

Karak

Goblin

Die Schatten des Bösen dringen aus den Höhlen der Goblins hervor und verdunkeln das Land. Wieder einmal wird der Ruf nach Helden laut. Tapfere Verteidiger legen ihre Rüstung an, schnallen sich Waffen um und marschieren los, um die Monster endgültig zu bezwingen. Aber nur Einer von ihnen kann der Champion des Reiches werden.

SPIELÜBERBLICK

Im Kartenspiel **Karak: Goblin** schlüpfst ihr in die Rollen von Helden, die sich ihren Weg durch die Goblin-Höhlen hindurchkämpfen, um den bösen **Monsterlord** zu besiegen.

Wenn du an der Reihe bist, kannst du dich einem der Monster in den Höhlen stellen. Deine Aktionskarten ermöglichen es dir, einen Gegner zu treffen, dessen Angriffe zu blockieren, deine Wunden zu heilen oder sogar neue Karten zu ziehen. Allerdings sind deine Möglichkeiten durch die Dynamik des Kampfes begrenzt – Karten gibt es in vier verschiedenen Farben, und jede gibt vor, welche Farben unmittelbar danach gespielt werden dürfen. Wenn du eine wirksame Kette von Aktionen aufbauen kannst, besiegst du deine Gegner.

Jeder Sieg gewährt dir einen neuen Vorteil – sei es eine Aktionskarte, Waffe, Rüstung oder sogar einen Schlüssel zum Aufschließen neuer Gänge tief in den Höhlen. Dein dritter Schlüssel öffnet die Kammer des Monsterlords. Wer dieses mächtige Wesen besiegen kann, wird zum Champion des Reiches.

SPIELABLAUF

Der Jüngste von euch wird Startspieler. Gespielt wird nacheinander im Uhrzeigersinn. In deinem Zug wählst du eine der 3 folgenden Optionen:

1. **Bekämpfe ein Monster.**
2. **Besuche den Händler.**
3. **Wiederbelebung deines Helden.**

Alle drei Optionen werden weiter unten erklärt.

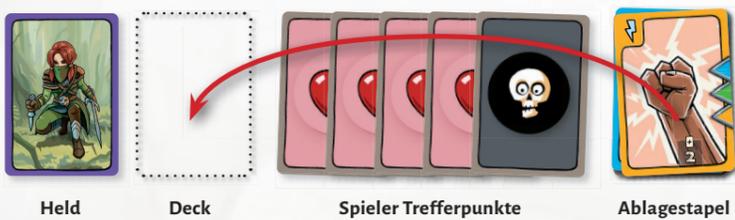
Hinweis: Wenn du zu Anfang deines Zuges keine Trefferpunkte hast, kannst du weder ein Monster bekämpfen noch den Händler besuchen – du musst dann deinen Zug darauf verwenden, deinen Helden wiederzubeleben.

DEINE AKTIONSKARTEN

Du beginnst das Spiel mit 6 Aktionskarten: 4 davon auf deiner Hand und 2 in deinem Deck. Wenn du eine Aktionskarte spielst, wird sie offen vor dir abgelegt. Am Ende deines Zuges kommen alle von dir ausgespielten Aktionskarten auf einen Ablagestapel, der offen neben deinem Deck liegt.

Während des Spiels gibt es verschiedene Gelegenheiten, Karten von deinem Deck zu ziehen. Wenn du ziehen musst, aber dein Deck leer ist, dann mische deinen Ablagestapel und bilde daraus ein neues Deck. (Bitte beachten: Du mischst nicht neu, sobald die Karten alle sind, sondern wartest ab, bis du von einem leeren Deck ziehen musst. Das macht einen Unterschied.)

Hast du weder Karten im Deck noch einen Ablagestapel, überspringe einfach die Aktion „Ziehen“.



1) EIN MONSTER BEKÄMPFEN

Wenn du beschließt, in deinem Zug ein Monster zu bekämpfen, entscheidest du, gegen welches du kämpfen willst. Zu Beginn kannst du nur Monster in der oberen Reihe bekämpfen, davon aber jedes beliebige, auch die oberste Karte des Torwächterdecks (aber nicht die oberste Karte des Monsterdecks). Benutze deine Heldenkarte, um das Monster zu kennzeichnen, das du bekämpfen willst.

