



LE CATACOMBE DI

Karak

REGOLE DEL GIOCO



2-5



7+



45 min

PETR MIKŠA E ROMAN HLADÍK



LUDO ERGO SUM

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Posizionate la *tessera di inizio gioco*, quella con il lato posteriore chiaro, al centro dell'area di gioco.
2. Mescolate tutte le altre *tessere catacombe* e mettetele sul tavolo con il lato anteriore rivolto verso il basso, dividendole in diverse pile, in modo che tutti i giocatori le abbiano a portata di mano.
3. Ciascun giocatore prende 1 *plancia eroe* e 5 *gettoni vita*, che devono essere messi sopra gli spazi corrispondenti sulla plancia eroe, con il lato raffigurante il cuore rivolto verso l'alto.
4. Ogni giocatore prende una *carta eroe*, scegliendola o pescandola casualmente (a seconda di come concordano i giocatori) e la posiziona sulla plancia eroe.
5. Ogni giocatore inserisce la propria *pedina eroe* in un portapedine e la mette sulla tessera di inizio gioco.
6. Mettete il gettone della maledizione e il sacchetto con tutti i mostri e i tesori a fianco dell'area di gioco.
7. Tutti i giocatori lanciano i due dadi e inizia chi ottiene il numero più alto.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori si alternano in turni in senso orario. Nel corso di un turno ogni giocatore ha a propria disposizione 4 passi e può quindi far avanzare la propria pedina eroe fino a un massimo di 4 tessere catacombe. Nel corso del turno di gioco possono verificarsi le seguenti situazioni:

- A. Ingresso in una zona sconosciuta
- B. Combattimento contro un mostro
- C. Movimento in una zona già scoperta

A. Ingresso in una zona sconosciuta

Entrando in una zona sconosciuta, prendi da una delle pile una tessera catacombe e posizionala accanto alla tessera su cui è presente il tuo eroe, quindi muovi il tuo eroe sulla nuova tessera. La nuova tessera deve essere collegata soltanto con la tessera dalla quale il giocatore è arrivato; nelle altre direzioni il corridoio può essere anche cieco.

Nota : Nelle catacombe di Karak regna il buio. Non c'è da meravigliarsi quindi che gli eroi non sappiano cosa li aspetta in una stanza appena scoperta.



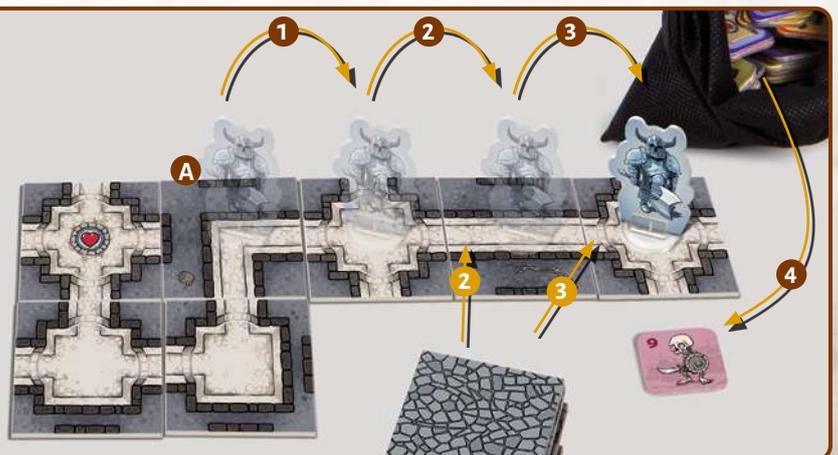
La tessera presa dalla pila può essere una di queste 4:

