadi costa 1 pedina risorsa pietra.



ESEMPIO – FONDARE LA CITTÀ

HORAN vorrebbe costruire la sua città. Tuttavia, non può costruirla su nessuna delle tessere adiacenti: non può costruirla sul Castello di Karak, su una tessera con un esercito di mostri o su una tessera con la città di un avversario. Pertanto, usa la

prima azione per spostarsi nella città del suo avversario (1), dalla quale poi si sposta sulla tessera Fattoria (2). Usa le 2 pedine risorsa legno che ha sulla propria plancia, le rimette nella riserva comune (3) e posiziona il suo gettone città sopra la tessera Fattoria durante la seconda azione (4). Nel suo prossimo turno potrà iniziare a costruire edifici.

F. Reclutamento di unità dell'esercito

L'azione di reclutamento può essere eseguita solo se l'Eroe si trova nella propria città. Quando viene eseguita questa azione, il giocatore rimette una data combinazione di pedine risorsa nella riserva comune e prende i dadi unità del tipo e numero corrispondenti alle risorse pagate. Per reclutare ciascun tipo di unità è necessario avere prima costruito il corrispondente edificio. Un giocatore non può mai avere nel proprio esercito un numero di unità dell'esercito superiore al proprio livello di gloria. Tuttavia, può essere scartato un qualsiasi numero di dadi unità per fare spazio ad altre unità dell'esercito.

Nota: esiste un numero limitato di dadi unità. Se non ci sono più dadi di un tipo di unità specifico nella riserva comune, quel tipo non può essere addestrato finché alcuni dadi di quel tipo non vengono rimessi nella riserva comune.



Cavaliere – accampamento militare – prezzo: 1 pedina risorsa
(Unità più debole, ma più resistente degli altri due tipi)



Arcieri – poligono di tiro – prezzo: 1 pedina risorsa legno
(Unità di media forza, meno resistente in battaglia)



Maghi – torre dei maghi – prezzo: 1 pedina risorsa pietra
(Unità più forte, ma meno resistente in battaglia)

G. Raccolta di un oggetto

Nel corso del gioco, può succedere che l'inventario dell'Eroe sia pieno e dopo aver sconfitto un esercito di mostri non ci siano più spazi vuoti per riporre un altro oggetto dello stesso tipo nel proprio inventario. In questo caso l'Eroe deve lasciare uno degli oggetti di quel tipo sulla tessera paesaggio su cui si trova in quel momento. È possibile anche lasciare l'oggetto appena acquisito. Qualsiasi avversario potrà quindi raccogliere l'oggetto e inserirlo nel proprio inventario. Raccogliere un oggetto da terra è un'azione. Se più di un oggetto viene lasciato su una tessera, un Eroe può recuperarli tutti in una volta come parte di una singola azione. Come parte dell'azione Raccogliere un oggetto, l'Eroe può anche scambiare liberamente gli oggetti che si trovano sulla tessera paesaggio su cui si trova con oggetti del tipo corrispondente nel suo inventario.

ESEMPIO – RACCOGLIERE UN OGGETTO

Esempio: HORAN sconfigge due mostri su una singola tessera di secondo livello e la ricompensa per averli sconfitti è un amuleto e una spada (1). Tuttavia, HORAN ha entrambi gli spazi delle armi occupati con armi uguali o migliori, quindi decide di lasciare la spada sulla tessera (2). Prende invece l'amuleto, ma deve scambiarlo con il suo amuleto originale (3).

Successivamente TAIA, che non ha né l'amuleto né armi, arriva sulla stessa tessera e aggiunge entrambi gli oggetti al suo inventario come parte di una singola azione di raccolta di un oggetto.



ESEMPIO – RECLUTAMENTO:

HORAN è nella sua città e vuole svolgere un'azione di Reclutamento. Il suo livello di gloria è 2 e ha 1 Unità di Cavalieri nel suo esercito. Può addestrare solo Cavalieri e Arcieri, perché la torre dei maghi non è ancora stata costruita e quindi i maghi non possono essere addestrati. Horan sceglie di rimettere i dadi dell'Unità Cavaliere nella riserva comune (1), paga 2 legno (2) e prende 2 Unità Arciere (dadi) dalla riserva (3).





ESEMPIO DI COMBATTIMENTO CON IL GENERALE OSCURO:

Durante l'esplorazione HORAN pesca la tessera dell'Abisso Infernale con il Generale Oscuro e deve perciò combatterlo. Dato che si tratta di una partita a 4 giocatori, il Generale Oscuro ha 4 pedine Pretoriano e quindi una forza totale pari a 14. Horan ha due Unità Mago, una Unità Cavaliere e due Unità Arciere (1). Inoltre possiede due spade e due incantesimi Palla di fuoco nell'inventario (2).

Lancia i dadi. Ottiene un teschio sia con il dado dell'Eroe che con quello del Cavaliere (3). Tuttavia, tutti i dadi del Mago e dell'Arciere mostrano spade. Quindi, la forza totale a questo punto è 2 (spade) + 4 (Maghi) + 3 (Arcieri) = 9.

Horan decide di usare uno dei suoi incantesimi Palla di fuoco (4) e aggiungere 1 alla sua forza di attacco, che gli dà un totale di 10 e toglie 1 pedina Pretoriano al Generale Oscuro (5). Tuttavia, HORAN perde anche 2 vite (una per il teschio sul dado Eroe e l'altra automaticamente per la battaglia contro il Generale Oscuro) e un dado Cavaliere (6). Perde la battaglia e deve tornare alla tessera da cui è arrivato (7).

