



Karak

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK

KARAKI LOSSI ÜMBRUSKONDA AASTAID HIRMU ALL HOIDNUD LOHE ON LÕPUKS LANGENUD. Kangelastel olid väga erinevad motiivid, mis neid Karaki sügavatesse vangikoobastesse tõid. Nüüdseks on need lahenduse leidnud ja nad võiksid kergendatult hingata.

Kuid ainult hetkeks. Vaevalt on nad päevavalguse kätte naasnud ja varemetes lossi kaitsemüüridele roninud, kui maa hakkab värisema ja nii kaugele kui silm ulatub, avanevad kuristikud, millest tunglevad välja hirmuäratavad olendid. Olendid, kellega kangelased pole kunagi varem kokku puutunud ...

Kas see on kurja lohe viimane kätemaks?

Või kaitstes kohutav lohe maailma hoopis millegi veel hirmsama eest?

Meie kangelased ei lase end sellest heidutada – Karaki vangikoobastest on nad toonud endaga kaasa suure enesekindluse ja hulga äärmiselt väärtuslikke aardeid. Ja võib-olla veel midagi: soovi muuta maailma oma tahtmise järgi. Nad usuvad, et suudavad vaenlastega hakkama saada – ja seekord ei kavatse nad seda üksi teha ...

MÄNGU PÕHIOLEMUS

Karak 2 on seikluslik lauamäng, milles mängijad avastavad kangelas-tena Karaki lossi ümbritsevat maastikku, võideldes sealsete koletistega ja saades seeläbi erinevaid aardeid. Avastatud territooriumilt saavad nad ressursse otsida, et ehitada asulaid, kus muu hulgas treenida oma armee jaoks uusi üksusi. See kõik võimaldab neil astuda vastu tumedatele jõududele, kes üritavad maailma üle võtta.

Kuid kangelased ei püüa lihtsalt maailma kaitsta – koletiste armee hingekividesse peidetud jõud suudab nende unistused teoks teha. Iga kangelane on tulnud Karaki maadele erineval põhjusel ja kõige suurema hulga hingekivide hankimine peaks aitama neil nende missiooni täita.

Ma pole kunagi Karaki mänginud – kas see on probleem?

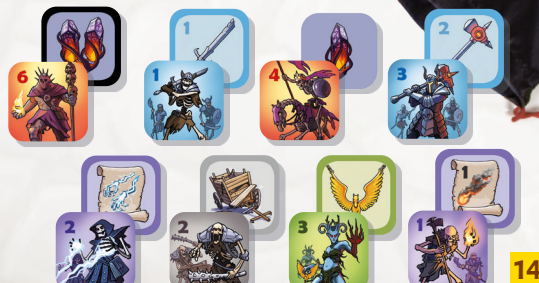
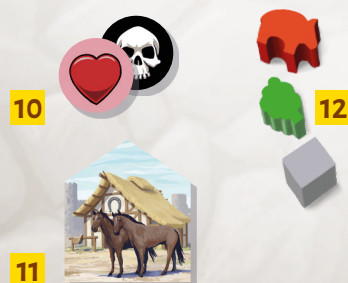
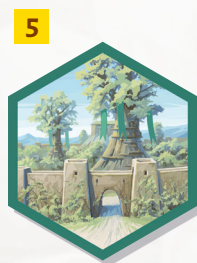
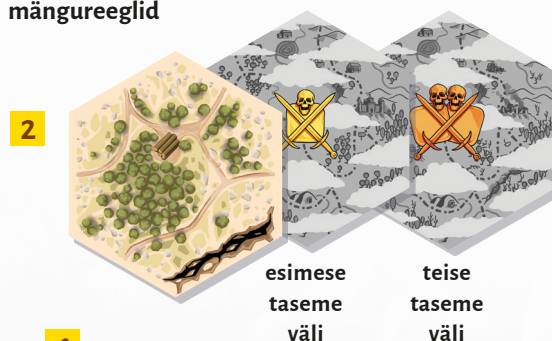
Ei, Karak 2 on eraldiseisev mäng ja kuigi selle lugu järgib Karakis kirjeldatud sünded, ei ole algse mängu tundmine selle mängu nautimiseks vajalik.

MÄNGU EESMÄRK

Mäng lõpeb kohe, kui üks kangelastest Pimeduse Kindrali alistas. Mängu võitja on see mängija, kes on mängu jooksul kogunud kõige rohkem pimedusearmee hingekive. Nendel hingekividel on erinevad punktiväärtused. Mängu võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

KARBI SISU

- 1 1 stardiväli
 - 2 28 maastikuvälja (18 esimese ja 10 teise taseme välja)
 - 3 6 papist kangelasenuppu + 6 plastist alust
 - 4 6 kangelasekaarti
 - 5 6 linnažetooni (1 igale kangelasele)
 - 6 5 kangelasetahvli
 - 7 5 aulippu
 - 8 6 suuremat kangelasetäringut (1 igale kangelasele)
 - 9 35 väiksemat üksusetäringut (10× rüütel, 10× vibukütt, 10× maag, 3× luukere, 1× karu, 1× titaan)
 - 10 30 elužetooni (millest 5 on tagavara)
 - 11 30 hoonežetooni (linnaehituseks)
 - 12 40 toidužetooni, 40 puidužetooni, 40 kivižetooni
 - 13 1 riidest kott koletiste žetoonidele
 - 14 36 koletistearmeežetooni (7× luukeresõdalane, 6× tuleneelaja, 5× varjusõõja, 3× luukeretümikas, 5× pimedusevaim, 1× vasarajünger, 5× luukereratsur, 4× surmasaadik)
 - 15 1 Pimeduse Kindrali nupp koos alusega
 - 16 5 ihukaitsevaelasežetooni
 - 17 1 katkužetoon
- mängureeglid



Sa ei soovi
reegleid lugeda?

Vaata
ingliseelset
videoõpetust:



MÄNGU ÜLESPANEK

1. Aseta **stardiväli** (see koosneb kolmest omavahel ühendatud maastikuväljast) laua keskele.
2. Jaga teised **maastikuväljad** vastavalt nende tasemetele ja sega mõlemad tasemed eraldi.
3. Seejärel aseta **teise taseme maastikuväljade pakk** lauale pilt allapoole, nii et iga mängija ulatuks nendeni. Aseta **esimese taseme maastikuväljade pakk** pilt allapoole selle peale, nii et mõlemad kokku moodustavad ühe paki.
4. Aseta **koletistearmeežetoonid** kotti ja pane see kõigi mängijate käeulatusse.
5. Aseta žetoonide kotti lähedale **Pime-duse Kindrali** nupp (oma unikaalsel alusel), samuti **ihukaitsevaelaste žetoonid** ja **katkužetoon**.
6. Võta mängukarbist välja sektsiooni-dega alus ja aseta see kõigi mängijate käeulatusse lauale. Nad võtavad siit ressursse. Mängus on 3 liiki ressursse: **toit**, **puit** ja **kivi**.
7. Sektsioonidega alusel on ka **üksuste täringud**. Mängus on 3 põhilist üksuste tüüpi: rüütlid, vibukütid ja maagid.
8. Iga mängija võtab **1 kangelasetahvli**, **1 linnažetooni**, **5 elužetooni** ja **6 hoonežetooni** (1 igast hoonetüübist). Aseta žetoonid oma kangelasetahvlil vastavatesse pesadesse; elužetoonid südame pool ülespoole ja hoonežetoonid hall (ehitamata) pool ülespoole. Aseta aulipp mängulauale kohale „0“.
9. Sega kõik 6 **kangelasekaarti** ja laota need lauale pilt allapoole. Seejärel võtab iga mängija ühe **kangelasekaardi** ja asetab selle vastavale kohale oma **kangelasetahvlil**. Pane ülejäänud kangelasekaardid karpi tagasi.
10. Aseta oma kangelase juurde kuuluv **linnažetoon** enda ette hall (ehitamata) pool ülespoole.
11. Leia oma **kangelase nupp** ja aseta see plastmassist alustele.
12. Aseta enda ette oma **kangelase täring** (kangelaste täringute külgedel olevate sümbolite paigutus on sama, need erinevad ainult värvi poolest).
13. Asetage kõik mängus olevad kangelased **stardivälja** keskele (Karaki lossi varemetele).
14. Mängija, kes veeretab kangelasetäringul kõrgeima väärtuse (kõige rohkem mõõkasid), alustab mängu.

