

Karak

Goblin

Z gobliních jaskýň sa šíri zlo. Starí známi šampióni tak musia ešte raz obliecť svoju zbraň, pochytiť zbrane a pokoriť svojich protivníkov raz a navždy. Skutočným hrdinom sa ale tento raz môže stať len jeden!

ZÁKLADNÝ PRINCÍP A CIEĽ HRY

V kartovej hre **Karak: Goblin** sa stanete jedným zo šiestich hrdinov na náročnej ceste za očistením gobliních jaskýň od zlomyseľných monštier a hlavne ich prefikáneho vládcu.

Hráči sa budú striedať v ťahoch, v rámci ktorých sa pomocou dôvtipného hrania kariet budú snažiť porážať svojich protivníkov – každý porazený protivník pritom hráčovi prinesie nejakú výhodu – novú akčnú kartu, novú zbraň či zbraň, alebo kľúč, s ktorým sa môže hrdina vydať hlbšie do podzemia.

Akčné karty ale nie je možné hrať podľa ľubovôle – musia na seba farebne nadväzovať. V kartovej hre Goblin nájdete akčné karty štyroch farieb – zelené, modré, červené a žlté. Každá karta pritom môže mať jeden alebo viac z nasledujúcich efektov – môže vám umožniť zraniť protivníka, ubrániť sa jeho útoku, vyliečiť vášho hrdinu alebo dobrať ďalšiu kartu. Premyslené získavanie nových kariet je potom kľúčom k úspechu.

Vítazom sa stane ten hráč, ktorého hrdina pokorí **Vládcu netvorov** – na to je však najprv potrebné poraziť radových nepriateľov, získať trojicu kľúčov a v medzičase i lepšie karty a výbavu.

PRIEBEH HRY

Hráči sa striedajú v ťahoch od začínajúceho hráča a ďalej v smere hodinových ručičiek.

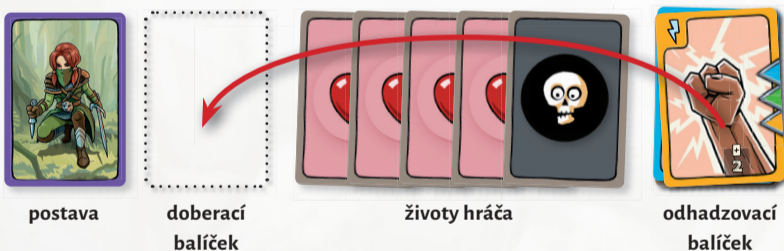
Priebeh tahu: V rámci svojho tahu musí hráč urobiť jednu z troch možností.

1. **Boj s netvorom**
2. **Nákup u obchodníka**
3. **Oživenie (ak padol jeho hrdina v predchádzajúcom kole)**

DOBERACÍ A ODHADZOVACÍ BALÍČEK

Väčšinu hry budú akčné karty jednotlivých hráčov kolovať medzi ich doberacími balíčkami, ich rukami a ich odhadzovacím balíčkom. Doberací balíček bude vždy ležať lícom (stranou s akciou) dole, odhadzovací balíček naopak lícom hore. Ak si má hráč kedykoľvek v priebehu hry ťahať kartu zo svojho doberacieho balíčka vo chvíli, keď tam žiadna nie je, musí okamžite zamiešať svoj odhadzovací balíček a vytvoriť z neho nový doberací balíček – z neho si potom doberie. Ak v doberacom ani odhadzovacom balíčku už nemá žiadnu kartu, efekt doberania neprebegne.

Pozor – toto neznamená, že zamiešate odhadzovací balíček okamžite, ako sa vám v doberajúcom balíčku minú karty. Zamiešajte ho až vo chvíli, keď by ste z prázdneho doberacieho balíčka mali ťahať ďalšiu kartu!