Im Kampf spielst du eine Aktionskarte nach der anderen aus und versuchst, eine bestimmte Anzahl von Treffern beim Monster zu landen, während du dich gleichzeitig vor seinen Angriffen schützt.

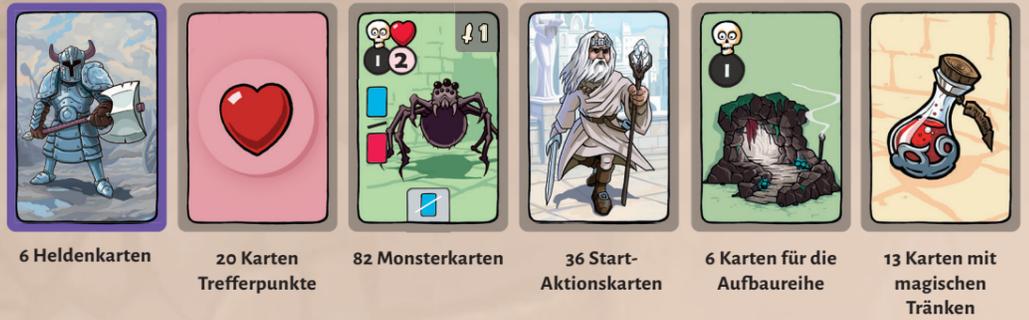
Die erste Aktionskarte, die du im Kampf ausspielst, kann eine beliebige Farbe haben (außer einer Farbe, die durch den Monsterfluch verboten ist). Die Dreiecke am rechten Rand der Karte geben an, welche Farben als Nächstes gespielt werden dürfen. Du kannst beliebig viele Karten ausspielen – sogar deine gesamte Hand – solange jede Karte eine der Farben hat, die durch die Karte unmittelbar davor festgelegt wurde.

Hinweis: Es ist sogar möglich, mehr als 4 Karten auszuspielen, denn einige Karten erlauben dir das Ziehen einer neuen Karte. Dies ist sogar die einzige Möglichkeit, manche deiner furchterregenden Gegner zu besiegen.

Einige Karteneffekte müssen ausgeführt werden, sobald du die Karte spielst. Andere werden erst am Ende des Kampfes ausgeführt. Sobald du das Ausspielen von Karten beendet hast – freiwillig oder weil du keine Karte mehr hast, die du regelgerecht spielen kannst – führe die Effekte am Ende des Kampfes in dieser Reihenfolge aus:

1. **ERHALTE TREFFER VOM MONSTER** – Der Angriffswert des Monsters gibt an, wie viele Trefferpunkte du verlierst; dieser Schaden reduziert sich jedoch um den Wert deiner Verteidigung (die du aus deiner Ausrüstung und aus gespielten Karten erhältst). Kannst du den Angriffswert auf null oder weniger reduzieren, passiert nichts. Wenn du hingegen Trefferpunkte verlierst, drehe die entsprechende Zahl an Trefferpunktkarten auf die Schädelseite. Wenn du deinen letzten Trefferpunkt verlierst, endet dein Zug sofort. (Überspringe dann die Schritte 2 und 3 und fahre mit Schritt 4 fort.)
2. **TREFFE DAS MONSTER** – Addiere alle deine Angriffseffekte auf den ausgespielten Karten zu allen Angriffswerten deiner Ausrüstung. Wenn diese Zahl gleich oder größer ist als die Trefferpunkte des Monsters, gewinnst du den Kampf. (Fahre dann mit Schritt 3 fort.) Wenn du das Monster nicht schwer genug getroffen hast, um zu gewinnen, lass das Monster liegen, nimm deine Heldenkarte zurück und beende deinen Zug. (Springe dann zu Schritt 4.)

SPIELMATERIAL



SPIELAUFBAU

DIE HÖHLEN – Die Goblin-Höhlen werden von Karten dargestellt, die in Reihen in der Tischmitte ausgelegt sind. **1** Legt zuerst die Aufbaukarten I, II und III in eine Spalte. Diese stellen die drei Level der Höhle dar. Darunter legt ihr die Aufbaukarte X, welche die Kammer des Monsterlords darstellt.