Märkus. Teise võimalusena võite kangelasekaardid soovi korral ise valida. Määrake, millises järjekorras te valite, veeretades kangelasetäringut. Kõige suurema mõõkade arvuga mängija alustab.

Lubatud käik



Keelatud käik



LIIKUMINE – NÄIDE 1

HORAN liigub oma stardiväljalt kõrvalasuvale väljale (1), kus ta teeb ressursside kogumise tegevuse (2). Seejärel tahaks ta võidelda järgmisel väljal asuva pimedusevaimuga, kuid kahe välja vahel on kuristik, seega peab ta lähenema teisest suunast. Seejärel liigub ta sellele väljale, kus on relvažeton (3) ja lisab selle oma kangelasetahvlile teise tegevusena (4).



LIIKUMINE – NÄIDE 2

HORAN on oma linnas. Ta ei kasuta võimalust liikuda enne oma esimest tegevust, sest ta tahab oma linnas esimese tegevusena ehitada uusi hooned.

Seejärel treenib ta teise tegevusena oma armee üksusi vastvalminud hoonetes.

Seejärel tahaks ta linnast välja liikuda, kuid see ei ole enam võimalik, sest liikumine peaks toimuma enne tegevust, see ei saa toimuda pärast seda.



Kangelasetahvel:

aulipp, et jälgida mängija au taset



MÄNGIMINE

Mängijad mängivad kordamööda päripäeva. Põhimõtteliselt on igal mängijal kasutada 2 tegevust, kuid mõningate täiendustega (amulett ja/või tall) võib see arv tõusta neljani. Enne igat tegevust võib mängija oma kangelast 1 välja võrra maastikul liigutada.

Liikumine ja tegevused

Enne igat tegevust võib mängija oma kangelase liigutada kõrvalolevale maastikuväljale. Liikumine ja tegevus on alati paaris, kuid mõlemad osad on vabalt valitavad. Võimalused on järgmised:

- Liigutada kangelast ja teha tegevus väljal, kuhu kangelane liikus.
- Liigutada kangelast ja mitte midagi teha (või jätkata liikumist, kui mängijal on saadaval veel üks tegevus, mida teha).
- Kangelast mitte liigutada ja teha tegevus väljal, kus kangelane hetkel seisab.

Liikumine toimub alati enne tegevust – seega pole võimalik teha tegevust ja seejärel liikuda. Liikuda saab ainult siis, kui mängijal on saadaval veel üks tegevus, mis võiks liikumisele järgneda.

Mõne maastikuvälja servades on kuristik. Tavaliselt ei saa kangelane neid kuristikke ületada. Selleks, et kangelane saaks liikuda ühelt väljalt teisele, ei tohi nende väljade ühisel piiril olla kuristikku.

Teiste mängijate kangelased ja linnad ei piira liikumist ning nende väljadele saab siseneda ilma piiranguteta.

AVASTAMINE – NÄIDE

HORAN tahab liikuda oma praeguselt väljalt avastamata väljale. Ta võtab pakist pealmise välja ja asetab selle oma praeguse välja kõrvale, nii et ta saab liikuda nende kahe välja vahel (1).

Kuna tegemist on teise taseme maastikuväljaga, võtab ta kotist kaks koletisežetooni (2). Nende ründejõud on 2 ja 3, mis teeb kokku 5.

Seejärel peab **HORAN** võitlema nende mõlema vastu korraga (3).



Maastiku avastamine

Mängus *Karak 2* kujundate te mängulauda järk-järgult, kui teie kangelased ringi liiguvad. Maastiku osi, mida pole veel välja pandud, nimetatakse avastamata aladeks.

Liikudes saad oma kangelast liigutada mitte ainult mängulaua juba laotud väljade vahel, vaid saad lisada ka uusi välju juba laotud väljade kõrvale ja neile liikuda. Kui sisened avastamata alale, võta maastikuväljale pakist ülemine väli ja ühenda see nii, et sinu kangelane saab sinna siseneda väljalt, millel ta parajasti seisab. Nii laiendad mängulauda. Pärast maastikuvälja asetamist liiguta oma kangelase nupp kohe uuele väljale. See väli peab olema ühenduses väljaga, millelt sinu kangelane tuleb, teistel piiridel võib olla läbipääsmatuid kuristikke.

1. **Esimese taseme maastikuväli:** Kui oled rajanud esimese taseme maastiku, paiguta sinna oma kangelase nupp. Seejärel võta üks juhuslik žetoon koletiste žetoonide kotist ja asetage see äsja maha pandud maastikuväljale. Sa pead võitlema koletiste armeeaga.
2. **Teise taseme maastikuväli:** Teise taseme maastik toimib samamoodi nagu esimese taseme maastik, ainult et sa pead kotist võtma ühe koletisežetooni asemel kaks koletisežetooni ja asetama mõlemad äsja maha pandud maastikuväljale. Mõlema koletise ründejõud liidetakse kokku ja kangelane peab võitlema mõlema koletiste armeeaga korraga.

Igal mängijal on järgmised tegevused:

- A. Võitlus koletiste armeeaga
- B. Tervendamine
- C. Ressursside kogumine
- D. Linna ehitamine
- E. Hoone ehitamine
- F. Üksuste värbamine
- G. Esemee ülesvõtmine
- H. Katkust vabanemine

A. Võitlus koletiste armeeaga

Niipea kui kangelane siseneb väljale, kus on üks või mitu koletisežetooni, peab ta võitlema. Võitluses koletiste armeeaga veeretatakse alati kangelasetäringut ja valitud üksusetäringuid. Liida kokku kõigi täringute mõõga sümboolid – summa näitab sinu ründepunkte. Lisa summale oma kangelase varustuse (tavaliselt relvad) kogu ründepunktide arv. Lisaks võid pärast veeretamist kasutada ühte või mitut loitsu (põhimängus "tulekeraloits"). Iga

kasutatud tulekeraloitsu eest saad lisada +1 oma ründepunktile. Kui mõni sinu kangelase võime annab lahingus boonust, lisa ka see. Saadud punktide summa moodustab kangelase kogu ründejõu.