1. **Corridoio.** Se la tessera appena posizionata rappresenta un corridoio, sposta il tuo eroe su di essa. Puoi continuare con una nuova tessera, a patto che non sia il tuo quarto passo.
2. **Stanza.** Se si tratta invece di una stanza, sposta il tuo eroe su di essa, pesca un gettone dal sacchetto e mettilo sulla tessera della stanza appena scoperta.
Se hai pescato:
 - a) il **gettone di un mostro**, allora devi combattere contro quel mostro;
 - b) il **gettone di un forziere**, e hai una **chiave** tra i tuoi equipaggiamenti (vedi più avanti), allora puoi prendere il tesoro, scartare la chiave (rimettendola nella scatola) e il tuo turno termina qui;
 - c) il **gettone di un forziere ma non hai una chiave**, allora puoi continuare con una nuova tessera, a patto che non sia il tuo quarto passo.
3. **Portale.** Il corridoio con il portale funge da corridoio normale. Non appena sul tavolo di gioco vengono messi almeno due corridoi con i portali, puoi teletrasportare il tuo eroe tra i portali a tuo piacimento. Lo spostamento tra i portali ti costa un passo.
4. **Fontana curativa.** Anche il corridoio con la fontana curativa (compresa la tessera di inizio gioco) funziona come un corridoio normale, con la differenza che qui puoi curare il tuo eroe (vedi più avanti). Per curare l'eroe devi terminare il turno proprio su questa tessera.



ESEMPIO DI UN TURNO

Gabriele gioca nel ruolo del guerriero Horan e si trova sulla tessera **A**. Durante il suo turno ha a disposizione quattro passi. Con il primo passo, Gabriele si muove in una *stanza già scoperta* **1**. Con il secondo passo, esplora una zona sconosciuta pescando a caso una nuova tessera, e aggiungendola poi sul piano di gioco **2**. Si tratta di un *corridoio*. Facendo il terzo passo, si muove in avanti e aggiunge una tessera, che rappresenta una *stanza* **3**. Dal sacchetto dei mostri e dei tesori pesca un gettone *Scheletro-guerriero* **4** e deve lottare contro di lui. Il turno di Gabriele termina dopo il combattimento.



A Combatte contro il re degli scheletri, che ha forza 10. Gabriele ha sulla sua plancia eroe una spada e un pugnale, che valgono rispettivamente 2 punti e 1 punto. Possiede anche l'incantesimo attacco magico. Gabriele tira i dadi e ottiene 5, per una forza complessiva pari al massimo a 9 (5+2+1+1).

B Gabriele decide di utilizzare l'abilità speciale del guerriero, il doppio attacco, e di tirare nuovamente i dadi. Ottiene 7. Gabriele usa quindi l'incantesimo (rimettendo il gettone nella scatola) e la sua forza complessiva di attacco vale 11 (7+2+1+1), che gli consente di vincere.

C Gira il gettone del mostro con il lato dell'arma rivolto verso l'alto. Si tratta di un'ascia.

D Poiché l'ascia vale più del gettone con i pugnali Gabriele la mette sulla sua plancia e sposta l'altro gettone sulla tessera con la stanza.

B Tirando i dadi per la seconda volta, Gabriele ha fatto solamente 3. La sua forza di attacco complessiva è quindi 6 (3+2+1); questo significa che Gabriele ha perso il combattimento.

C Deve spostare la pedina del suo eroe di nuovo sulla tessera dalla quale era arrivato e girare un gettone vita con il lato del teschio rivolto verso l'alto. Il gettone del re degli scheletri rimane sulla tessera, nella stanza dove era stato scoperto.

B. Combattimento contro il mostro

Per combattere contro un mostro, tira entrambi i dadi: la somma dei numeri definisce la forza base di attacco. Aggiungi alla somma la *forza complessiva dell'equipaggiamento* del tuo eroe e uno o più incantesimi *attacco magico*. Per ogni *attacco magico* utilizzato puoi aggiungere +1 alla forza di attacco. Se nel combattimento una delle abilità dell'eroe dovesse offrire un bonus, aggiungi anche quello. La somma totale determina la *forza complessiva di attacco dell'eroe*. Possono verificarsi i seguenti 3 casi:

- 1. Combattimento perso.** La forza complessiva di attacco è inferiore al valore numerico sul gettone del mostro. In questo caso l'eroe perde il combattimento. Gira 1 *gettone vita* sulla tua plancia eroe rivolgendo il teschio verso l'alto e sposta la pedina eroe sulla tessera prima della stanza. Il gettone del mostro rimane sulla tessera con la stanza, dove l'eroe lo aveva trovato.
- 2. Pareggio.** La forza complessiva di attacco dell'eroe è uguale a quella del mostro. Il combattimento si risolve senza vincitori e nessuno viene ferito. Il mostro rimane sulla tessera delle catacombe dove l'eroe lo aveva trovato, mentre la pedina dell'eroe torna sulla tessera precedente.
- 3. Combattimento vinto.** La forza complessiva di attacco dell'eroe è superiore a quella del mostro. In questo caso hai vinto e hai sconfitto il mostro. Gira il gettone del mostro sull'altro lato, mostrando l'equipaggiamento che l'eroe può piazzare sulla rispettiva casella della propria plancia. Se sulla plancia non c'è più posto per nuove dotazioni, devi collocare l'equipaggiamento in eccesso sulla tessera sulla quale si trova la tua pedina. Le dotazioni abbandonate possono essere prese da chiunque entri successivamente in questa stanza.