2 Alle Monsterkarten sollten mit der Monsterseite nach oben liegen. Teilt sie in 3 Stapel auf, und zwar entsprechend ihrem Level (I, II, III). In jedem Stapel sind 4 Monster mit einem Schlüsselsymbol links. (Sie haben auch einen großen Schlüssel auf der Rückseite.) Diese Monster sind Torwächter. Entfernt die Torwächter aus jedem Stapel und legt sie beiseite. Mischt die verbleibenden Karten in jedem Stapel und legt dann jeden neben die Karte, die dessen Reihe markiert. **3** Erweitert jede dieser drei Reihen, indem ihr 5 Karten von jedem Stapel auslegt – dies sind die eure Monster-Gegner. **4** Mischt die Stapel mit den Torwächterkarten und legt sie an das rechte Ende ihrer jeweiligen Reihen.

5 Drei Karten sind mit Level X markiert. Wählt zufällig eine aus. Das ist euer Monsterlord für dieses Spiel. Legt sie offen in die Reihe unter den drei Leveln der Höhle. (Legt die anderen beiden Monsterlordkarten in die Schachtel zurück – sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.)

DER HÄNDLER – Eure Helden müssen vielleicht auch ein paar Einkäufe in der Stadt tätigen. **6** Legt die Händlerkarte über die Karte mit Level I, um eine Reihe oberhalb der Höhlen zu markieren (und ja, der Händler ist ein Flaschengeist). **7** Sortiert die Karten mit den magischen Tränken nach Farben (Stärkungstrank, Heiltrank, Gegenfluchtrank) und legt sie in drei Stapeln neben den Händler. **8** Legt die Pfandleihekarte rechts daneben, um zu markieren, wo sich während des Spiels die Pfandleihe des Händlers befindet.

SPIELAUFBAU FÜR JEDEN SPIELER – Jeder von euch wählt **9** einen Helden aus, nimmt sich die Heldenkarte sowie die dazugehörigen **10** 6 Aktionskarten. Mischt dann eure 6 Aktionskarten, um euer Deck zu bilden. Legt es verdeckt neben euch ab und zieht 4 Karten davon als Starthand.

11 Jeder Spieler erhält außerdem 5 Trefferpunktkarten. Legt diese mit der Herzseite nach oben vor euch ab, um zu zeigen, dass ihr 5 Trefferpunkte habt.



AKTIONSKARTE



Kartentyp-Symbol
Bild
Nächste Farben – zeigen an, welche Farben als nächstes gespielt werden können.
Effekte – zeigen an, was die Karte bewirkt.
Farbe – bestimmt, wann die Karte gespielt werden kann.

MONSTERKARTE



Angriff – Anzahl der Trefferpunkte, die du am Ende des Kampfes verlieren könntest.
Trefferpunkte – Anzahl der Treffer, die du zum Sieg benötigst.
Level – bestimmt, in welche Reihe das Monster gehört.
Belohnung – zeigt an, was du im Falle eines Sieges bekommst.

Fluch – zeigt Karten an, die du nicht spielen oder Effekte, die du nicht verwenden kannst.

3. **HOL DIR DEINE BELOHNUNG** – Wenn du das Monster in Schritt 2 besiegt hast, nimm deine Heldenkarte zurück und nimm dir die Monsterkarte. Drehe das Monster um. Du hast gerade Ausrüstung oder eine Aktionskarte gewonnen.

- Erhältst du eine Aktionskarte, lege sie auf deinen Ablagestapel.
- Erhältst du Ausrüstung, kannst du sie zu deiner Ausrüstung hinzufügen oder in die Pfandleihe geben (beides wird später noch erklärt).

Wenn du nicht die oberste Karte vom Monster- oder Torwächterstapel genommen hast, gibst du nun einen leeren Platz in der Reihe. Fülle ihn mit der obersten Karte des Monsterstapels auf und decke damit eine neue oberste Karte auf.

4. **BEENDE DEINEN ZUG** – Egal ob du gewinnst, verlierst oder ob es unentschieden ausgeht: Am Ende deines Zuges kommen alle Karten, die du gespielt hast, auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du von deinem Deck bis auf die volle Handkartenzahl nach. Eine volle Hand besteht normalerweise aus 4 Karten, aber einige Ausrüstungen können diese Zahl erhöhen.