Tähelepanu! Lahingus veeretad sa alati oma kangelase täringut. Üksusetäringuid võid kasutada ükskõik kui mitut – sa ei pea neid kõiki veeretama. Kuigi kasutamata täringud ei anna sulle lisavõimu, ei ole sul ka ohtu neid kaotada. Siiski pead enne tegelikku veeretamist otsustama, milliseid täringuid veeretada ja milliseid mitte.

Kaotatud lahing: Kui kogu ründejõud on väiksem kui koletiste armee/armeede ründejõud (koletisežetoonil märgitud ründepunktid või kahe koletise ründepunktide summa teise taseme maastikuväljal), kaotab kangelane lahingu. Liiguta nupp tagasi sellele väljale, kust kangelane tuli. Koletisežetoon/žetoonid jääb/jäävad maastikuväljale, kus toimus lahing.

Võidetud lahing: Kui sinu kangelase kogu ründejõud on suurem või võrdne koletiste armee/armeede jõuga, oled võitnud ja koletised alistanud. Pöörake koletisežetoon(id) ümber, nüüd näed oma saadud esemeid. Aseta relvad, loitsud ja amuletid oma kangelasetahvlil vastavatesse pesadesse. Kui sul ei ole oma kangelasetahvlil äsja saadud varustuse jaoks sobivat tüüpi vaba pesa, pead omal valikul üleliigsed esemed maha jätma maastikuväljale, kus sinu kangelane hetkel seisab. Neid maha pandud esemeid võib seejärel igaks, kes hiljem sellele maastikuväljale astub, üles võtta. Hingekivi saades asetage see oma kangelasetahvli kõrvale. Kui saad ressursivankri, siis võta sektsioonidega aluselt sobiv tüüp ja kogus ressursse ning viska žetoon mängust välja.

Kangelase haavamine lahingus: Kui veeretad kangelasetäringut pealuu, pööra pärast lahingut vastav arv elužetooni kangelasetahvlil pealuu poolega ülespoole. Kui sul ei ole pärast lahingut alles elužetooni, millel südame pool üleval, kuid sa oled veeretanud võitmiseks vajaliku arvu mõõga sümboleid, võidad ikkagi lahingu ja saad aarde. Alles pärast seda pead järgima teadvusetuse reegleid (vt allpool).

Märkus. Kangelane võib saada haavata isegi siis, kui lahing on võidetud. Samamoodi võib kangelane kaotada lahingu, kuid mitte elu. Kangelase elu kaotamise lahingus määrab alati kangelasetäringul veeretatud pealuu arv.

Üksuse kaotamine lahingus: Iga kord, kui veeretad üksusetäringul pealuu sümboli, aseta see täring tagasi üksuste täringuvarusse – sa oled selle üksuse kaotanud.

Märkus. Pealuu üksusetäringul tähendab ainult selle konkreetse üksuse kaotust. Kangelane ei kaota ühtegi elu üksusetäringul veeretatud pealuu sümboli eest.

Katk ja viletsus: Kui mängija veeretab kangelasetäringul kaks pealuu, kaotab tema kangelane kaks elu ja katk tabab ühe mängija linna. Mängija, kes veeretab kaks pealuu, määrab, millist linna katk tabab. Katku ja viletsust selgitatakse reegliraamatus hiljem.

Tähelepanu! Pärast lahingut lõpeb mängija mängukord alati, olenemata sellest, kui palju tegevusi tal on veel jäänud.

AU

Iga mängija jälgib ise oma au taset, kasutades selleks oma kangelasetahvlil olevat aulippu. Mängu alguses on kõigi mängijate au tase „0“. Au tase määrab, kui suur võib mängija armee olla. Au tase on alati võrdne tugevaima võidetud koletiste armee ründejõuga. Au ei suurene iga lahinguga, vaid ainult siis, kui võidad eelmistest tugevama (suurema ründepunktide arvuga) koletiste armee. Teise taseme väljadel liidetakse koletiste armeede ründejõud kokku ja see summa näitab iga võidetud lahingu tulemusel saadava au väärtust.

Au tase määrab otseselt, kui palju üksusi võib kangelane oma armees omada. Kui kangelase au tase on 1, võib tema armees olla kuni 1 üksus (1 üksusetäring). Kui kangelase au tase on 4, võib tema armees olla kuni 4 üksust. Maksimalne au tase on 10.

VÕITLUS – NÄIDE 1

HORAN võitleb koletiste armee vastu, mille ründejõud on 3.

Tal on oma kangelasetäring ja 2 üksusetäringut: 1 vibukütiüksus ja 1 rüütliüksus.

Ta veeretab kõiki täringuid. Ta veeretab kangelase ja vibuküttide täringul pealuu ning rüütlite täringul mõõga.

Seega ei ole ta võitnud koletiste armeed (ta ei saanud 3 vajalikku mõõka). Ta kaotab 1 elu (1) ja vibuküttide täringu, mille ta peab tagasi panema vibukütiüksuste täringuvarusse (2). Pärast lahingu kaotamist peab ta seejärel naasma sellele väljale, kust ta tuli (3) ja tema mängukord lõpeb.



VÕITLUS – NÄIDE 2

TAIA võitleb sama vaenlase vastu.

Tal on oma kangelasetäring, 2 üksust vibukütte ja 2 üksust rüütleid. Ta veeretab oma kangelasetäringul ja rüütlite täringul pealuu. Ülejäänud kolmel täringul veeretab ta mõõgad.

TAIA kaotab 1 elu (1) ja rüütli täringu, mille ta peab panema tagasi täringuvarusse (2). Ta võidab siiski lahingu ja saab seega koletisežetooni tagaküljel oleva aarde (3) ning ta jääb seisma väljale, kus koletiste armee võitlusesse astus (4). Tema mängukord lõpeb.



AU – NÄIDE

HORANI au tase on 2 ja tema armees on üks üksus rüütleid ja üks üksus vibukütte. Ta ei saa hetkel rohkem üksusi värvata. Kui ta võidab lahingu koletiste armee vastu, mille ründejõud on 3, suureneb tema au tasemele 3, kui ta võidab armee ründejõuga 4, suureneb tema au tasemele 4 jne. Kui ta aga seejärel võidab armee ründejõuga 1, ei mõjuta see tema au taset kuidagi.



B. Tervendamine

Haavatud kangelane saab kasutada oma tegevusi, et terveneda. Iga sel viisil kasutatud tegevusega saab ta tagasi 2 elu – pealuuga pool ülespoole olev elužetoon pööratakse tagasi südame poolega üles. Tervendamist võib teha mängulaua mis tahes mänguväljal.

C. Ressursside kogumine

Maastikuväljal, kus ei asu ühtegi koletise- või linnažetooni, saab sooritada ressursside kogumise tegevuse. Sellisel juhul võtab mängija ühisvarudest sellist tüüpi ja koguse ressursižetooni, mis vastab välja tüübile (vt allpool). Pane tähele, et mängija mängukorra ajal saab ta igalt maastikuväljalt ressursse koguda ainult üks kord. Seega ei ole võimalik seista ühel maastikuväljal ja koguda sealt ressursse rohkem kui üks kord mängukorra jooksul.