Successivamente, TAIA combatterà contro il Generale Oscuro. Poiché Horan ha rimosso 1 pedina Pretoriano, lasciandone solo 3, la forza del Generale Oscuro sarà pari a 13.

H. Guarigione dalla Peste

Se la città di un giocatore è colpita dalla Peste (vedi a pagina 11), il rispettivo giocatore può liberarsene con l'azione Guarigione dalla Peste, che può essere eseguita solo sulla tessera paesaggio iniziale: le rovine del Castello di Karak. Il gettone della Peste viene poi rimesso nella riserva comune. L'esecuzione di questa azione ripristinerà anche tutte le vite del proprio Eroe.

Nota: un giocatore può utilizzare questa azione anche se la sua città non è attualmente colpita dalla Peste, per curare al massimo il proprio Eroe.

Nota: il gettone della Peste può essere rimosso utilizzando questa azione solo se il giocatore lo possiede attualmente. Se il gettone è posseduto da un altro giocatore, non può essere rimosso in questo modo.

Fine del turno

Il tuo turno termina:

1. Quando hai utilizzato tutte le tue azioni (o se hai ancora alcune azioni a disposizione, ma decidi di non utilizzarle per ragioni tattiche).
2. Sempre dopo una battaglia contro un esercito dei mostri (anche se hai ancora alcune azioni disponibili).

Nota: normalmente ogni giocatore ha due azioni disponibili nel proprio turno, ma alcuni effetti aggiuntivi (la scuderia edificata nella propria città oppure l'Amuleto dell'Azione nel proprio inventario) possono consentire a un giocatore di eseguire 1 o 2 azioni supplementari.

FINE DEL GIOCO E PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE

Il gioco termina quando uno degli Eroi sconfigge il Generale Oscuro in battaglia. La battaglia contro il Generale Oscuro prevede delle regole speciali.

Quando un giocatore pesca la tessera con l'Abisso Infernale mentre esplora un paesaggio di secondo livello, posiziona la pedina del Generale Oscuro su quella tessera. Posiziona anche un dato numero di pedine Pretoriano, che rappresentano gli eserciti dei mostri che difendono il Generale Oscuro, nello speciale supporto del Generale Oscuro. Il numero esatto di pedine Pretoriano è definito dal numero di giocatori:

- 2 giocatori = 5 pedine
- 3 giocatori = 5 pedine
- 4 giocatori = 4 pedine
- 5 giocatori = 3 pedine

La forza del Generale Oscuro è pari a 10 più il numero di pedine Pretoriano che possiede, e dunque all'inizio può essere da un minimo di 13 a un massimo di 15, a seconda del numero di giocatori.

Ogni volta che il Generale Oscuro viene attaccato, l'Eroe perde sempre una vita oltre a quelle determinate dal dado Eroe.

Per sconfiggere il Generale Oscuro, la forza di attacco dell'Eroe viene calcolata nello stesso modo di quando si combatte un esercito dei mostri e deve essere almeno uguale alla forza attuale del Generale Oscuro.

Se la forza di attacco dell'Eroe è inferiore alla forza attuale del Generale Oscuro, ma è almeno 10, l'Eroe perde la battaglia con il Generale Oscuro, ma toglie 1 pedina Pretoriano, indebolendo il Generale Oscuro per le battaglie future.

Se la forza di attacco dell'Eroe è pari o superiore alla forza attuale del Generale Oscuro, l'Eroe vince, ottiene l'Arcipietra dell'Anima come ricompensa e il gioco termina, anche se l'Eroe dovesse perdere la sua ultima vita e quindi coscienza.

L'Eroe che sconfigge il Generale Oscuro ottiene l'Arcipietra dell'Anima (raffigurata sulla pedina del Generale Oscuro), ma ciò non significa che sia automaticamente il vincitore. Infatti, il giocatore che avrà il valore totale più alto di Pietre dell'Anima alla fine del gioco sarà il vincitore. Ci sono tre tipi di Pietre dell'Anima, di dimensioni diverse. Per una Pietra dell'Anima piccola, un giocatore ottiene 1 punto, per una Pietra dell'Anima grande 2 punti e per un'Arcipietra dell'Anima 4,5 punti. Può quindi accadere che un giocatore vinca senza che sia stato il suo Eroe a sconfiggere il Generale Oscuro. In caso di parità, vince il giocatore con le Pietre dell'Anima più grandi. Se la parità persiste, tutti i giocatori in parità vengono dichiarati vincitori.

PERDITA DI COSCIENZA



In combattimento, ogni volta che ottieni un'icona con uno o due teschi sul dado dell'Eroe, giri il numero corrispondente di gettoni vita con il lato del teschio rivolto verso l'alto. Quando viene girato anche l'ultimo gettone vita rimasto, il tuo Eroe perde i sensi. Nel turno successivo, invece del turno normale, giri di nuovo a faccia in su tre gettoni vita, ma è l'unica cosa che potrai fare. Non potrai eseguire alcuna altra azione fino al turno successivo.