Hinweis zum Mischen: Wie du bereits weißt, musst du beim Nachziehen von einem leeren Deck deinen Ablagestapel neu mischen und daraus ein neues Deck bilden. Und du hast wahrscheinlich schon bemerkt, dass die Aktionskarten, die du von Monstern bekommst, ein Monster auf ihrer „Rückseite“ haben, wodurch sie leicht von den 6 Start-Aktionskarten zu unterscheiden sind. Du darfst diese unterscheidbaren Karten in deinem Deck in beliebiger Reihenfolge anordnen. Du kannst auch deine Start-Aktionskarten beliebig anordnen, allerdings erst, nachdem du sie gemischt hast, so dass du nicht weißt, wo eine bestimmte ist.



2) BESUCH BEIM HÄNDLER

Anstatt ein Monster in den Höhlen zu bekämpfen, kannst du deinen Zug auch damit verbringen, den Händler zu besuchen. Er verkauft drei Arten von magischen Tränken, und er kann dir auch alle Karten verkaufen, die ein Spieler in die Pfandleihe gelegt hat.

Für jede Karte, die du kaufst, musst du eine deiner Karten als Bezahlung in die Pfandleihe legen. Bezahlen kannst du dabei nur mit deiner Waffenkarte, deiner Rüstungskarte oder einer Aktionskarte von deiner Hand mit einem Monster auf der Rückseite. (Du kannst nicht mit einem Schlüssel, einem Trank oder einer deiner Startkarten bezahlen.)

Wenn du nach dem Einkaufen keine volle Kartenhand hast, ziehst du solange nach, bis deine Hand wieder aufgefüllt ist. (Normalerweise ist das Handlimit 4, aber du hast vielleicht gerade Ausrüstung gekauft, die dieses Limit erhöht).

TRANKLADEN – Du kannst mehrere Tränke in deinem Zug kaufen, aber vergiss nicht, dass du nicht mehr als einen von jedem Typ besitzen darfst. In deinem Zug kannst du Tränke immer zusätzlich zu Gegenständen aus der Pfandleihe kaufen.

PFANDLEIHE – Die Pfandleihe ist zu Beginn leer, aber im Laufe des Spiels sammeln sich dort Waffen und Rüstungen an, die Spieler abgegeben haben, um neue Waffen und Rüstungen zu erhalten. Außerdem sammeln sich dort auch Karten an, die Spieler als Bezahlung abgegeben haben. Wenn du in deinem Zug den Händler besuchst, kannst du maximal eine Karte aus der Pfandleihe kaufen.

3) DEINEN HELDEN WIEDERBELEBEN

Wenn dein Held keine Trefferpunkte mehr hat (0 Herzen, 5 Schädel), musst du deinen gesamten Zug darauf verwenden, deine Lebenskraft wiederherzustellen. Anstatt ein Monster zu bekämpfen oder den Händler zu besuchen, drehst du alle deine Trefferpunktarten auf die Herzseite. So beginnst du deinen nächsten Zug mit voller Stärke.

Hinweis: Du darfst deinen Zug auch dann zur Wiederbelebung deines Helden verwenden, wenn du mehr als 0 Trefferpunkte hast.

DER CHAMPION DES KÖNIGSREICHS

Sobald du einen Torwächter auf jedem Level besiegt hast, besitzt du die Schlüssel, die du brauchst, um dich dem Monsterlord zu stellen. Der erste Spieler, der ihn im Kampf besiegt, gewinnt das Spiel und wird zum Champion des Königreichs ernannt.

SPIELEDISIGN UND PRODUKTION: David Rozsival • **LAYOUT UND GRAFIKDESIGN:** Michal Peichl
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Textguru.eu (Corinna Spellerberg)
ILLUSTRATIONEN: Zdeněk Vomačka und Roman Hladík
DESIGNER DES ORIGINALEN KARAK-BRETTSPIELS: Petr Mikša und Roman Hladík



EFFEKTE VON AKTIONSKARTEN

Aktionskarten können einen oder mehrere Effekt(e) haben. Wenn eine Karte mehrere Effekte hat, werden alle ausgeführt.



ANGRIFF – Füge diese Zahl am Ende des Kampfes zu deinem Angriffswert hinzu.



ZIEHEN – Ziehe sofort die angegebene Anzahl an Aktionskarten von deinem Deck. (Wenn du von einem leeren Deck ziehen musst, mische deinen Ablagestapel und bilde daraus ein neues Deck, aber mische dabei keine der Karten unter, die du in diesem Zug bereits gespielt hast).