1) BOJ S NETVOROM

Ak sa chce hráč stretnúť s netvorom, vyberie jedného z netvorov na niektorom z poschodí, do ktorého má prístup (vlastní kľúč alebo kľúče vyobrazené na karte poschodia) a označí ho svojou kartou hrdinu. Hráč môže na súboj vyzvať buď niektorého z radových netvorov, alebo vrchnú kartu z balíčka kľučiarov príslušného poschodia. Potom sa hráč snaží zahrať z ruky postupne akčné karty tak, aby svojmu protivníkovi uštedril aspoň toľko zásahov, koľko má protivník životov, a aby pritom sám o všetky životy neprišiel.

Hráč v súboji hrá postupne karty z ruky. Prvá zahraná karta môže mať ľubovoľnú farbu (ak nie je prekliata, pozri ďalej), akákoľvek ďalšia karta však už musí mať niektorú z farieb, ktoré sú na predchádzajúcej karte označené ako nadväzujúce.

Hráč môže zahrať ľubovoľný počet kariet, pokiaľ pri tom dodrží všetky pravidlá.

Poznámka: Rad kariet umožňuje dobrať ďalšiu kartu. Takto je možné vyložiť i viac kariet než štyri, ktoré má hráč na začiatku tahu v ruke. Na porazenie silnejších nepriateľov je to dokonca nevyhnutné.

Vo chvíli, keď hráč nechce alebo nemôže vyložiť ďalšiu kartu, súboj končí. Následne:

1. **NETVOR UŠTEDRÍ ZRANENIE** – zistíte, o koľko životov netvor hrdinu pripravil. Odčítajte počet bodov obrany na vyložených akčných kartách a kartách vybavenia daného hráča od útoku daného netvora. Potom uberte hrdinovi výsledný počet životov – otočte príslušný počet kariet životov stranou s lebkou hore. Pokiaľ v tejto chvíli prišiel hrdina o posledný život, súboj končí jeho porážkou – i keby bola celková sila hrdinového útoku dostačujúca. Hráč si v takom prípade vezme späť svoju kartu hrdiny a kartu netvora nechá ležať na mieste. Zahrané akčné karty odhodí na svoj odhadzovací balíček.
2. **POKIAĽ HRDINOVI ZOSTAL PO ÚTOKU NETVORA ASPOŇ JEDEN ŽIVOT**, spočítajte jeho celkovú silu útoku na vyložených akčných kartách a kartách vybavenia. Ak je rovnaká alebo vyššia než počet životov netvora, hrdina v súboji zvíťazil a získa odmenu (pozri ďalej). Ak nie, vezme si hráč späť svoju kartu hrdiny a kartu netvora nechá ležať na mieste. Bez ohľadu na to, či zvíťazil alebo nie, odhodí hráč zahrané akčné karty na svoj odhadzovací balíček.

OBSAH HRY



PRÍPRAVA HRY

PODZEMIE – Goblinie jaskyne predstavujú karty podzemia rozmiestnené v strede hernej oblasti. **1** Vezmite karty podzemia a položte ich pod seba do stĺpca od prvého poschodia (označeného jednou lebkou), cez druhé poschodie (dve lebky), tretie poschodie (tri lebky) až po poschodie Vládcu (lebka s rohmi). **2** Nad tieto karty ešte umiestnite kartu obchodníka.

3 Karty netvorov rozdeľte podľa počtu lebiek do balíčkov jednotlivých poschodí. **4** Z každého balíčka potom ešte oddeľte karty kľučiarov, ktoré nechajte bokom v osobitných balíčkoch. **5** Jednotlivé balíčky zvyšných netvorov zamiešajte a umiestnite stranou s netvorom hore vedľa príslušných kariet Poschodí. Z každého z týchto troch balíčkov potom vezmite päť kariet a umiestnite ich stranou s netvorom hore do radov napravo od kariet príslušných Poschodí. **6** Napravo od nich potom ešte pre každé poschodie umiestnite balíček s príslušnými kľučiarimi.