OGGETTI

Ogni volta che un eroe sconfigge un esercito di mostri in battaglia, ottiene come bottino l'oggetto mostrato sul retro del gettone. Se l'Eroe sconfigge più eserciti di mostri contemporaneamente, ottiene tutti gli oggetti corrispondenti. Ci sono diversi tipi di oggetti nel gioco:

- A. Armi
- B. Incantesimi
- C. Amuleti
- D. Carro delle risorse
- E. Pietre dell'Anima

I giocatori posizionano gli oggetti nel loro inventario sulla plancia Eroe. L'inventario ha due spazi per le armi, tre spazi per gli incantesimi e un solo spazio per un amuleto. Gli incantesimi non possono essere posizionati negli spazi destinati alle armi, e così via. Pertanto, in qualsiasi momento, ogni Eroe può avere un massimo di due armi, tre incantesimi e un amuleto.

Se, ad esempio, hai già tre incantesimi nel tuo inventario e ottieni un quarto incantesimo, devi lasciare uno dei tuoi incantesimi sulla tessera paesaggio su cui si trova attualmente il tuo Eroe. Anche gli oggetti appena acquisiti possono essere lasciati sulla tessera.

A. Armi

Ci sono due tipi di arma nel gioco: la spada e il martello da guerra. Le armi forniscono un bonus permanente alla forza di attacco in battaglia, in base al numero nell'angolo in alto a sinistra dell'arma. La spada fornisce 1 punto in più, mentre il martello da guerra ne garantisce 2.

Esempio: Horan ha una spada e un martello da guerra nel suo inventario. Aggiungerà quindi un totale di 3 punti (1+2) alla sua forza di attacco.

La Spada del Signore Oscuro è un artefatto maledetto che semina morte e distruzione. Ha ottenuto il suo potere dall'essenza frantumata di un potente elementale utilizzato nella sua fabbricazione. Una volta catturata, gli Eroi possono usare il suo potere per combattere l'esercito oscuro.



L'Eroe aggiunge +1 dopo aver lanciato i dadi.

Sembra che il **Martello Vivente** sia riuscito a farsi strada tra i ranghi dell'esercito oscuro senza problemi. L'anima del demone intrappolato in questo martello da guerra è sempre assetata di battaglia e schiaccerà qualsiasi cosa sul suo cammino senza rimorso. Solo un eroe esperto sarà in grado di domarlo e sfruttare il suo terribile potere per combattere il male.



L'Eroe aggiunge +2 dopo aver lanciato i dadi.

B. Incantesimi

Nell'inventario sulla plancia dell'Eroe ci sono tre spazi per gli incantesimi. Tutti gli incantesimi sono esclusivamente monouso. Dopo l'utilizzo, il gettone incantesimo viene eliminato dal gioco (non rimetterlo nel sacchetto!). Gli incantesimi disponibili sono due:



Palla di fuoco: se scegli di usare questo incantesimo, aggiungi un +1 extra alla tua forza di attacco. Durante un singolo attacco puoi utilizzare tanti di questi incantesimi quanti ne hai nel tuo inventario.



Borseggiatore: puoi lanciare questo incantesimo in qualsiasi momento durante il tuo turno e lanciarlo non costa alcuna azione. Dopo averlo lanciato, puoi prendere due risorse dalla plancia di qualsiasi Eroe.

C. Amuleti

Il set di cinque amuleti magici è stato creato ai tempi della Prima Era e ognuno di essi racchiude poteri magici. L'Amuleto delle Risorse ti consente di raccogliere qualsiasi materiale raro con una facilità che sembra quasi soprannaturale. L'Amuleto della Gloria conferisce a chi lo indossa un carisma soprannaturale. L'Amuleto dell'Azione acuisce i sensi di chi lo indossa, aumentando la velocità e l'ingegno. L'Amuleto della Protezione fornisce una difesa indistruttibile contro gli attacchi fisici e magici. L'Amuleto del Titano permette di evocare un potente Titano che diventerà un prezioso aiuto in battaglia. Questi amuleti sono stati custoditi per secoli dalle driadi oscure, spiriti corrotti della foresta che hanno giurato di servire l'Oscuro Signore.

Gli amuleti sono artefatti unici che garantiscono all'eroe vari benefici. Il giocatore posiziona l'amuleto acquisito sulla plancia dell'Eroe nello spazio dedicato. Un Eroe può portare solo un amuleto alla volta. I seguenti amuleti sono disponibili in *Karak II*:



Amuleto delle Risorse – Un Eroe che possiede questo amuleto ottiene una risorsa extra, dello stesso tipo, ogni volta che effettua un'azione di Raccolta di risorse. Sulle tessere che producono due risorse, il giocatore sceglie una tra quelle due risorse per ottenere una risorsa extra.



Amuleto della Gloria – Il portatore di questo amuleto ottiene 2 livelli di gloria supplementari. L'effetto dell'Amuleto della Gloria si somma anche all'effetto dell'edificio degli Stendardi della Gloria. Dopo aver aggiunto l'Amuleto della Gloria al tuo inventario, sposta il gettone stendardo della gloria di 2 spazi a destra sulla plancia, se possibile.

Attenzione! Se l'Eroe scarta o scambia questo amuleto con un altro, il suo livello di gloria scende immediatamente di 2. Può succedere che in quel momento ci siano più dadi unità nel suo esercito del suo livello di gloria. In tal caso, dovrà rimettere i dadi unità in eccesso nella riserva comune in modo da avere tante unità rimaste quanto è il livello di gloria. Deve anche spostare il gettone stendardo della gloria di 2 spazi a sinistra sulla plancia.



Amuleto dell'Azione – Un Eroe che possiede questo amuleto ha sempre a sua disposizione un'azione in più (tipicamente 3 invece di 2).