MAASTIKUVÄLJAD JA NENDELT SAADAVAD RESSURSID:

On olemas maastikuväljad, millel on ainult ühte sorti ressursse.



talu – toit



mets – puit

Mängus on ka kahe ressursiga maastikuvälju. Nendelt väljadelt ressursside kogumisel saab kangelane mõlemad ressursid korraga ühe ressursside kogumise tegevuse ajal.



talu ja mets:
toit + puit

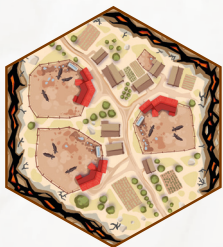


talu ja kalju:
toit + kivi



mets ja kalju:
puit + kivi

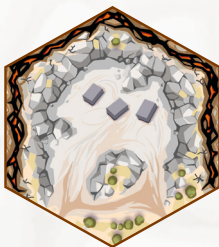
On mõned teise taseme maastikuväljad, millelt kangelane saab oma tegevuse käigus korraga kolm ressursi.



suurtalu:
3x toit



põlismets:
3x puit

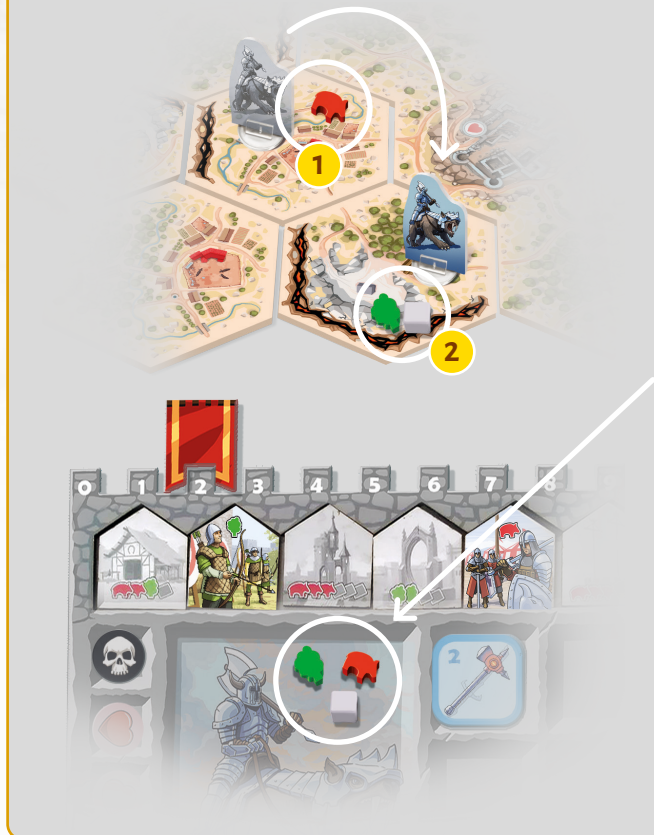


hiigelkalju:
3x kivi

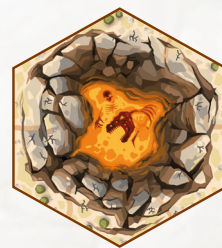
Märkus. Ressursse peetakse piiramatuks. Kui sul saavad mängu jooksul mingil ajal ressursižetoonid otsa, siis kasuta mis tahes sobivat samaväärset žetooni.

RESSURSSIDE KOGUMINE – NÄIDE

HORAN otsustab pühendada kogu oma mängukorra ressursside kogumisele. Ta alustab oma mängukorda taluga väljalt ja saab sealt 1 toidu (1). Seejärel liigub ta väljale, kus on mets ja kalju ning saab sealt 1 puidu ja 1 kivi (2). Ta võtab vastavad ressursižetoonid ühisvarudest ja jätab need oma kangelase tahvli lähedusse. Seejärel lõpeb tema mängukord.



stardiväli



lõpuväli

Lisaks eelmainitud maastikuväljadele on veel stardiväli, millel Karaki loss ja lõpuväli, millel Pimeduse Kindral – mängijad ei saa nendelt väljadelt ressursse koguda. Samuti ei ole võimalik koguda ressursse väljalt, millel on ükskõik millise mängija linn.

D. Linna ehitamine

Kui oled kogunud piisavalt ressursse, võid alustada oma linna ehitamist. Selle ehitamiseks pead kulutama 2 puitu (kulutatud ressursid lähevad tagasi ühisvarudesse). Linna ehitamine on võimalik ainult maastikuväljale, millel ei ole koletiste armeed ja kus ei ole teise mängija kangelast. Samuti ei ole võimalik ehitada Karaki lossile ja väljale, kus seisab teise mängija linn.

Kui sinu kangelane külastab sobivat välja ja sooritab linna ehitamise tegevuse, aseta oma linnažetoon sellele maastikuväljale, värviline külg ülespoole. Kui linnažetoon on paigutatud, ei saa seda mängulaualt eemaldada ega mingil viisil teisele mänguväljale liigutada. Igal mängijal on ainult üks linnažetoon.

Pane tähele! Ära alahinda välja valikut, kuhu sa oma linna paigutad! See on ainus koht, kus sa saad uusi üksusi värvata, seega peaks see ideaalis olema „sündmuste keskel“ ja ka nende väljade kõrval, mida kasutatakse ehitamiseks ja värbamiseks vajalike ressursside saamiseks.

Märkus. Linnažetooniga maastikuväljal olevad kuristikud mõjutavad endiselt liikumist.

E. Hoone ehitamine

Alates hetkest, mil mängija ehitab oma linna (ja asetab selle žetooni mänguväljale), võib ta sinna ehitustegevuse käigus hooneid ehitada. Hoonete ehitamise maksumus on märgitud vastavate žetoonide hallile (ehitamata) küljele. Mängija võib ühe ehitustegevuse ajal ehitada ükskõik kui palju hooneid, kuid ainult neid, mille jaoks tal on ressursse. Mängija saab ehitada hooneid ainult siis, kui tema kangelase nupp on hetkel tema linnas.

Märkus. Kangelane võib piiranguteta siseneda teiste kangelaste linnadesse, kuid võib teha ehitustegevusi ainult oma linnas.

HOONETE MÕJUD



Tall – Pärast talli ehitamist saab mängija iga mängukorra jooksul kuni mängu lõpuni ühe lisategevuse (ka liikumise enne tegevust). Seega on tal 2 tegevuse asemel saadaval 3 tegevust. Ta võib seda lisategevust kasutada ka sellel mängukorral, kus ta talli ehitas.



Portaal – Portaali võimaldab kiiremini linnast välja ja linna tagasi liikuda. Kui mängija on selle oma linna ehitanud, saab tema kangelane liikuda linnažetoonilt mis tahes juba rajatud maastikule, selle asemel et liikuda naaberväljale. Samuti võib mängija liikuda otse oma linna, selle asemel et liikuda naaberväljale. Portaali saab siiski kasutada ainult üks kord mängukorra jooksul.



Liputorn – Liputorn suurendab kangelase au taset 2 taseme võrra. Seega on au tase pärast liputorni ehitamist alati 2 punkti võrra suurem kui tugevaima koletiste armee ründejõud, kelle kangelane lahingus alistab. Vahetult pärast liputorni ehitamist, nihuta aulipp auskaalal 2 koha võrra paremale, kui see on võimalik.



Sõjaväelaager – Sõjaväelaager võimaldab värvata rüütleid. Kui mängija on oma linna laagri ehitanud, saab ta armee värbamisel rüütliüksusi välja õpetada. Iga üksust esindab punaste sümbolitega täring. Iga sellise täringu hind on 1 toit.