6 Z troch kariet Vládcov (označených lebkou s rohmi) náhodne vylosujte jednu kartu, ktorú položte obrázkom netvora hore, napravo od karty poschodia Vládcu. Zvyšné dve karty Vládcov vráťte späť do krabičky, v tejto partii ich už nebudete potrebovať.

OBCHODNÍK – Vaším hrdinom sa určite bude hodiť z času na čas navštíviť obchodníka. **7** Vedľa karty obchodníka položte balíčky kariet vytriedené podľa druhu. **8** Vedľa nich ponechajte priestor na balíček blšieho trhu.

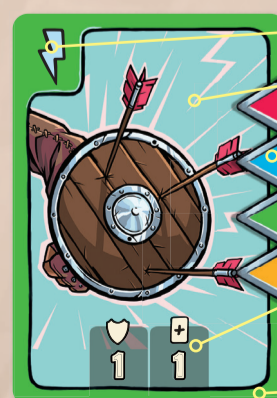
PRÍPRAVA HRÁČA – Každý hráč si vyberie, za ktorého z hrdinov chce hrať, a vezme si **9** príslušnú kartu a **10** šesticu kariet, ktoré danej postave prislúchajú. Zamieša ich, vytvorí z nich svoj doberací balíček, ktorý umiestni lícom dole tak, aby naň ľahko dočiahol, a vezme si z neho do ruky štyri karty.

11 Ďalej si každý hráč vezme päť kariet životov, ktoré vystaví stranou so srdcom hore do radu pred seba.

Teraz môže najmladší hráč začať hrať.



ROZBOR AKČNEJ KARTY



Symbol typu karty
Ilustrácia
Nadväzujúce farby určujú, ktoré ďalšie karty je možné zahrať ako ďalšie v poradí po tejto karte.
Efekty karty určujú, čo zahranie karty spôsobí.
Farba danej karty

ROZBOR KARTY NETVORA



Útok netvora určuje, o koľko životov pripraví netvor hrdinu.
Počet životov netvora určuje, koľko zásahov treba netvorovi uštedriť, aby bol porazený.
Úroveň netvora určuje, na ktoré poschodie tento netvor patrí.
Odměna – pomôcka, ktorú môže hráč získať, keď netvora porazí.

Kľiatby určujú, ktoré farby kariet proti netvorovi nie je možné hrať, či ktoré efekty v súboji s ním nie je možné uplatniť.

3. **POKIAL HRDINA V SÚBOJI ZVÍTĀZIL**, vezme si kartu netvora a otočí ju rubom hore – na rubovej strane je jeho odmena – môže to byť karta vybavenia, alebo akčná karta. Ak je to karta vybavenia, môže si ju ponechať (za dodržania obmedzení uvedených nižšie), alebo ju odhodíť do balíčka bližšieho trhu. Ak je to akčná karta, musí ju položiť navrch svojho odhadzovacieho balíčka. Na miesto porazeného netvora okamžite vyloží novú kartu netvora z príslušného balíčka poschodia.

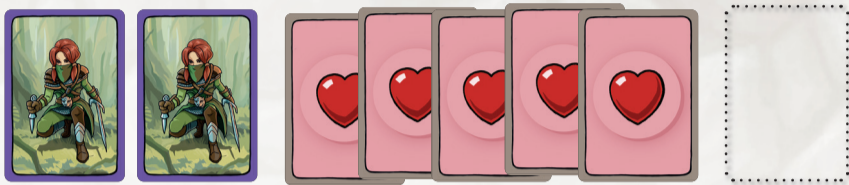
Ak má hráč v tejto chvíli menej než 4 karty, doberie si do 4 kariet (prípadne do viac, ak má príslušné karty vybavenia – pozri ďalej). Ak má 4 alebo viac kariet, žiadne karty neodhadzuje, ani nedoberá. Bez ohľadu na to, či hrdina v boji zvíťazil, zomrel alebo len prehral, teraz hráčov ťah končí a hrá ďalší hráč.