Amuleto della Protezione – Un Eroe che possiede questo amuleto può sempre ignorare due teschi, a sua scelta tra tutti i dadi, dopo aver lanciato i dadi in combattimento. In questo modo può salvare la vita del proprio Eroe o evitare la morte delle proprie unità.

Attenzione! Se nel lancio compaiono due teschi sul dado dell'Eroe e l'Eroe che ha l'Amuleto della Protezione sceglie di ignorare i due teschi del dado Eroe, deve comunque applicare l'effetto della Peste.



Amuleto del Titano – Un Eroe che ottiene l'Amuleto del Titano aggiunge il dado del Titano (grigio con icone arancioni) al proprio esercito e può usarlo in tutte le battaglie successive. Il dado del Titano non conta ai fini del limite di dadi unità determinato dal livello di gloria.

Attenzione! Se l'Eroe scarta o scambia questo amuleto con un altro, deve rimettere il dado del Titano nella riserva comune.

D. Carro delle risorse



Se un giocatore ottiene come ricompensa un carro delle risorse, può prendere una qualsiasi combinazione di 3 risorse dalla riserva comune. Il gettone del carro delle risorse viene quindi scartato dal gioco (**non rimetterlo nel sacchetto!**).

E. Pietre dell'Anima

C'è una leggenda secondo cui le Pietre dell'Anima sono i cuori pietrificati degli antichi dei. Hanno dentro di sé il potere di creare la vita, ma anche di ingannare la morte. Un esercito oscuro usa il loro potere per evocare altri servitori che li aiutino a combattere il mondo governato dagli uomini. Tuttavia, le Pietre dell'Anima rappresentano anche il più grande punto debole dell'esercito oscuro, poiché con il loro aiuto possono essere sconfitti. La volontà dei nostri Eroi è forte,

ma la loro fiducia reciproca è troppo debole. Solo i più forti tra loro possono unire le Pietre dell'Anima e con esse scacciare l'oscurità e forse anche raggiungere il proprio destino. Ma per farlo dovranno prima sconfiggere il Generale Oscuro.

Le Pietre dell'Anima rappresentano i punti vittoria. Puoi guadagnarle sconfiggendo determinati tipi di nemici.



Una Pietra dell'Anima piccola vale 1 punto vittoria.



Una Pietra dell'Anima grande vale 2 punti vittoria.



L'Arcipetra dell'Anima ottenuta sconfiggendo il Generale Oscuro vale 4,5 punti vittoria.

I giocatori mantengono le Pietre dell'Anima vicino alla loro plancia Eore. Alla fine della partita, quando il Generale Oscuro viene sconfitto, tutti i giocatori sommano i punti guadagnati con le loro Pietre dell'Anima. Vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti.

PESTE

In battaglia, a ogni lancio del dado dell'Eroe, può verificarsi una situazione in cui il dado Eroe ottenga l'icona con i due teschi. Quando si ottiene questa faccia del dado l'Eroe non solo perde due vite dopo la battaglia, ma lancia anche la Peste su un altro giocatore. A questo punto, il giocatore che ha ottenuto l'icona dei due teschi sceglie su quale giocatore ricadrà la Peste.



Il giocatore che è stato attaccato dalla Peste deve scartare 1 risorsa di ogni tipo che possiede: vale a dire 1 cibo, 1 legno e 1 pietra. Se non possiede la risorsa di un tipo specifico, non la scarta.

Se il giocatore affetto da Peste ha fondato una città, prende il gettone della Peste e lo posiziona sopra il gettone della propria città. La città del giocatore colpito dalla peste è paralizzata: nessuna nuova unità può essere addestrata finché la peste non viene rimossa.

La Peste può essere eliminata dall'Eroe che esegue l'azione speciale Guarigione dalla Peste tra le rovine del Castello di Karak sulla tessera iniziale: il gettone della Peste viene quindi rimesso nella riserva comune. Ritorna in gioco solo quando un giocatore ottiene nuovamente l'icona dei due teschi con il suo dado Eroe.

La Peste colpisce sempre al massimo un giocatore. Pertanto, quando un giocatore ottiene nuovamente l'icona dei due teschi sul dado Eroe, sceglie un nuovo giocatore al quale dare la Peste. In questo caso, il giocatore può spostare il gettone della Peste in una nuova città o anche lasciarla nella città in cui già si trovava in quella fase di gioco. In entrambi i casi, tuttavia, il giocatore al quale viene data la Peste deve applicare l'effetto di perdita delle risorse come indicato sopra.

Attenzione! Alcuni Eroi possono ripetere il lancio del dado Eroe. In questo caso naturalmente conta il risultato finale del lancio del dado.

Nota: se vuoi giocare a un gioco meno competitivo (ad esempio con i giocatori più giovani), ti consigliamo di non utilizzare le regole relative alla Peste.

Scheletri guerrieri

L'unità base dell'esercito oscuro. In un attacco ben condotto, non dovrebbero rappresentare alcun ostacolo per un eroe esperto. Inoltre, il loro leader brandisce una spada demoniaca, che può tornare utile agli Eroi nelle battaglie future se riescono a ottenerla sconfiggendolo.



Mangiafuoco

L'unità di supporto dell'esercito oscuro. Quando li combatti, devi fare attenzione al fuoco che emanano, distruggendo tutto sul loro cammino. Sconfiggendo il loro leader, un eroe ottiene una pergamena magica con l'incantesimo Palla di fuoco.