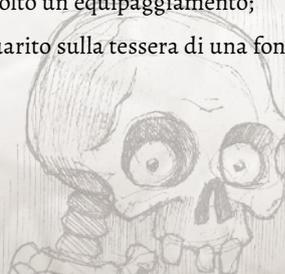
C. Movimento in una zona già scoperta

1. Anche per il movimento nelle zone già scoperte vale il limite dei quattro passi: l'eroe può esplorare al massimo quattro tessere.
2. Se sulla tessera con la stanza si trova un mostro, non è possibile attraversarla finché il mostro non è sconfitto. Non appena l'eroe entra in una stanza occupata da un mostro, deve affrontarlo. Il suo movimento, in ogni caso, finisce qui, dopo il combattimento.
3. Se vuoi prendere un equipaggiamento che si trova in una stanza, aprire un forziere oppure curarti presso una fontana, devi fermare il movimento dell'eroe sulla corrispondente tessera e terminare così il tuo turno.
4. I mostri e i forzieri vengono messi nelle stanze soltanto quando le tessere con la stanza sono scoperte per la prima volta.

Fine del turno

Il turno termina in uno dei seguenti 5 casi:

1. quando hai esaurito tutti e 4 i passi del movimento;
2. dopo il combattimento contro un mostro (indipendentemente dal risultato);
3. dopo aver aperto e preso un forziere contenente un tesoro;
4. dopo aver raccolto un equipaggiamento;
5. dopo essere guarito sulla tessera di una fontana curativa.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui uno degli eroi sconfigge il DRAGO in un combattimento. Questo eroe conquista il *tesoro del drago*, ma ciò non significa che sia automaticamente il vincitore. Il vincitore è quel giocatore che possiede tesori dal più alto valore complessivo. Un tesoro normale conquistato grazie all'apertura di un forziere oppure con la sconfitta dell'INCUBO vale 1 punto, mentre il *tesoro con il rubino* conquistato grazie alla sconfitta del DRAGO vale 2 punti. Quindi può capitare che un giocatore vinca senza che sia stato proprio il suo eroe ad aver sconfitto il DRAGO. In caso di pareggio vince il giocatore che ha conquistato il tesoro del drago.

LE VITE E LE GUARIGIONI

Ogni volta che il tuo eroe *perde* un combattimento con un mostro, gira uno dei tuoi gettoni vita rivolgendolo il teschio verso l'alto. Se si tratta del tuo ultimo gettone da girare, l'eroe perde conoscenza. Se ciò accade, nel turno successivo gira un gettone vita e termina il turno: puoi giocare normalmente nel turno seguente. Se l'eroe riesce ad arrivare su una delle tessere con la *fontana curativa*, può terminare qui il turno e curare completamente l'eroe, rimettendo tutti i gettoni con il cuore rivolto verso l'alto. La guarigione rimuove, eventualmente, anche la *maledizione di Karak*. **Attenzione: se la tessera prima della stanza con il mostro ha una fontana curativa (compresa la tessera di inizio gioco) e l'eroe perde il combattimento, la sua pedina torna sulla tessera con la fontana curativa, e puoi curarlo subito.**

L'EQUIPAGGIAMENTO DELL'EROE

Ogni volta che il tuo eroe *sconfigge* un mostro in un combattimento, entri in possesso di un bottino che consiste negli oggetti che sono raffigurati sul lato posteriore del gettone del mostro. Esistono 3 diversi tipi di *equipaggiamento*: **Armi, Incantesimi e Chiavi**.