Poznámka: V kartovej hre Goblin Vám budú do balíčka pribúdať akčné karty práve prostredníctvom porážania nepriateľov. Nezabudnite, že na zadnej strane rôznych akčných kariet a počiatkových akčných kariet sú rôzne obrázky – to môžete využiť pri miešaní svojho doberacieho balíčka a aspoň trochu si ho prispôsobiť, aby ste mohli ísť šťastiu oproti.



Počiatkové karty v ruke hráča

netvor



Hráč vykladá bojovú kartu.

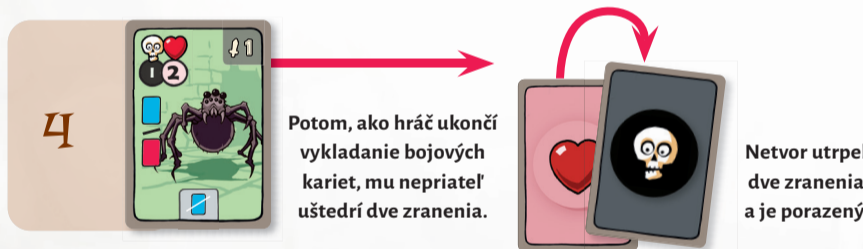
Netvor utrpí jedno zranenie.

Hráč si doberie novú kartu – tá má prekliatu farbu, a preto ju nemožno zahráť.



Hráč vykladá ďalšiu bojovú kartu a vďaka jej efektu si môže okamžite vyliečiť jedno zranenie.

Netvor utrpí ďalšie zranenie.



Potom, ako hráč ukončí vykladanie bojových kariet, mu nepriateľ uštedrí dve zranenia.

Netvor utrpel dve zranenia a je porazený.

2) NÁVŠTEVA OBCHODNÍKA

Namiesto boja s netvorom môže hráč navštíviť obchodníka. U obchodníka je možné nakupovať elixíry alebo tiež iné karty na blšom trhu. Počas jednej návštevy obchodníka môže hráč využiť obe tieto možnosti.

Za nákup u obchodníka sa platí kartami – a to buď akčnými kartami, ktoré má hráč práve v ruke, alebo kartami vybavenia. Nie je možné platiť základnými akčnými kartami, kartami elixírov a kartami kľúčov. Zaplatené karty umiestňujete do bližšieho trhu (neskôr ich teda môže kúpiť iný hráč).

Po skončení nakupovania si aktuálny hráč doberie do 4 (či viac) kariet a potom hrá ďalší hráč.

NÁKUP ELIXÍROV – Hráč si môže nakúpiť elixíry za cenu jedna karta za jeden elixír. Musí pritom rešpektovať obmedzenie počtu elixírov, ktoré pri sebe môže hrdina mať (jeden z každého druhu). Je možné zakúpiť i viac druhov elixírov naraz.

BLŠÍ TRH – Hráč si môže za cenu jednej karty vziať jednu ľubovoľnú kartu z balíčka bližšieho trhu. Musí pritom rešpektovať obmedzenie počtu zbraní a zbrojí, ktoré pri sebe môže hrdina mať (jednu zbraň a zbroj). Prebytočné zbrane či zbroje musí odhodíť do balíčka bližšieho trhu, rovnako ako kartu, ktorou platí. Počas jednej návštevy obchodníka je možné na blšom trhu kúpiť len jednu kartu. Ak kúpi hráč akčnú kartu, umiestni ju navrch svojho doberajúceho balíčka.

3) OŽIVENIE

Ak zomrel v predchádzajúcom kole hráčov hrdina, musí celý nový ťah stráviť oživovaním. Jediné, čo v tomto ťahu hráč urobí, je, že otočí všetky karty životov svojho hrdinu stranou so srdcom hore. Potom hrá ďalší hráč.