Mangiatori di ombre

I Mangiatori di ombre sono nati dall'oscurità della terra per incutere timore tra le fila della gente. La loro missione è devastare i raccolti e rubare provviste. Sconfiggendoli, un Eroe può ottenere un incantesimo proibito con il quale può rubare risorse ad altri Eroi.



Colossi scheletrici

I carri con le materie prime per l'esercito oscuro vengono trainati da un gruppo di Colossi Scheletrici. Sono un avversario insidioso per la maggior parte degli eroi e possono infliggere ferite profonde con le loro mazze chiodate. Tuttavia, trainano sempre un carro pieno di risorse che possono essere ottenute sconfiggendoli.



Seguaci del Martello

Un gruppo d'élite di assassini non morti rivestiti con armature demoniache. Il loro obiettivo è la distruzione di tutti gli esseri viventi sul loro cammino. Il loro capo può abbattere un'intera squadra di soldati con un solo colpo di martello. Questo martello diventa poi un bottino molto prezioso per chi lo sconfigge in battaglia.



Driadi Oscure

Mostri creati dalla concentrazione del male e guardiani di antichi amuleti magici. Combatterle è una questione di vita o di morte e pochi eroi sono in grado di sconfiggerle senza l'aiuto di un'arma o supporto militare. Il potere magico degli amuleti custoditi dalle driadi potrebbe conferire agli eroi una forza unica e dare loro un notevole vantaggio nella loro ricerca della vittoria.



Cavaliere Scheletro

Un fantasma su un destriero scheletrico che ruggisce attraverso il paesaggio, con uno stendardo che sprona i seguaci dell'esercito oscuro a diffondere male e distruzione. A prima vista sembra invincibile, ma un attacco ben coordinato da parte di un Eroe con un pugno di soldati può coglierlo di sorpresa e porre fine alla sua esistenza. Egli è uno dei portatori delle Pietre dell'Anima, che un Eroe ottiene dopo averlo sconfitto.



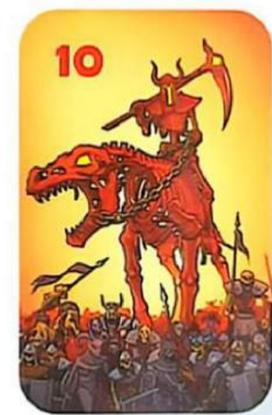
Messaggero di morte

Disperazione e morte sono le uniche cose che colpiranno chiunque si metta sulla strada di questa terribile creatura. Prima di combattere questo nemico è necessario avere un esercito ben addestrato, un piano di attacco adeguato e un po' di fortuna. Trasporta una Pietra dell'Anima grande, che un eroe otterrà nel caso di vittoria.



Il Generale Oscuro

La sua vera natura è avvolta nel mistero. Ma le sue intenzioni sono chiare: si è risvegliato insieme ai suoi seguaci e sta conducendo una campagna contro il mondo degli uomini. L'obiettivo è conquistare questo mondo e sradicare qualsiasi resistenza che potrebbe sorgere ora o nelle generazioni future. Porta con sé l'Arcipetra dell'Anima che ha forza e potere senza pari.



Horan – Il Guerriero



La terra tremò, il cielo si oscurò, la paura aleggiava nell'aria. Ma HORAN il Guerriero sedeva tranquillamente tra le rovine del castello di Karak, osservando il paesaggio circostante e affilando la sua ascia a doppio taglio. Accanto a lui giaceva Denti a Sciabola, il suo fedele amico a quattro zampe, intento a masticare chissà cosa. Qualunque cosa fosse accaduta dopo, HORAN era pronto. Nessun mostro era abbastanza terribile da spaventarlo. Nessun ostacolo era abbastanza grande perché lui non lo potesse superare. Ciò che è iniziato oggi sarà cantato nelle canzoni dei secoli a venire, e HORAN diventerà parte della storia del mondo libero.

CAVALCATURA: LA BESTIA

ABILITÀ:



Strategia di guerra: il Guerriero è un eccellente stratega. Quando giochi come Guerriero, puoi rilanciare i dadi Unità una volta durante ogni battaglia se il risultato del primo tiro non ti soddisfa. In tal caso conta il risultato del secondo tiro. Attenzione! Il Guerriero non ritira il dado dell'Eroe. Rilancia solo tutti i dadi Unità e solo tutti i dadi utilizzati per il primo lancio!



Saccheggio: Grazie alla bestia che cavalca il Guerriero, dopo aver vinto un combattimento, ottiene sempre risorse come se avesse eseguito l'azione Raccolta di risorse sulla tessera corrispondente (se possiede l'Amuleto delle Risorse, otterrà anche un bonus risorsa secondo le normali regole).

Taia – L'Indovina



TAIA desiderava che le sue precedenti visioni del futuro non si fossero avverate. Anche nel labirinto sotterraneo del castello di Karak, sapeva che sconfiggendo il drago non avrebbe ottenuto la vittoria desiderata. Le visioni dell'oscurità imminente erano troppo vivide, quasi tangibili. Ma ora c'era qualcosa di nuovo, qualcosa di insolito. Non importa quanto si sforzasse di vedere, il futuro del destino dell'umanità le era offuscato. Chiaramente, sarebbe stato necessario mettere in campo tutte le sue forze per ottenere la vittoria e donare al suo popolo la pace che meritava.