Lasketiir – Lasketiir võimaldab vibuküttide värbamist. Kui mängija on oma linna lasketiiru ehitanud, saab ta armee värbamisel välja õpetada vibukütte. Iga üksust tähistab roheliste sümbolitega täring. Iga sellise täringu hind on 1 puit.



Völurikoda – Völurikoda võimaldab värvata maage. Kui mängija on ehitanud oma linna völurikoja, saab ta armee värbamisel treenida maagide üksusi. Iga üksust esindab hallide sümbolitega täring. Iga sellise täringu hind on 1 kivi.



LINNA ASUKOHT – NÄIDE

HORAN tahaks oma linna ehitada. Kuid ta ei saa seda ehitada ühelegi kõrvalasuvalle väljale – ta ei saa seda ehitada Karaki lossile ega väljale, millel on koletiste armee, samuti mitte väljale, millel on teise mängija linn. Seetõttu kasutab ta esimest

tegevust, et minna oma vastase linna (1), kust ta seejärel liigub talu väljale (2), tagastab 2 puitu ühisvarudesse (3) ja asetab oma linnažetooni teise tegevuse ajal taluga välja peale (4). Järgmisel mängukorral saab ta alustada hoonete ehitamist oma linnas.

F. Üksuste värbamine

Värbamistegevust saab teha ainult siis, kui mängija kangelane on oma linnas. Selle tegevuse sooritamisel maksab mängija antud ressursikombinatsiooni ühisvarudesse ja võtab makstud ressursidele vastava tüüpi ja arvu üksusetäringuid. Iga üksusetüüpi värbamiseks tuleb kõigepealt ehitada vastav hoone. Mängijal ei saa kunagi olla oma armees rohkem üksusi kui on tema au tase. Siiski võib ta värbamistegevuse ajal tagastada üksuste täringuid ühisvarusse, et teha oma armees ruumi uute üksuste värbamiseks.

Märkus. Üksusetäringuid on piiratud arv. Kui ühisvarus ei ole enam mõnda tüüpi üksusetäringuid, ei saa seda tüüpi üksusi välja õpetada enne, kui mõned seda tüüpi täringud on tagasi ühisvarus.



Rütliid – sõjaväelaager – hind: 1 toit

(kõige nõrgem üksus, kuid vastupidavam kui teised kaks tüüpi)



Vibukütid – lasketiir – hind: 1 puit

(keskmise tugevusega üksus, lahingus vähem vastupidav)



Maagid – võlurikoda – hind: 1 kivi

(tugevaim üksus, kuid lahingus kõige vähem vastupidav)

G. Esemе ülesvõtmine

Mängu käigus võib juhtuda, et kangelase varustuse pesad on täis ja pärast koletiste armee alistamist ei ole enam ühtegi tühja kohta, kuhu saaks veel ühe saadud eseme paigutada. Sellisel juhul peab kangelane asetama ühe seda tüüpi eseme maastikuväljale, mille ta parajasti asub. Sinna võib jätta ka asja omandatud eseme. Iga vastasmängija võib seejärel selle eseme üles võtta ja oma varustusele juurde lisada. Mahapandud eseme ülesvõtmine on tegevus. Kui ühele väljale on jäetud rohkem kui üks ese, võib kangelane need kõik korraga ühe tegevusena endale võtta. Seoses eseme ülesvõtmise tegevusega võib kangelane ka vabalt vahetada sellel maastikuväljal, mille ta parajasti on, asuvaid esemeid oma kangelasetahvil vastavat tüüpi esemetega.

ESEME ÜLESVÕTMINE – NÄIDE

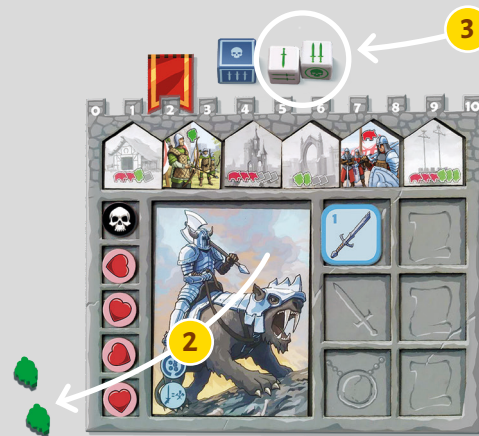
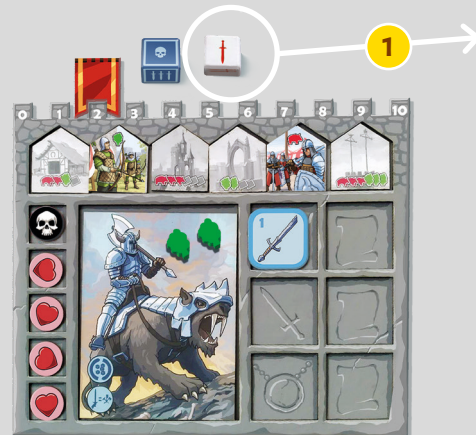
HORAN alistab kaks koletiste armeed ühel teise taseme väljal, mille eest saab tasuks amuleti ja mõõga (1). HORANIL on aga mõlemad relvapesad täidetud samade või paremate relvadega, seega otsustab ta mõõga väljale maha jätta (2). Ta võtab amuleti, kuid peab ka oma esialgse amuleti maha jätma (3).

Hiljem jõuab TAIA, kellel ei ole amuletti ega kahte relva, samale väljale ja lisab mõlemad esemed eseme ülesvõtmise tegevuse raames oma varustusele juurde.



VÄRBAMINE – NÄIDE

HORAN on oma linnas ja tahab teha värbamistegevuse. Tema au tase on 2 ja tema armees on 1 rüütliüksus. Ta saab trennida ainult rüütleid ja vibukütte – linnas ei ole veel võlurikoda ja seetõttu ei saa ta maage välja õpetada. HORANi mängija otsustab tagastada rüütliüksuse täringu ühisvarudesse (1), maksab 2 puitu (2) ja võtab 2 vibuküttide üksust oma varudesse (3).





NÄIDE VÕITLUSEST PIMEDUSE KINDRALIGA

HORAN võtab maastiku avastamise käigus Pimeduse Kindraliga maastikuvälja ja peab temaga võitlema.

Kuna mängijaid on 4, on Pimeduse Kindralil 4 ihukaitsevaelast ja seega on tema kogu ründejõud 14. **HORANIL** on kaks maagide, üks rüütlite ja kaks vibuküttide üksust (1). Lisaks on tal oma varustuses kaks mõõka ja kaks tulekeraloitsu (2).

Ta veeretab oma täringuid. Ta veeretab nii kangelase kui rüütlike täringul pealuu (3). Kuid kõik maagide ja vibuküttide täringud näitavad mõõku. Seega on tema kogu ründejõud sel hetkel 2 (mõõgad) + 4 (maagid) + 3 (vibukütid) = 9.

HORAN otsustab kasutada ühte oma loitsudest (4) ja lisab + 1 oma ründepunktide arvule, mis on nüüd kokku 10. Seeläbi kaotab Pimeduse Kindral lahingus ühe ihukaitsevaelase (5). Kuid **HORAN** kaotab 2 elu (ühe täringu eest ja teise automaatselt Pimeduse Kindraliga lahingusse astumise eest) ja ühe rüütlike täringu (6). Ta kaotab lahingu ja peab tagasi minema väljale, kust ta Pimeduse Kindrali väljale tuli (7).