KONIEC HRY

Hra končí okamžite, ako niektorý hráč v súboji pokorí vládcu netvorov a jeho hrdinovi pritom zostane aspoň jeden život. Tento hráč sa stáva víťazom.

NÁVRH HRY A PRODUKČIA: David Rozsival

ILUSTRÁCIE: Zdeněk Vomáčka a Roman Hladík

AUTORI KARAKU: Petr Mikša a Roman Hladík

DTP: Michal Peichl

SK PŘEKLAD: Erika Durajová

Albi

EFEKTY AKČNÝCH KARIET

Ak je na akčnej karte viac efektov, platia všetky z nich. Vyhodnocuje ich sprava doľava.



ÚTOK – Znamená uštedrenie daného počtu zásahov netvorovi. Útok sa vyhodnocuje až na konci súboja.



ŤAHANIE KARTY – Ťahajte zo svojho doberacieho balíčka daný počet kariet. Vyhodnocuje sa okamžite.



OBRANA – Znamená zníženie sily útoku netvora o danú hodnotu. Obrana sa vyhodnocuje až na konci súboja.



LIEČENIE – Otočte daný počet svojich kariet životov späť stranou so srdcom hore. Vyhodnocuje sa okamžite. Pokiaľ máte plný počet životov, tento efekt prepadá (nie je možné s jeho pomocou nahrádzať efekt Obrana).

EFEKTY NEPRIATEĽOV

Nepriatelia často majú zvláštne schopnosti označené ako kliatby – tie môžu mieriť buď na konkrétne farby alebo efekty.



KLIATBY FARBIEB – Ak je prekliata nejaká farba, nesmiete karty tejto farby v súboji vôbec zahráť.



KLIATBY EFEKTOV – Ak je prekliaty nejaký efekt, nesmiete tento efekt v priebehu súboja vyhodnotiť, môžete ale hrať karty, ktoré ho obsahujú (napríklad na účely nadväznosti farieb). Tieto kliatby nerušia efekty vybavenia.



KLIATBY VYBAVENIA – Rušia efekty daného typu vybavenia.

PREDMETY

V kartovej hre Goblin je možné získať štyri typy vybavenia – **zbrane**, **zbroje**, **kľúče** a **elixíry**. Predmety sa od akčných kariet odlišujú sivými okrajmi – nemajú teda žiadnu zo štyroch farieb.



ZBRANE – Ak získate zbraň, nechajte ju vyloženú pred sebou. Zbrane vám prepožičiavajú efekty, ktoré môžete využiť raz počas súboja – v prípade útoku či obrany – pri jeho vyhodnotení. V prípade liečenia ich vyhodnocujete vždy na konci súboja. Pridanie karty znamená, že v čase, keď vlastniete daný predmet, doberáte do ruky o daný počet kariet viac – tzn. máte k dispozícii viac kariet. Každý hráč môže mať v jednej chvíli len jednu zbraň – ak získa ďalšiu, musí odhodíť buď túto novú, alebo existujúcu zbraň do balíčka bližšieho trhu.

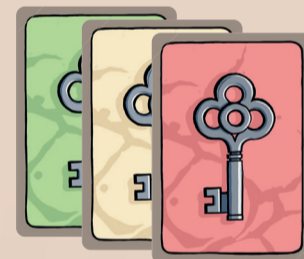
ZBROJE – Ak získate zbroj, nechajte ju vyloženú pred sebou. Zbroje vám prepožičiavajú efekty, ktoré môžete využiť raz počas súboja – v prípade útoku či obrany – pri jeho vyhodnotení. V prípade liečenia ich vyhodnocujete vždy na konci súboja. Pridanie karty znamená, že v čase, keď vlastniete daný predmet, doberáte do ruky o daný počet kariet viac – tzn. máte viac k dispozícii viac kariet. Každý hráč môže mať v jednej chvíli len jednu zbroj – ak získa ďalšiu zbroj, musí odhodíť buď túto novú, alebo existujúcu zbroj do balíčka bližšieho trhu.