CAVALCATURA: CAMELLO

ABILITÀ:



Tessitrice del destino: l'Indovina vede i vari possibili futuri che possono verificarsi e può influenzarli. Ogni volta che scopri una nuova tessera paesaggio, pesca un gettone in più dal sacchetto dell'esercito dei mostri. Ciò significa che, per una tessera paesaggio di primo livello, peschi due gettoni, ne scegli uno e lo posizioni su quella nuova tessera paesaggio scoperta. Su una tessera paesaggio di secondo livello, peschi tre gettoni, ne selezioni due e li posizioni sulla tessera appena scoperta. Rimetti il gettone non scelto nel sacchetto dell'esercito dei mostri.



Costruttore esperto: la resistenza del cammello rende più facile per l'Indovina partecipare alla costruzione della città. L'Indovina costruisce la città e tutti gli edifici in essa contenuti sempre con una risorsa in meno. Può scegliere di caso in caso la risorsa in meno (ad esempio: una scuderia che solitamente costa 2 cibo, 1 legno e 1 pietra può essere costruita dall'Indovina con 1 cibo, 1 legno e 1 pietra, oppure con 2 cibo, 1 legno nessuna pietra).

Lady Lorraine – La Guardaboschi



Dopo molto tempo, LADY LORRAINE uscì finalmente dalle catacombe del castello di Karak. Prese una profonda boccata d'aria fresca e accarezzò la schiena del suo orso. "Sembra che la nostra battaglia non sia ancora finita", pensò tra sé mentre guardava la distruzione che si stava estendendo a perdita d'occhio. Un falco scese in picchiata dal cielo e si posò sulla sua spalla. "Gli esseri umani sono deboli e non ci si può fidare. Senza il nostro aiuto, perderanno sicuramente questa guerra e getteranno il nostro mondo nell'oscurità".

CAVALCATURA: ORSO

ABILITÀ:



Occhio di Falco: un fedele falco aiuta LADY LORRAINE a esplorare la zona. Una volta per turno, la Guardaboschi può pescare una tessera paesaggio, collegarla ovunque sul tabellone e posizionare uno o più eserciti di mostri dal sacchetto su quella tessera senza spostare la pedina del proprio Eroe su quella tessera paesaggio. Questa non è considerata un'azione ed è facoltativa. La tessera appena posizionata deve essere accessibile secondo le regole descritte nella sezione Spostamento e Azioni (deve essere collegata ad almeno un'altra tessera tramite un bordo che non presenti un abisso).



Amico Orso: all'inizio del gioco, il giocatore che gioca nei panni della Guardaboschi prende un dado Orso extra (dello stesso colore del suo dado Eroe) da utilizzare nelle battaglie. Questo dado non conta ai fini del limite di dadi unità determinato dal livello di gloria dell'Eroe.

Lord Xanros – Il Negromante



Lord Xanros, sul dorso di un toro scheletrico, mormorò qualche oscuro incantesimo attraverso le labbra. L'aria circostante brillava di un'ondata di energia magica e la sola presenza del Negromante proiettava paura nell'aria. Il suo piano stava funzionando brillantemente. Il nemico aveva portato la morte nella regione, ma aveva dimenticato che la morte era dalla parte di Xanros. L'esercito oscuro ha portato le Pietre dell'Anima dalle profondità della terra fino ai suoi piedi. Tutto quello che doveva fare era allungare la mano e prendere ciò che era suo di diritto. Presto le avrebbe ottenute, e poi niente e nessuno lo avrebbe più fermato.

CAVALCATURA: TORO SCHELETRICO

ABILITÀ:



Negromanzia: Il Negromante può riportare in vita gli scheletri. Durante il suo turno può consumare una o più azioni per creare uno Scheletro. Per ciascuna di queste azioni, il Negromante aggiunge un dado Scheletro (dello stesso colore del suo dado Eroe) al suo esercito, fino a un massimo di 3 dadi. I dadi Scheletro non contano ai fini del limite dei dadi unità determinato dal livello di gloria del Negromante.



Collezionista di anime: il toro scheletrico consente al Negromante di prosciugare gli ultimi barlumi di vita dalle unità cadute del suo stesso esercito. Ogni volta che una delle sue Unità muore in combattimento (applicabile anche agli Scheletri), può recuperare una delle proprie vite.

Elsbeth – La principessa guerriera



Il suo fedele unicorno Lusamin stava aspettando fuori dalle rovine del castello. Elspeth non esitò un secondo, gli saltò in groppa e galoppò fino ai piedi della collina. I mostri che uscivano dalle profondità della terra sciamavano come scarafaggi, ma la giovane guerriera sguainò le sue due spade e li respinse. "Tornate da dove siete venuti! Finché ci sarò io l'Oscurità non farà parte del destino dell'umanità!"

CAVALCATURA: UNICORNO

ABILITÀ:



Esperienza nel combattimento: ELSPETH è una combattente dotata e può cambiare le sorti della battaglia a suo favore al momento giusto durante un combattimento. Quando giochi nei panni della Principessa Guerriera, puoi ritirare il dado dell'Eroe una volta per ogni battaglia se il risultato del primo tiro non è di tuo gradimento. In questo caso conta il risultato del secondo tiro. Nota che puoi rilanciare solo il dado Eroe, ma non i dadi unità.



Scatto magico: l'unicorno magico cavalcato da ELSPETH può muoversi velocissimo sul campo di battaglia. Una volta per turno, invece del normale movimento, il giocatore con ELSPETH può spostare l'Eroe di 3 tessere paesaggio in linea retta sul tabellone. Come parte di questo movimento, ELSPETH può ignorare qualsiasi abisso sul suo cammino, ma si deve fermare se incontra una tessera con un esercito di mostri e deve combatterlo: non può evitarlo. La sua abilità può essere utilizzata solo per viaggiare attraverso un'area già esplorata, quindi non è possibile disporre nuove tessere utilizzando lo Scatto magico.