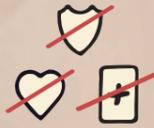


ABWEHR – Ziehe diese Zahl am Ende des Kampfes vom Angriffswert des Monsters ab.



HEILEN – Du erhältst sofort die angegebene Anzahl an Trefferpunkten zurück. (Drehe die Schädel auf die Herzseite um.) Sobald du wieder die volle Trefferpunktzahl hast, ist jede zusätzliche Heilung verschwendet – sie kann nicht für das Ende des Kampfes aufbewahrt werden.

MONSTERFLÜCHE



FLÜCHE GEGEN AKTIONSKARTENEFFEKTE – Wenn das Monster eines dieser Symbole hat, wird der angegebene Effekt auf allen Aktionskarten, die du während des Kampfes spielst, aufgehoben. Wenn du zum Beispiel ein Monster bekämpfst, das einen Fluch gegen die Verteidigungseffekte von Aktionskarten hat, kannst du immer noch Karten mit diesen Effekten spielen, aber wenn du am Ende des Kampfes deine Verteidigung zusammenzählst, ignorierst du deine Aktionskarten und berücksichtigst nur die Verteidigung, die du durch Ausrüstung erhältst.



FLÜCHE GEGEN FARBEN – Wenn das Monster eines dieser Symbole hat, kannst du während des Kampfes keine Karte der verbotenen Farbe ausspielen.



FLÜCHE GEGEN AUSTRÜSTUNG – Wenn du ein Monster angreift, das eines dieser Symbole hat, kannst du in diesem Spielzug keine Ausrüstung des verbotenen Typs verwenden.

AUSRÜSTUNG

Es gibt vier Arten von Ausrüstung: **Waffen**, **Rüstung**, **Schlüssel** und **magische Tränke**. Ausrüstungskarten sind keine Aktionskarten. Statt vom Deck auf die Hand zum Ablagestapel zu wandern, bleiben sie immer offen vor dir auf dem Tisch liegen.



WAFFEN UND RÜSTUNG – Du darfst maximal eine Waffe besitzen. Wenn du eine weitere Waffe erhältst, musst du eine auswählen und die andere in die Pfandleihe geben. (Die Pfandleihe ist ein Stapel von Karten am Ende der Händlerreihe.) Ebenso darfst du maximal eine Rüstungskarte besitzen. Die Pfandleihe ist also anfangs leer, füllt sich aber im Laufe des Spiels nach und nach mit Waffen und Rüstungen. Die meisten Waffen erhöhen deinen Angriffswert und die meisten Rüstungen deinen Verteidigungswert, aber sie können auch andere Effekte haben.



Wenn ein Ausrüstungsgegenstand das Herz-Symbol hat, erhältst du am Ende eines jeden Kampfes die angegebene Anzahl an Trefferpunkten zurück, nachdem du vom Monster getroffen wurdest. Wenn das Monster deinen letzten Trefferpunkt nimmt, wird dieser Effekt nicht ausgeführt und du musst deinen Helden im nächsten Zug wiederbeleben.



Dieses Symbol zeigt an, dass ein Ausrüstungsgegenstand die Anzahl deiner Handkarten erhöht (+): Wenn du normalerweise deine Hand auf 4 auffüllst, sind es jetzt 5. (Oder 6, wenn du diesen Bonus 2x hast.) Wenn jedoch ein Fluch diesen Bonus aufhebt, musst du bis auf 4 abwerfen, bevor du in den Kampf gehst. Wenn du mit einem Rüstungsfluch in den Kampf gehst, musst du deine Karten bis auf 4 Handkarten abwerfen. Nach dem Kampf ziehst du bis zu deiner modifizierten maximalen Handkartenanzahl nach.



SCHLÜSSEL – Du erhältst Schlüssel durch das Besiegen von Torwächtern. Jeder Schlüssel ermöglicht dir den Zugang zum nächsten Level der Goblin-Höhlen. Sobald du einen Torwächter besiegt hast, darfst du für den Rest des Spiels keinen weiteren Torwächter auf dieser Ebene bekämpfen, aber du kannst natürlich weiterhin die anderen Monster auf dieser Ebene angreifen.