Devi conservare gli equipaggiamenti sulla tua plancia eroe. Su di essa vi sono *due caselle per le armi, tre caselle per gli incantesimi e una casella per la chiave*. Gli incantesimi non possono essere posti nelle caselle destinate alle armi e così via. Questo significa che puoi quindi avere al massimo due armi, tre incantesimi e una sola chiave. Se per esempio sulla tua plancia eroe dovessi avere già tre incantesimi e poi ottieni il quarto, devi lasciare uno degli incantesimi nella stanza dove si trova la pedina del tuo eroe. Sulla tessera puoi lasciare anche l'equipaggiamento che hai appena conquistato.

A. Le armi

Esistono tre tipi di armi: *pugnali, spade e asce*. Queste si possono acquisire sia sconfiggendo uno dei mostri sia raccogliendo un'arma che era stata abbandonata in una stanza.



Quando viene raccolta un'arma questa viene posizionata in una delle due caselle destinate alle armi (si possono avere quindi un massimo di due armi). Nel combattimento contro il mostro, i valori raffigurati sui gettoni delle armi sulla plancia eroe vengono sempre sommati al tiro del dado. Se ad esempio sulla tua plancia hai i due pugnali e la spada, puoi sempre aggiungere 3 (1+2) alla somma dei due dadi.

B. Gli incantesimi

In questo gioco ci sono due tipi di incantesimi: *l'attacco magico e il portale della guarigione*. Non appena acquisisci un incantesimo, colloca sulla tua plancia eroe, nell'apposita casella. A differenza delle armi, la cui forza si può sommare a ogni attacco, gli incantesimi possono essere utilizzati *una sola volta*. Dopo l'uso, devi scartare il gettone dell'incantesimo e rimetterlo nella scatola.

L'attacco magico: si ottiene sconfiggendo una MUMMIA. Se decidi di utilizzare questo incantesimo, puoi sommare 1 alla forza di attacco. L'incantesimo può essere usato anche dopo il tiro del dado e se possiedi più incantesimi di questo tipo, puoi anche usarli tutti in un solo attacco.



Il portale della guarigione: si conquista sconfiggendo un RAGNO GIGANTE.



Se decidi di usare questo incantesimo, puoi spostare la pedina di un eroe a tua scelta su una qualsiasi tessera con la fontana curativa. L'eroe trasferito guarisce immediatamente e può anche liberarsi della maledizione di Karak. L'incantesimo può essere utilizzato in qualsiasi momento nel corso del tuo turno. Utilizzandolo la pedina arrivata sulla tessera della fontana curativa non deve terminare il suo movimento.

Esempio: all'inizio del tuo turno puoi utilizzare il portale della guarigione, spostarti su una qualsiasi tessera con la fontana curativa, far guarire completamente il tuo eroe e liberarlo della maledizione e, in più, effettuare i tuoi 4 passi.

C. Le chiavi e il tesoro

La chiave si acquisisce sconfiggendo lo SCHELETRO-CUSTODE e va posizionata sulla corrispondente casella della propria plancia. Una chiave può essere usata per aprire un solo forziere. Per conquistare un tesoro devi terminare il tuo turno su una tessera con un forziere, e poi usare la chiave (scartandola) per aprirlo. Il forziere aperto con il tesoro va poi posizionato a fianco della plancia eroe.



Attenzione: così come avviene per gli incantesimi, anche la chiave utilizzata non torna nel sacchetto, ma viene messa direttamente nella scatola.

LA MALEDIZIONE DI KARAK

Quando un eroe riesce a sconfiggere una mummia, uno degli altri eroi viene colpito dalla maledizione di Karak. Il giocatore che ha sconfitto la mummia deve scegliere l'eroe che viene colpito dalla maledizione,



mettendo sulla plancia eroe del giocatore scelto il gettone della maledizione. Il giocatore che ha la maledizione non può utilizzare le abilità del proprio eroe per tutta la durata della maledizione. Ad esempio, il guerriero Horan può tirare i dadi soltanto una volta e, in caso di perdita di conoscenza, non può spostare la sua pedina sulla tessera della fontana curativa.

L'eroe può liberarsi della maledizione di Karak solo terminando il proprio turno su una delle tessere con la fontana curativa, ripristinando la propria salute e mettendo il gettone della maledizione a fianco dell'area di gioco. La seconda possibilità di liberarsi dalla maledizione è che qualcuno dei giocatori sconfigga un'altra mummia e faccia passare la maledizione a un altro giocatore a propria scelta (può anche lasciare il gettone a chi lo possiede in quel momento). Il gettone della maledizione può essere posseduto soltanto da un giocatore alla volta.