Hiljem võitleb **TAIA** Pimeduse Kindrali vastu. Kuid kuna **HORAN** on eemaldanud 1 ihukaitsevaelase, jättes alles 3, on tal võitmiseks vaja ründejõudu 13.

H. Katkust vabanemine

Kui mängija linn on katku mõju all (vt allpool), saab vastav mängija sellest vabaneda katkust vabanemise tegevusega, mida saab teha ainult stardi maastikuväljal – Karaki lossi varemetes. Seejärel pannakse katkužetoon tagasi ühisvarudesse. Selle tegevuse sooritamine taastab ka kõik kangelase elud.

Märkus. Mängija võib seda tegevust kasutada isegi siis, kui tema linna ei mõjuta hetkel katk, et oma kangelast maksimaalselt tervendada.

Märkus. Selle tegevusega saab katkužetooni eemaldada ainult siis, kui see on hetkel mängija käes. Kui žetoon on teise mängija käes, ei saa seda sel viisil eemaldada.

Mängukorra lõpp

Sinu mängukord lõpeb:

1. Kui sa oled kasutanud ära kõik oma tegevused (või kui sul on veel mõned tegevused saadaval, kuid otsustad neid taktikalistel põhjustel mitte kasutada).
2. Alati pärast lahingut koletiste armeeaga (isegi kui sul on veel mõned tegevused saadaval).

Märkus. Tavaliselt on igal mängijal kaks tegevust oma mängukorra ajal saadaval, kuid mõned lisamõjud (tall, amulett) annavad võimaluse mängijal teha lisategevusi.

MÄNGU LÕPP JA VÕITJA MÄÄRAMINE

Mäng lõpeb, kui üks kangelastest võidab lahingus Pimeduse Kindrali. Võitlust Pimeduse Kindraliga määravad spetsiaalsed reeglid.

Kui mängija võtab teise taseme maastiku ja avastab põrguliku kuristikuga välja, asetab ta Pimeduse Kindrali nupu sellele väljale. Ta asetab Pimeduse Kindrali spetsiaalsele alusele ka kindla arvu teda kaitsvate ihukaitsevaelaste žetooni. Žetoonide täpne arv sõltub mängijate arvust:

- 2 mängijat = 5 žetooni
- 3 mängijat = 5 žetooni
- 4 mängijat = 4 žetooni
- 5 mängijat = 3 žetooni

Pimeduse Kindrali ründejõud on 10 pluss talle hetkel kuuluvate ihukaitsevaelaste arv – seega esialgu 13–15, sõltuvalt mängijate arvust.

Iga kord, kui Pimeduse Kindralit rünnatakse, kaotab kangelane alati ühe elu lisaks neile, mis on määratud kangelasetäringuga.

Selleks, et võita Pimeduse Kindralit, arvutatakse kangelase ründejõud samamoodi nagu koletiste

armee vastu võitlemisel ja see peab olema vähemalt võrdne Pimeduse Kindrali praeguse ründejõuga.

Kui kangelase ründejõud on väiksem kui Pimeduse Kindrali praegune ründejõud, kuid vähemalt 10, kaotab kangelane lahingu Pimeduse Kindraliga, kuid eemaldab 1 ihukaitsevaelase, nõrgestades Pimeduse Kindralit tulevaste lahingute jaoks.

Kui kangelase ründejõud on võrdne või suurem kui Pimeduse Kindrali praegune ründejõud, võidab kangelane, saab tasuks kõikvõimsa hingekivi ja mäng lõpeb kohe, isegi kui kangelane kaotaks oma viimase elu ja teadvuse.

Kangelane, kes võidab Pimeduse Kindrali, saab kõikvõimsa hingekivi (kujutatud Pimeduse Kindrali nupul), kuid see ei tähenda, et ta on automaatselt võitja. Tegelikult on võitja see mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem hingekive. Mängus on kolme tüüpi hingekive, mis erinevad suuruse poolest. Väikese hingekivi eest saab mängija 1 punkti, suure hingekivi eest 2 punkti ja kõikvõimsa hingekivi eest 4,5 punkti. Seega võib juhtuda, et mängu ei võida mängija, kes alistab Pimeduse Kindrali. Viigi korral võidab mängija, kellel on rohkem suuri hingekive. Kui seis on endiselt viigis, kuulutatakse kõik viiki jäänud mängijad võitjateks.

KÕIGI ELUDE KAOTAMINE JA TEADVUSE KAOTUS



Kui veeretad lahingus kangelasetäringul ühe või kahe pealuuga sümboli, pöörad vastava arvu elužetooni pealuu poolega ülespoole. Kui pöörad ka viimase allesjäänud žetooni ümber, langeb sinu kangelane teadvusetuna maha. Järgmisel mängukorral pöörad sa tavalise käigu asemel kolm elužetooni tagasi südame poolega ülespoole, kuid sellega on sinu mängukord lõppenud. Sa ei saa teha ühtegi tegevust enne järgmist mängukorda.

ESEMED

Iga kord, kui kangelane võidab lahingus koletiste armee, saab ta saagiks koletisežetooni tagaküljel oleva eseme. Kui kangelane võidab korraga mitu koletiste armeed, saab ta kõik vastavad esemed. Mängus on mitut tüüpi esemeid:

- A. Relvad
- B. Loitsud
- C. Amuletid
- D. Ressursid
- E. Hingekivid

Mängijad paigutavad esemed vastavatesse pesadesse oma kangelasetahvilil. Kangelasetahvilil on kaks pesa relvade jaoks, kolm pesa loitsude jaoks ja üks pesa amuleti jaoks. Loitsusid ei saa paigutada relvade jaoks ette nähtud pesadesse jne. Seega võib igal kangelasel olla korraga maksimaalselt kaks relva, kolm loitsu ja üks amulett.

Kui neil on näiteks juba kolm loitsu ja nad saavad neljanda loitsu, peavad nad ühe oma loitsudest panema sellele maastikuväljale, millel nende kangelane parajasti seisab. Ka äsja omandatud esemeid võib sellele väljale panna.

A. Relvad

Mängus on kahte tüüpi relvi: mõök ja vasar. Relvad annavad lahingus püsiva boonuse ründejõule vastavalt relva vasakus ülanurgas olevale numbrile, mõök annab + 1 ründepunkti, vasar + 2 ründepunkti.

Näide: HORANIL on relvapesades mõök ja vasar. Seega lisab ta oma ründejõule + 1 ja + 2, ehk kokku 3.

Deemonlik mõök on neetud ese, mis jätab jäljena maha hävingu ja surma. Ta sai oma väe selle valmistamisel kasutatud võimsa elemendi purustatud essentsist. Kui kangelane on mõõga endale saanud, võib ta selle jõudu kasutada pimedusearmee vastu võitlemiseks.



Kangelane lisab pärast täringu veeretamist oma kogu ründejõule + 1.

Saatanlik vasar näib olevat omal tahtel leidnud tee pimedusearmee ridadesse. Selles sõjavasaras löksus oleva deemoni hing januneb igavesti lahingute järele ja purustab kahetsuseta kõik, mis tema teele satub. Ainult oskuslik kangelane suudab seda sõjavasarat taltsutada ja kasutada selle kohutavat jõudu kurjuse vastu võitlemiseks.