Darius – L'Esploratore



DARIUS è andato a Karak per sostenere la tradizionale prova per il passaggio all'età adulta e dimostrarsi degno di sellare il Raptor che ha allevato da quando era un uovo. Ma prima che potesse entrare nelle rovine maledette, una nuova sfida si è presentata sul suo cammino – e sembra che le prove dei membri della tribù venuti prima di lui non siano nulla in confronto alle sfide che ora attendono Darius. Ma l'entusiasmo di lasciare per sempre il segno nella storia della sua tribù lo esalta. Si mette in sella al suo Raptor e, con un grido di battaglia, parte per affrontare il prossimo pericolo.

CAVALCATURA: RAPTOR

ABILITÀ:



Esplorazione del terreno: DARIUS è un abile esploratore e può affrontare qualsiasi terreno. Quando entra in un'area inesplorata, l'Esploratore pesca 2 tessere paesaggio, ne posiziona una e rimette l'altra in cima al mazzo delle tessere paesaggio senza rivelare cosa c'è sopra agli altri giocatori.



Artigli e zanne: il Raptor dell'esploratore è un vero predatore e uccide i nemici più deboli prima che possa avere luogo un vero combattimento. L'Esploratore sconfigge sempre automaticamente un esercito di mostri con forza 1 senza doverli ingaggiare. Pertanto, se l'Eroe entra in una tessera paesaggio con un esercito di mostri di forza 1, lo sconfigge automaticamente senza che il giocatore lanci i dadi. Se un esercito di mostri con forza pari a 1 si trova su una tessera paesaggio di secondo livello, l'Eroe lo sconfigge automaticamente e riceve la ricompensa, ma deve poi combattere il secondo esercito secondo le normali regole. Se entrambi gli eserciti di mostri presenti hanno forza 1, l'Esploratore ne sconfigge automaticamente uno, e poi deve combattere il secondo esercito secondo le normali regole. Guadagna anche gloria secondo le normali regole per gli eserciti di mostri sconfitti quando usa questa abilità. Quando è in battaglia contro il Generale Oscuro, l'Esploratore scarta una delle pedine Pretoriano subito prima del combattimento. In base alla sua forza in battaglia può poi scartare il secondo gettone secondo le normali regole.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

I giocatori si alternano in senso orario, a partire dal giocatore iniziale.

TURNO DEL GIOCATORE:

Il giocatore ha due azioni a disposizione nel proprio turno (ma il numero di azioni di un giocatore può aumentare nel corso della partita).

Prima di ogni azione, il giocatore ha la possibilità di spostare il proprio eroe di una tessera. Non può attraversare alcun abisso mentre si muove. Il movimento è facoltativo. Il movimento non può essere eseguito dopo l'azione.

Il movimento può essere effettuato su tessere paesaggio già scoperte oppure è possibile aggiungere e spostarsi su nuove tessere.

I giocatori possono eseguire le seguenti azioni: Combattere contro eserciti di mostri; Guarire; Raccogliere risorse; Fondare la propria città; Costruire edifici; Reclutare unità dell'esercito; Raccogliere un oggetto; Guarire la Peste.

Combattere contro eserciti di mostri: Se un Eroe entra in una tessera con uno o più mostri, o posiziona una nuova tessera su cui viene immediatamente posizionato un esercito di mostri pescato dal sacchetto, deve combatterlo. Combattere un esercito di mostri pone sempre fine al turno di un giocatore, anche se avrebbe ancora altre azioni disponibili.

In battaglia, l'Eroe lancia sempre il proprio dado Eroe e un qualsiasi numero di dadi Unità. Se ottiene un numero totale di icone spada pari o superiore alla forza dell'esercito di mostri, l'Eroe vince la battaglia e riceve la ricompensa indicata sull'altro lato del gettone dell'esercito di mostri. Se vengono ottenuti meno simboli spada, l'Eroe perde la battaglia e ritorna sulla tessera da cui proveniva. Se sul dado dell'Eroe compare l'icona di un teschio, l'Eroe perde 1 punto vita. Se esce l'icona dei due teschi, l'Eroe perde 2 vite e deve dare la Peste a un giocatore avversario. Se compare l'icona di un teschio su un dado Unità, il giocatore rimette quel dado nella riserva comune.

Guarire: per ogni azione di Guarigione, l'Eroe ottiene 2 vite.

Raccogliere risorse: l'eroe guadagna risorse dalla tessera su cui si trova attualmente, in base al tipo di tessera. Un'azione Raccolta

risorse può essere eseguita su ciascuna tessera al massimo una volta per turno.

Fondare la propria città: l'Eroe fonda una città sulla tessera su cui si trova. Non deve esserci nessun'altra città o Eroe o mostro su quella tessera in quel momento.

Costruire edifici: Se ha già fondato una città, può costruirvi degli edifici. È possibile costruire più edifici durante una singola azione di Costruzione se l'Eroe ha risorse sufficienti per pagarli. Per fare questa azione l'Eroe deve trovarsi sulla tessera della sua città.

Reclutare unità dell'esercito: se un Eroe si trova sulla propria città, può addestrare nuove unità. Le unità possono essere addestrate fino al numero indicato dal livello di gloria dell'Eroe. Più unità possono essere reclutate in una singola azione a condizione che l'Eroe abbia risorse sufficienti per pagarle.