GLI EROI

Argentus – il mago

Abilità:



Affinità magica. Il mago sa usare in modo più efficace gli attacchi magici e per questo, durante il combattimento, somma gli attacchi magici senza però eliminare dal gioco i gettoni, conservandoli anche per il futuro. Attenzione: l'affinità magica non riguarda gli incantesimi del portale della guarigione. Se poi il mago ha il *gettone della maledizione*, deve scartare gli attacchi magici come gli altri eroi.



Camminata astrale. Il mago ha la capacità di attraversare i muri. Riesce quindi a muoversi verticalmente o

orizzontalmente tra qualsiasi tessera confinante, a prescindere dal fatto che siano collegate da un corridoio. Tale abilità può essere usata solamente per eseguire dei movimenti in tessere già scoperte.

Città della luce – l'antica sede dei maghi. Una metropoli che un tempo era piena di meraviglie, prodigi e sapienze, ma poi diventata un luogo di battaglia tra due fazioni rivali. Mentre la prima fazione crede che i maghi dovrebbero far uso dei loro poteri per salvare il mondo da imminenti cataclismi, la seconda è dell'opinione che sia arrivato il momento di isolare i maghi dai problemi del mondo, lasciando agli uomini il compito di affrontarli da soli. Il mago bianco Argentus ha scoperto che il potere che può causare il cataclisma o fermarlo giace sotto il castello di Karak. Troverà in sé tanta forza da portare ai suoi fratelli una prova convincente della minaccia imminente? Oppure preferiranno lo splendore dell'oro di Karak?

Horan – il guerriero

Abilità:



Doppio attacco. Il guerriero è assai abile nei duelli con i mostri. In qualsiasi combattimento può ritirare entrambi i dadi se il risultato del primo tiro non è di suo gradimento. In tal caso vale il risultato del secondo tiro, anche se peggiore del primo.



Reincarnazione. Se nella sua lotta contro il mostro il guerriero dovesse perdere la sua ultima vita, non perde conoscenza come gli altri eroi, ma si sposta su una qualsiasi delle tessere con la fontana curativa e guarisce

completamente, terminando il turno.

Lord HORAN è un guerriero molto temuto, il cui nome è divenuto da molto tempo una leggenda in tutto il mondo conosciuto. È un condottiero nato e nessuna fortezza né castello riesce a resistere alle sue armate e alle sue macchine da guerra. Nel corso delle sue spedizioni militari è venuto a conoscenza di un luogo inespugnabile che nessun esercito è mai riuscito a conquistare. Si tratta di Karak – un tempo sede di cavalieri virtuosi, ora però caduto in rovina ed avvolto dal mistero e da leggende su mostri che strisciano nel labirinto di corridoi sotto il castello. Anche il glorioso Horan sente il peso degli anni e vede forse un'ultima chance per entrare nella storia come il guerriero più potente di tutti i tempi. Basta relativamente poco per riuscirci – sconfiggere il terribile drago che custodisce le incommensurabili ricchezze di Karak.

Lord Xanros – il negromante

Abilità:



Sacrificio. Il negromante può sacrificare una vita per sommare +1 alla forza di attacco. Può utilizzare questa sua abilità anche dopo aver tirato il dado, ma solo una volta per combattimento. Può sacrificare anche l'ultimo gettone vita, ma poi perde conoscenza secondo le regole standard del gioco.



Scambio magico. Il negromante può scambiare la propria posizione nelle catacombe con qualsiasi altro eroe. Per attivare questa sua abilità, il negromante usa tutti e 4 i passi del movimento e deve pertanto fare lo scambio all'inizio del suo turno. Quando arriva sulla tessera grazie allo scambio può compiere un'azione (ad esempio, guarire, raccogliere da terra un'arma o aprire un forziere).

LORD XANROS ha dedicato decine di anni allo studio delle arti magiche più oscure. Brama avidamente di avere il potere e di essere immortale. In un libro pieno di polvere ha scoperto una leggenda che parla di un castello un tempo molto famoso dove risiedeva un ordine di cavalieri estremamente potente – il castello di Karak. Xanros ha anche scoperto che sotto Karak si nascondono dei corridoi sotterranei che, secondo quel che si dice, sarebbero popolati da terribili mostri. Per questo la gente che viveva nei dintorni del castello non ha mai avuto il coraggio di entrarci. Questo fatto però non può fermare Xanros, un maestro tra gli stregoni. Egli è convinto che nelle profondità sotto le rovine di Karak possa trovare il potere di renderlo immortale. Lord Xanros farà qualsiasi cosa per conquistare tale potere, anche se ciò dovesse significare uccidere decine di mostri e il drago.