Kangelane lisab pärast täringu veeretamist oma kogu ründejõule + 2.

B. Loitsud

Kangelasetahvilil on kolm loitsupesa. Kõik loitsud on ühekordseks kasutamiseks. Pärast kasutamist viska loitsuzetoon mängust välja (ära pane seda kotti tagasi!). Karak 2-s on järgmised loitsud:



Tulekera: Kui otsustad seda loitsu kasutada, lisa boonus + 1 oma ründejõule. Sa võid ühe rünnaku ajal kasutada nii palju tulekeraloitse, kui sul parasjagu loitsupesades on.



Taskuvaras: Sa võid oma mängukorra jooksul igal ajal kasutada seda loitsu ja selle kasutamine ei kuluta ühtegi tegevust. Pärast selle loitsu kasutamist saad võtta kaks ressursi ükskõik millise kangelase ressursivarudest.

C. Amuletid

Viie maagilisest amuletist koosnev komplekt loodi Esimese Ajastu ajal ja igäüks neist sisaldab maagilisi võimeid. Ressursside amulett võimaldab koguda mis tahes haruldast materjali peaaegu üleloomulikuna tunduva kergusega. Au amulett annab oma kandjale ebamaise karisma. Tegevuste amulett teravdab kandja meeli, suurendades kiirust ja tugevdades otsustusvõimet. Kaitse amulett annab murdumatu kaitse maagiliste ja füüsiliste rünnakute vastu. Titaani amulett võimaldab kutsuda kohale võimsa titaani, kes on lahingus väärtuslikuks abiks. Neid amulette on sajandeid kaitsnud tumedad driaadid, metsade mürgitatud meeltega pimedusevaimud, kes on vannutatud teenima pimeduseisandat.

Amuletid on unikaalsed esemed, mis annavad kangelasele erinevaid eeliseid. Mängija asetab saadud amuleti kangelasetahvilile selleks ette nähtud pesasse. Kangelane võib korraga kanda ainult ühte amuletti. Karak 2-s on järgmised amuletid:



Ressursside amulett – Kangelane, kellel on see amulett, saab iga kord, kui ta teeb ressurside kogumise tegevuse, ühe lisaressursi. Kahe ressursiga väljadel valib mängija ühe neist ressursidest, mida ta lisaressursina saada tahab.



Au amulett – Selle amuleti kandja au on 2 taset kõrgem. Au amuleti mõju summeerub liputorni mõjuga. Kohe pärast au amuleti lisamist oma kangelasetahvlile, liiguta võimalusel aulippu auskaalal 2 kohta paremale.

Tähelepanu! Kui kangelane jätab selle amuleti maha või vahetab selle teise vastu, langeb tema au tase kohe 2 võrra. Võib juhtuda, et tal on nüüd oma armee rohkem üksusi kui tema au tase sel hetkel. Sellisel juhul peab ta üleliigsed üksusetäringud tagasi ühisvarudesse andma, nii et talle jääb alles sama palju üksusi kui tema au tase. Samuti peab ta kohe oma aulippu auskaalal 2 kohta vasakule liigutama.



Tegevuste amulett – Kangelasel, kellel on see amulett, on üks lisategevus (ka liikumine enne tegevust).



Kaitse amulett – Kangelane, kellel on see amulett, võib lahingus pärast täringute veeretamist alati ignoreerida kuni kahte pealuu sümbolit oma täringutel. Nii võib ta päästa oma kangelase elu või vältida oma üksuste kaotamist.

Tähelepanu! Kui kangelasetäringul veeretatakse kaks pealuud ja kaitse amuletti kandev kangelane otsustab elupunktide kaotust ignoreerida, siis katku ja viletsuse mängureegel kehtib ikkagi.



Titaani amulett – Kangelane, kes saab titaani amuleti, lisab titaani täringu (hall oranžide sümbolitega) oma armeele ja võib seda kasutada kõigis järgnevates lahingutes. Titaani täringut ei arvestata üksusetäringute limiidi hulka, mis on määratud kangelase au tasemega.

Tähelepanu! Kui kangelane jätab selle amuleti maha või vahetab selle teise vastu, peab ta titaani täringu viivitamatult tagastama ühisvarudesse.

D. Ressursikäru



Kui mängija saab tasuks ressursikäru, võtab ta ühisvarudest 3 ressursižetooni (mis tahes kombinatsioonis). Seejärel visatakse ressursikäru mängust välja (ära pane seda žetooni kotti tagasi!).

E. Hingekivid

On olemas legend, et hingekivid on iidsete jumalate kivistunud südamed. Nad kannavad endas jõudu luua elu, kuid ka petta surma. Pimedusearmee kasutab nende väge, et kokku koguda käsilasi, kes aitavad neil võidelda inimeste poolt valitsetava maailma vastu. Kuid hingekivid on ka pimedusearmee suurimaks nõrkuseks, sest nende kivide abil saab armeed ka võita. Meie kangelaste tahe on tugev, kuid nende usaldus üksteise vastu on liiga nõrk. Ainult kõige tugevamad neist suudavad kivid ühendada ja nende abiga pimeduse minema ajada ning ehk isegi oma eesmärgi saavutada. Kuid selleks peavad kangelased kõigepealt võitma Pimeduse Kindrali.

Hingekivid esindavad Karak 2-s võidupunkte. Neid saab teenida teatud tüüpi vaenlaste alistamisega.



Väike hingekivi
on väärt
1 võidupunkt.



Suur hingekivi
on väärt
2 võidupunkti.



Pimeduse Kindrali võitmisel saadud kõikvõimas hingekivi
on väärt
4,5 võidupunkti.

Mängijad panevad hingekivid mängu ajal oma kangelasetahvli kõrvale, nad ei pane neid kangelasetahvlile. Mängu lõpus, kui Pimeduse Kindral on alistatud, liidavad kõik mängijad oma hingekivide eest teenitud punktid kokku. Mängija, kellel on kõige rohkem võidupunkte, on mängu võitja.

KATK JA VILETSUS

Lahingus võib igal kangelasel tekkida olukord, kus täringuga veeretatakse kahe pealuuga sümbol. Selle sümboli veeretamisel ei kaota kangelane pärast lahingut mitte ainult kaks elu, vaid ühe kaasmängija linna tabab katk ja viletsus. Sel hetkel valib mängija, kes veeretab kaks pealuud, millise mängija linna katk ja viletsus tabavad.



Viletsus: Mängija, keda on tabanud viletsus, peab igast ressursitüübist 1 ühiku ära viskama – see tähendab 1 toidu, 1 puidu ja 1 kivi. Kui tal ei ole teatud tüüpi ressursi, siis ta seda ära ei viska.

Katk: Kui mängija, keda on tabanud katk, on ehitanud linna, võtab ta katkužetooni ja asetab selle oma linna peale. Linn, milles on katk, on halvatud – seal ei saa uusi üksusi välja õpetada, kuni linn on katkust vabastatud.

Katkust saab vabaneda, kui kangelane teeb stardiväljal Karaki lossi varemetes katkust vabanemise tegevuse – katkužetoon tagastatakse seejärel ühisvarudesse. Žetoon jõuab mängu tagasi alles siis, kui keegi mängijatest veeretab oma kangelasetäringul uuesti kahe pealuuga sümboli.