Raccogliere un oggetto: se l'Eroe si trova su una tessera con un oggetto scartato, può aggiungerlo al suo inventario con un'azione. Se su una determinata tessera ci sono più oggetti, l'Eroe può raccogliergli tutti in una sola azione.

Guarire la Peste: questa azione può essere eseguita solo quando l'Eroe si trova sulla tessera iniziale: le rovine del Castello di Karak. L'Eroe guarisce fino al numero massimo di vite e se il gettone della Peste è sulla sua città, lo rimette nella riserva comune.

Perdita di vita e perdita di coscienza: se un eroe perde tutti i punti vita, perde i sensi. Invece di eseguire qualsiasi azione nel turno successivo, si curerà di tre vite e poi continuerà a giocare normalmente nel turno successivo.

ALTRE REGOLE:

Peste: se la città di un giocatore viene colpita dalla Peste, il giocatore deve restituire 1 risorsa di ogni tipo alla riserva comune (se non ha la risorsa di un tipo specifico, non la scarta). Allo stesso tempo, il gettone della Peste viene posizionato sulla sua città: nessuna nuova unità può essere addestrata in questa città finché il gettone rimane lì.

Gloria: un Eroe può avere un massimo di unità dell'esercito (dadi unità) pari al suo livello di gloria. Questo è determinato dalla forza dell'esercito di mostri più forte (o dalla somma delle forze dei mostri, nel caso di tessere di secondo livello) che l'Eroe abbia mai sconfitto durante il gioco. Il livello massimo di gloria è pari a 10.

Generale Oscuro: quando un giocatore pesca la tessera paesaggio con l'Abisso Infernale, mette su quella tessera la pedina del Generale Oscuro e 3, 4 o 5 pedine Pretoriani (a seconda del numero di giocatori). Il Generale Oscuro ha un potere di 10 + 1 per ogni pedina Pretoriano. Se un Eroe sta combattendo contro il Generale Oscuro e la forza di attacco dell'Eroe è inferiore alla forza attuale del Generale Oscuro, ma maggiore di 10, elimina 1 pedina Pretoriano. Per sconfiggere il Generale Oscuro, l'Eroe deve avere una forza di attacco almeno pari alla forza attuale del Generale Oscuro.

Fine del gioco: il gioco termina quando un eroe sconfigge il Generale Oscuro. Vince il giocatore che ha il maggior numero di punti Pietra dell'Anima: 1 per una Pietra piccola, 2 per una Pietra grande e 4,5 per un'Arcipetra.

ABILITÀ DEGLI EROI:

Horan - Il Guerriero: può rilanciare tutti i dadi Unità una volta per ogni battaglia. Quando vince una battaglia, ottiene risorse extra come se avesse eseguito l'azione Raccolta di risorse su quella tessera.

TAIA - L'Indovina: quando esplora il paesaggio, pesca ogni volta un gettone in più dal sacchetto dell'esercito dei mostri e sceglie quali gettoni tenere, e rimette il gettone in eccesso nel sacchetto. Sia fondare una città sia costruire edifici costa sempre una risorsa in meno, a sua scelta.

LADY LORRAINE - La guardaboschi: Una volta per turno, può attaccare una tessera paesaggio a qualsiasi altra tessera (non conta come un'azione). Usa un dado Orso extra nelle battaglie (non conta per il limite del livello di gloria).

LORD XANROS - Il Negromante: per 1 azione, può aggiungere 1 dado Scheletro al suo esercito, fino a un massimo di 3 dadi (questi dadi non contano per il limite del livello di gloria). Ogni volta che una delle sue Unità viene persa in battaglia, guarisce una vita.

ELSPETH - La Principessa Guerriera: può ritirare il dado dell'Eroe una volta per battaglia. Una volta per turno può muoversi di massimo 3 tessere in linea retta (solo attraverso tessere già scoperte e senza eserciti di mostri).

DARIUS - L'Esploratore: Sceglie tra due tessere quando scopre nuove tessere paesaggio. L'altra ritorna in cima al mazzo, invisibile agli altri giocatori. Può sconfiggere un esercito di mostri di forza 1 in ogni battaglia (se presente). Prima della battaglia con il Generale Oscuro scarta una pedina pretoriano.

CREDITI

Progettazione del gioco: Petr Mikša
Illustrazione e progetto grafico: Roman Hladík
Illustrazione della scatola: Jiří Světinský
Gestione del progetto: David Rozsival
Test e sviluppo: Marek Vejborný, Michal Šmíd
Traduzione: Davide Masato ed Emanuele Pessi
Correzione di bozze: Textguru-Corinna Spellerberg
Layout del regolamento: Marek Píza, DTP: Marek Jaroš

Grazie a tutti i playtester che hanno contribuito a dare vita a questo gioco, in particolare ai membri del programma Albi klub deskovkárů: KDH Kartágo, Deskoherna Ptice, Drásovraní, Hlavně hravě, z.s., KDH Těrlicko

Gli Autori desiderano ringraziare: Adam, Ondřej e Anička Hladík; Izabela, Nataniel e Anabela Mikša; Otakar e Mikuláš Hladík; Veronika Hladíková; Anita Nagy Mikšová; Otakar Medek; Tobias e Sofie Janí; Jan, Viktor e Sárka Kilián; Valentin Wirth; David Semík; Petr Štefek; Viliam Korbel



Albi