Aderyn – la ladra

Abilità:



Pugnata alle spalle. La ladra sa attaccare dall'ombra. Grazie a questo attacco a tradimento, vince il combattimento anche in caso di pareggio.



Furtività. La ladra sa muoversi nell'ombra. Quando arriva sulla tessera di una stanza con un

mostro, può decidere se lottare contro quel mostro oppure se rimanere nell'ombra e non combatterlo. In tal modo, la ladra può passare oltre i mostri e scoprirne una maggior quantità in un solo turno.

Prima che Aderyn imparasse il mestiere di ladra, godeva di tutti i privilegi della sua nobile origine. Suo padre, un sovrano giusto e saggio dell'Impero dell'isola, morì in uno degli ultimi combattimenti contro i selvaggi conquistatori venuti da Oriente. Grazie al sacrificio della sua fedele guardia del corpo, Aderyn riuscì a fuggire dal castello di suo padre, ma presto cadde prigioniera di ladri e rapinatori che si nascondevano nelle foreste. Il capo dei ladri ebbe pietà della principessa dai capelli rossi e si rifiutò di consegnarla ai conquistatori venuti da Oriente. Le insegnò invece come sopravvivere in quell'ambiente pieno di difficoltà. Con queste nuove competenze, Aderyn ha l'occasione di vendicare suo padre, ma per realizzare il suo piano ha bisogno di una goccia di sangue del drago e oro in abbondanza. Il caso vuole che entrambe le cose si trovino nei sotterranei bui del castello di Karak.



Victorius – lo schermidore

Abilità:



Addestramento alla lotta. Lo schermidore è un combattente esperto i cui attacchi vengono sferrati sempre in maniera precisa. Se su uno dei dadi esce il numero 1, deve ripetere il tiro: in altre parole, il numero 1 non deve mai uscire.



Inarrestabile. Se sul dado dello schermidore esce il numero 6, l'eroe può continuare il suo turno, anche nel caso in cui sia stato sconfitto in combattimento o se il risultato sia stato di parità. Può così lottare di nuovo o continuare nel movimento (il limite dei quattro passi vale però anche in questo caso).

Victorius è un soldato d'élite dell'Impero del Mediterraneo la cui abilità nel maneggiare la spada non ha eguali. Ma anche lo schermidore più bravo ha una debolezza: il cuore. Si tratta di un amore profondo e struggente per una giovane regina alla quale ha giurato protezione. Per lei però è solo la sua spada migliore, niente di più. L'amore ha portato Victorious a un atto disperato il cui scopo è dimostrare alla bellissima regnante la profondità dei suoi sentimenti. È deciso a portare al suo amore il famoso rubino del drago che si trova nelle profondità sotto il castello di Karak. Costi quel che costi!

BESTIARIO

Il Ratto gigante

Nelle tette viscere del castello di Karak puoi imbatterti anche in grandi topi che appaiono di solito nelle vicinanze delle spoglie di eroi valorosi che però non sono mai riusciti a raggiungere la tanto agognata meta. Per un combattente esperto i RATTI GIGANTI non rappresentano un grande ostacolo, anche se possono dare dei grossi fastidi a più di avventuriero.



Il Re degli scheletri

Nemmeno i potenti regnanti dell'inespugnabile castello di Karak seppero resistere al richiamo dell'oro maledetto nascosto nelle profondità delle catacombe. Così come molti altri, anche loro si ritrovarono intrappolati nel labirinto e non rividero mai più la luce del sole. Le loro potenti asce da guerra sono letali come quando i re erano in vita, quindi attenzione: sono degni nemici che non bisogna mai sottovalutare.



Lo Scheletro guerriero

Negli angoli più bui del labirinto sotto Karak si sono svegliate le forze oscure. La magia oscura ha fatto risorgere gli scheletri dei gloriosi cavalieri di un tempo. Ora sono proprio questi a sbarrare la strada a chiunque si azzardi a entrare nei corridoi di Karak. I guerrieri sono dei nemici molto abili a cui è difficile far fronte. Se però dovessi riuscire a sconfiggerli, avrai in premio le loro spade che nemmeno l'azione del tempo ha saputo rovinare.