Tento symbol znamená, že si hrdina na konci súboja vylieči daný počet životov. Ak však hrdina stratí v súboji svoj posledný život, tento efekt sa nespustí a hrdina sa musí oživiť podľa bežných pravidiel.



Tento symbol znamená, že hráč môže dobrať do väčšieho počtu kariet. Ak teda má napríklad 4, doberie si na konci súboja do piatich namiesto do štyroch kariet. V prípade prekliatia zbroje s týmto efektom musí hráč okamžite odhodíť karty do počtu štyroch. Bonusy z rôznych zdrojov sa sčítavajú.



KĽÚČE – V kartovej hre Goblin sú kľúče troch farieb – modré, fialové a zlaté. Ak porazí hráč kľučiaru, získava kľúč a s ním i možnosť vstupu na ďalšie poschodie. Získaný kľúč hráč položí pred seba. Na vstup na druhé poschodie je potrebný modrý kľúč, na vstup na tretie modrý a fialový kľúč a napokon na vstup na poschodie vládcu všetky tri kľúče. Hneď ako hráč kľúč danej farby získa, nemôže už získať ďalší kľúč rovnakej farby – na daného kľučiaru nesmie ani zaútočiť.

Hráči môžu bojovať s netvormi na všetkých poschodiach, ku ktorým majú kľúče. S netvormi z nižších poschodí teda je možné bojovať i v prípade, že si daný hráč už odomkol vyššie poschodia.

ELIXÍRY – U obchodníka je možné v kartovej hre Goblin získať trojicu elixírov – elixír sily, elixír ochrany a elixír liečenia. Hráč môže mať pri sebe naraz vždy len jeden elixír z daného druhu. Ľubovoľný elixír je možné použiť kedykoľvek v priebehu hráčového ťahu. Použitý elixír hráč vráti späť do daného balíčka obchodníka.



ELIXÍR SILY – po odhodení elixíru sily môže zdvojnásobiť hodnotu útoku alebo obrany (podľa svojej voľby) na jednej akčnej karte, ktorú práve zahrá.



ELIXÍR OCHRANY – hráč môže zrušiť jednu kliatbu. Ak ich daný netvor uštedruje viac, hráč si musí vybrať a nahlas ohlásiť, ktorú kliatbu ruší. Kliatba je zrušená len počas doby trvania hráčovho súčasného ťahu.



ELIXÍR LIEČENIA – hráč okamžite vylieči všetky životy svojho hrdinu (nie je možné vykonať, pokiaľ hrdina v tomto ťahu zomrel).

ZVLÁŠTNE SCHOPNOSTI HRDINOV

Na uľahčenie hry môžete nepovinne zaradiť zvláštne schopnosti hrdinov. Tie sú nasledujúce:



ARGENTUS – *čarodejník*: Raz počas súboja môže zahráť modrú kartu bez toho, aby to predchádzajúca karta dovoľovala.



ADERYN – *lupička*: Pokiaľ uštedrí protivníkovi dostatok zranení, zvíťazí v súboji, i keby sama stratila všetky životy (platí i pri súboji s vládcou netvorov).



HORAN – *bojovník*: Ak zahrá za sebou dve karty s útokom, získa na tento súboj útok +1 (raz za kolo).



VICTORIUS – *šermiar*: Prvé dve jeho zahraté karty na seba nemusia nadväzovať.



LORD XANROS – *černokňažník*: Raz počas súboja môže vyhodnotiť akciu či farbu zakázanou kliatbou protivníka.



TAIA – *veštkyňa*: Pri vyhodnocovaní efektu akčnej karty „dobranie kariet“ ťahá dve karty, jednu si vezme do ruky a druhú dá naspodok svojho doberacieho balíčka (neplatí pre doberanie kariet na konci ťahu hráča).