Beispiel: Du kannst keine Monster auf der zweiten Höhlen-Ebene angreifen, bis du einen Level-I-Torwächter besiegt hast. Und sobald du einen Level-II-Torwächter besiegt hast, hast du 2 Schlüssel, die es dir erlauben, alle Monster auf jeder der drei Level zu bekämpfen (du kannst aber nicht mehr gegen einen Level-I- oder Level-2-Torwächter kämpfen). Den Monsterlord kannst du erst bekämpfen, wenn du bereits einen Level-III-Torwächter besiegt hast.

Während des Spiels erhältst du nur einen Schlüssel von jeder Ebene und du wirst nie einen Schlüssel verlieren oder abgeben.

MAGISCHE TRÄNKE – Der Händler verkauft drei Arten von magischen Tränken. Du kannst maximal einen von jedem Typ besitzen. Im Gegensatz zu anderen Ausrüstungsgegenständen sind sie zum einmaligen Gebrauch – du legst die Karte auf den entsprechenden Stapel zurück, wenn du sie benutzt hast.



GEGENFLUCHTRANK – Für die Dauer deines Kampfes gilt der Fluch des Monsters nicht. Falls das Monster mehrere Flüche hat, wählst du einen, den du mit diesem Trank abwehren kannst. Auch wenn der Effekt des Tranks bis zum Ende deines Spielzugs anhält, wirft ihn sofort ab, damit du nicht vergisst, dass seine Magie verbraucht ist.



STÄRKUNGSTRANK – Wenn du diesen Trank verwendest, verdoppelst du den Angriffs- oder Verteidigungseffekt der Aktionskarte, die du gerade gespielt hast. Lege den Trank neben die Karte als Erinnerung, dass ihr Effekt verdoppelt wurde. Wirf den Trank ab, wenn du diesen Effekt am Ende des Kampfes auswertest. Dieser Trank kann nicht verwendet werden, um einen Ausrüstungseffekt zu verdoppeln.



HEILTRANK – Wenn du diesen Trank verwendest, erhältst du sofort alle deine Trefferpunkte zurück. (Drehe alle Schädel wieder auf die Herzseite.) Du kannst diesen Trank jederzeit während des Kampfes verwenden, bevor du Treffer vom Monster erhältst. Du kannst ihn auch verwenden, nachdem du Treffer eingesteckt hast, aber nur, wenn du dabei deinen letzten Trefferpunkt noch nicht verloren hast.

SPEZIALFÄHIGKEITEN: Wenn alle einverstanden sind, könnt ihr die 6 Helden auch unterschiedlich gestalten, indem ihr ihnen jeweils eine besondere Fähigkeit gebt (Bitte beachtet, dass dies das Spiel schneller und leichter macht.):



ARGENTUS – der Hexer: Einmal pro Kampf kann Argentus eine blaue Karte spielen, auch wenn die vorherige Karte dies nicht vorgibt (aber nicht, wenn ein Fluch dies verbietet).



HORAN – der Krieger: Wenn Horan einmal pro Kampf zwei Angriffseffekt-Aktionskarten hintereinander ausspielt, erhält er einen Bonus von +1 auf seinen gesamten Angriffswert.



ADERYN – die Räuberin: Auch wenn Aderyn in einem Kampf ihren letzten Trefferpunkt verliert, hat sie noch die Chance, das Monster zu treffen und möglicherweise dessen Belohnung zu erhalten. Allerdings kann sie diese Fähigkeit nicht nutzen, um den Monsterlord zu besiegen.



LORD XANROS – der Schwarzkünstler: Einmal pro Kampf kann Xanros eine Karte mit einer Farbe ausspielen, die durch einen Fluch verboten ist, oder einen Aktionskarteneffekt auswerten, der durch einen Fluch verboten ist. (Diese Fähigkeit kann nicht bei Flüchen gegen Ausrüstung verwendet werden.)



VICTORIUS – der Fechter: Die zweite Aktionskarte, die Victorious in einem Kampf ausspielt, kann eine andere Farbe haben als die, welche die erste Karte vorgibt.



TAIA – die Wahrsagerin: Wenn Taia eine Aktionskarte mit dem Effekt „Ziehe eine Karte“ ausspielt, zieht sie zwei, behält eine davon und legt die andere unter ihr Deck. (Wenn ihr Deck nur noch eine Karte hat, mischt sie vorher ihren Ablagestapel, damit sie zwei Karten ziehen kann.)