Lo Scheletro custode

I custodi non sono armati, ma sicuramente non sono innocui. Gli scheletri sono dei nemici ostinati il cui unico ruolo è quello di custodire per sempre i tesori maledetti di Karak. Se non sei adeguatamente equipaggiato potresti trovarti in seria difficoltà. Ma che tu lo voglia o meno, dovrai sconfiggerli, in quanto le chiavi che tengono fermamente nelle mani ti possono aprire forzieri pieni zeppi di oro.



Taia – l'indovina

Abilità:



Presentimento. L'indovina è perfettamente informata sui nemici che le stanno intorno. Se combatte, ma solo durante la prima mossa del suo turno, può aggiungere +1 alla forza di attacco.



Tessitrice del destino. L'indovina vede il futuro. Ogni volta che entra in una nuova stanza pesca due gettoni dal sacchetto dei mostri e dei tesori. Ne sceglie uno e lo mette sulla tessera con la stanza, e rimette l'altro gettone nel sacchetto.



Taia è cresciuta all'ombra del castello di Karak. Ha osservato le conseguenze dell'avvelenamento che pian piano si è propagato per il paese dei suoi antenati: malattie, pozzi avvelenati e raccolto morente. Tutto questo per colpa del drago che dimora nelle profondità sotto il castello di Karak. Fin da bambina, Taia avvertiva degli scorcì dal futuro. Dapprima, queste apparizioni la confondevano e la spaventavano, ma con il passare degli anni ha imparato a usare quell'abilità a suo vantaggio. Ora ha più che mai bisogno di questa chiaroveggenza e potrà usarla per salvare il suo popolo da morte certa.

Il Ragno gigante

Queste bestie a otto zampe sono davvero enormi, ma silenziose e mortali. La loro smisurata grandezza è la conseguenza dell'effetto della forza magica prigionata diversi secoli fa. Non c'è quindi da meravigliarsi che nelle loro gigantesche ragnatele si possano trovare spesso delle pergamene magiche.



L'incubo

Non avrai pensato di essere il primo eroe coraggioso che si avventura nei corridoi sotto Karak, o forse sì? Prima di te già diversi valorosi avventurieri hanno provato a venire qui, ma nessuno di loro è mai tornato indietro. Hanno perso la ragione e, ben presto, anche la vita. Ora le loro anime maledette devono custodire lo stesso tesoro che hanno cercato di rubare.



Le Mummie

I manoscritti impolverati raccontano che i personaggi che ora barcollano attraverso il labirinto di Karak sotto le sembianze di Mummie sono i costruttori originari di questo smisurato labirinto di corridoi e stanze. Il loro antico popolo era letteralmente ossessionato dalla ricchezza. Essi invocarono disperatamente l'immortalità per non doversi mai separare dai loro tesori. Ma l'oscura magia che utilizzarono richiese un prezzo molto alto. È vero che avevano trovato l'immortalità, ma non sotto la forma che avrebbero immaginato. Ora le loro spoglie mortali maledette per l'eternità vagano per i corridoi del loro impero dimenticato, sorvegliano gelosamente le loro ricchezze e assalgono tutti coloro che glielie vorrebbero portar via. Stai ben attento che la loro maledizione non cada anche su di te!



Il Drago

C'è chi afferma di aver visto la sua ombra tra le nuvole in alto sopra il castello, ma nessuno riesce a descrivere con esattezza le sue terribili sembianze. E non è nemmeno chiaro se si tratti di un essere proveniente da questo mondo. La leggenda racconta che quelli che l'hanno solo intravisto sono diventati muti per il terrore. Sarà lui la causa di tutte quelle forze oscure che avvelenano la terra attorno al castello di Karak? Sarai tu a dover trovare la risposta!



Varianti di Gioco:

Se vuoi avere un'esperienza di gioco alternativa, puoi utilizzare una delle seguenti varianti:

- 1 è possibile vincere la partita anche conquistando per primi 6 tesori, senza che il drago sia stato ancora sconfitto.
- 2 i tesori acquisiti devono essere collocati sulla plancia eroe. Essi bloccano le caselle equipaggiamento durante il gioco e i giocatori devono scegliere se preferiscono mantenere i tesori o l'equipaggiamento. I tesori possono essere collocati su qualsiasi casella della plancia e spostati liberamente in ogni momento. Tuttavia, l'equipaggiamento deve essere posizionato, come prima, sulle caselle riservate secondo le regole consuete.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

Regole principali

Movimenti

- Durante il tuo turno puoi avanzare di al massimo 4 passi.
- Dopo aver scoperto una stanza, pesca dal sacchetto un gettone (mostro o tesoro) e colloca sulla tessera della stanza appena scoperta.
- Il combattimento, la guarigione, la raccolta di un oggetto o l'apertura di un forziere mettono fine al tuo turno.

Combattimento

- Per poter sconfiggere un mostro, la forza complessiva di attacco deve essere superiore a quella del mostro. La forza totale di attacco si ricava dalla somma dei due dadi, dal valore delle armi e da un eventuale bonus dato dalle abilità dell'eroe.
- Si possono inoltre usare gli incantesimi *attacco magico* aggiungendo +1 alla forza complessiva di attacco per ogni incantesimo.
- Dopo aver perso tutte le vite del tuo eroe, devi saltare un turno: anziché compiere il turno gira un gettone vita in modo che sia con il cuore rivolto verso l'alto.

Maledizione di Karak

- Se hai sconfitto una mummia, scegli un eroe al quale dare il gettone della maledizione. Chi ha la maledizione non può sfruttare le abilità dell'eroe finché non si è liberato del gettone.
- Il gettone della maledizione può essere rimosso se si termina il turno su una tessera con la fontana curativa.
- Il gettone della maledizione può essere posseduto in un dato momento soltanto da un giocatore. Se qualcun altro sconfigge una mummia, questo eroe decide se passare il gettone della maledizione a un altro giocatore o se lasciarlo al proprietario attuale.

Fine del gioco e proclamazione del vincitore

- Il gioco termina quando uno dei giocatori sconfigge il DRAGO.
- Il vincitore è colui che ha collezionato tesori dal più alto valore complessivo. Ogni tesoro conquistato con l'apertura dei forzieri o con la sconfitta dell'INCUBO vale un punto, mentre il tesoro del DRAGO vale due punti.

Abilità degli eroi



IL MAGO ARGENTUS

- Dopo l'utilizzo, non devi scartare gli incantesimi attacco magico.
- Puoi spostare l'eroe anche tra tessere adiacenti, attraversando i muri.



HORAN IL GUERRIERO

- Puoi lanciare entrambi i dadi una seconda volta (una volta sola per combattimento).
- Se perdi l'ultima vita, puoi teletrasportare il tuo eroe sulla tessera con una fontana curativa, dove guarisce completamente.



LORD XANROS IL NEGROMANTE

- Puoi sommare +1 alla tua forza di attacco, al costo di una vita
- Al posto di fare i quattro i passi del movimento, puoi scambiare la posizione con la pedina di un altro eroe.



ADERYN LA LADRA

- Vinci il combattimento anche in caso di pareggio.
- Non devi per forza lottare contro i mostri e puoi muovere la tua pedina anche attraverso le stanze occupate dai mostri, ma senza affrontarli.



VICTORIUS LO SCHERMIDORE

- Devi tirare nuovamente il dado quando appare il numero 1.
- Se esce il numero 6, puoi continuare il tuo turno dopo il combattimento.



TAIA L'INDOVINA

- Se affronti un combattimento alla prima mossa del tuo turno aggiungi +1 alla tua forza di attacco.
- Al momento della scoperta di una stanza puoi pescare 2 gettoni invece di 1 e scegliere quello che preferisci



Autori: Petr Mikša (progettazione), Roman Hladík (grafica, illustrazioni).

Impaginazione: Jiří Trojánek, Marek Piza, Michal Pechl.

Ringraziamenti: Adam e Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák, (ex-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halánek, Nataniel e Izabela Mikš, Otakar e Mikuláš Hladík, Péta e Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatiček, Simona Skudová, Štěpán Štefanik, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub di Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj.

Media Gold
ul. Śliwiaka 53B
30-797 Kraków

MEDIA GOLD
www.mediagold.com.pl

© Albi, 2021. All rights reserved

Albi

Distribuito da:
CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)
www.creativamente.eu

CreativaMente
LUDO ERGO SUM