Katk mõjutab alati maksimaalselt ühte mängijat. Seega, kui mõni mängija veeretab kangelasetäringul uuesti kahe pealuuga sümboli, valib ta järgmise mängija, kellele katk ja viletsus langevad. Mängija võib viia katku uude linna või jätta linna, kus see varem oli. Mõlemal juhul peab katkust mõjutatud mängija siiski lahendama katku mõju, nagu eespool öeldud.

Tähelepanu! Mõned kangelased võivad kangelasetäringut uuesti veeretada. Sellisel juhul loeb täringu veeretamise lõpptulemus.

Märkus. Kui soovid mängida sõbralikumalt mängu (näiteks nooremate mängijatega), soovitage mitte kasutada oma mängus reegleid, mis puudutavad katku ja viletsust.

Luukeresõdalased

Pimedusearmee põhiüksus. Hästi juhitud rünnaku korral ei tohiks nad kujutada endast oskuslikule kangelasele mingit ohtu. Lisaks sellele kasutab nende juht deemonlikku mõõka, mis võib kangelasele tulevastes lahingutes kasuks tulla, kui ta peaks selle luukeresid alistades kätte saama.



Tuleneelajad

Pimedusearmee toetusüksus. Nende vastu võitlemisel pead tähele panema tuld, mida nad enda ümber levitavad, hävitades kõik, mis nende teele satub. Nende juhi võitmisel saab kangelane maagilise papiüruse, millel on tulekeraloits.



Varjusööjad

Varjusööjad on tõusnud maa pimedusest, et inimeste hulka hirmu külvata. Nende ülesanne on hävitada vilja ja varastada tagavarasid. Neid võitnud kangelane võib saada keelatud loitsu, millega ta saab varastada ressursse teistelt kangelastelt.



Luukeretümikad

Vankreid, millel on ressursid pimedusearmee jaoks, veab rühm luukeretümikaid. Nad on enamike kangelaste jaoks tülikad vastased ja suudavad oma ogaliste nuiadega sügavaid haavu tekitada. Kuid nad veavad alati vankrit, mis on täis ressursse ja mille saab endale, kui neid alistada.



Vasarajüngrid

Eliitüksus surnust tõusnud palgamõrvaritest, kes on deemonlikes soomusrüüdes. Nende eesmärk on hävitada kõik nende teele sattuvad elusolendid. Nende liider võib oma vasara löögiga hävitada korraka terve sõdurite üksuse. Tema vasar muutub väga väärtuslikuks saagiks sellele, kes teda lahingus võidab.



Pimedusevaimud

Kurjuse koondumisest loodud koletised ja iidsete maagiliste amulettide kaitsjad. Nende vastu võitlemine on mäng elu ja surma peale ning vähesed kangelased suudavad neid ilma relva või sõjalise toetuseta võita. Pimedusevaimude valvatud amulettide maagiline vägi võib anda kangelastele ainulaadse jõu ja märgatava eelise võidupüüdlustes.



Luukererasurid

Mõirgavad fantoomid luukererasudel. Nende lipp õhutab pimedusearmee järgijaid kurjust ja hävingut külvama. Esmapilgul tunduvad nad võitmatud, kuid hästi koordineeritud rünnak, mille sooritab kangelane koos oma sõduritega, võib neid üllatada ja alistada. Nad on ühed hingekivide kandjatest, mille kangelane saab pärast võitu endale.



Surmasaadikud

Meeleheide ja surm on ainsad asjad, mis tabavad igauht, kes selle hävitusolendi teele satub. Enne sellele vaenlase vastu astumist on vaja hästi väljaõpetatud armeed, korralikku rünnakuplaani ja õnne. Ta kannab endaga suurt hingekivi, mille kangelane saab, kui võidab selle olendi.



Pimeduse Kindral

Tema tõeline olemus on mõistetamatu. Kuid tema kavatsused on selged: ta on koos oma järgijatega ärganud ja juhib kurjust täis liikumist inimeste maailma vastu. Eesmärgiks on võtta see maailm üle ja hävitada igasugune vastupanu, mis võib tekkida praegu või tulevaste põlvkondade jooksul. Ta kannab kõikvõimast hingekivi, millel on ebataaviline vägi ja võim.



Horan – sõdalane



Maa värises, taevast tumenes, õhus hõljus hirm. Kuid sõdalane Horan istus rahulikult Karaki lossi varemetes, vaatas ümbritsevat maastikku ja teritas oma kahe teraga kirvest. Tema kõrval lamas Saabelhammas, truu neljajalgne sõber, ja näris midagi eriskummalist. Ükskõik, mis ka edasi juhtub, Horan oli valmis. Ükski koletis polnud piisavalt kohutav, et teda hirmutada. Ükski takistus ei olnud piisavalt suur, et ta poleks suutnud seda ületada. Seda, mis täna algas, lauldakse lauludes igavesti ja Horan jääb alatiseks vaba maailma ajalukku.

RATSU: KOLETIS

VÕIMED



Sõjastateeg: HORAN on suurepärane lahingustrateeg. Kui mängid sõdalasena, võid igas lahingus üksusetäringuid üks kord uuesti veeretada, kui esimese veeretuse tulemus sulle ei sobi. Sellisel juhul loeb teise veeretuse tulemus. Tähelepanu! Sõdalane ei veereta kangelasetäringut uuesti. Ta veeretab uuesti ainult kõiki üksusetäringuid, mida ta kasutas esimesel veeretamisel.



Rüstaja: Tänu koletisele, kelle seljas HORAN ratsutab, saab sõdalane pärast lahingu võitmist alati ressursse, nagu ta oleks sooritanud ressursside kogumise tegevuse vastaval väljal (kui tal on ressursside amulett, saab ta veel ka lisaressursi vastavalt tavalistele reeglitele).

Taia – oraakel



Taia soovis, et tema varasemad nägemused tulevikust ei oleks täitunud. Isegi Karaki lossi maa-aluses vangikoopas teadis ta, et lohe alistamine ei too soovitud võitu. Nägemused tulevasest pimedusest olid liiga ehtsad, peaaegu käegakatsutavad. Kuid nüüd oli midagi uut, midagi ebatavalist. Ükskõik kui väga ta ka ei püüdnud näha, oli inimkonna tulevik tema jaoks hägune. On selge, et ta peab rakendama kogu oma jõu, et saavutada võit ja tuua oma rahvale rahu, mida nad väärivad.

RATSU: KAAMEL

VÕIMED



Saatusemääraja: TAIA näeb erinevaid võimalikke tulevikupilte ja saab neid mõjutada. Iga kord, kui avastad uue maastikuvälja, võta koletiste žetoonide kotist üks lisažetoon. See tähendab, et esimese taseme maastikuvälja puhul võta kotist kaks žetooni, vali üks neist ja aseta see äsja avastatud maastikuväljale. Teise taseme maastikuvälja puhul võta kolm žetooni, vali neist kaks ja aseta need äsja avastatud maastikuväljale. Pane ülejäänud žetoonid tagasi žetoonide kotti.



Ekspert-ehitaja: Kaameli vastupidavus teeb oraaklile linna ehitamise lihtsamaks. TAIA ehitab linna ja selles olevad hooned ühe ressursi võrra väiksema hinna eest. Ta valib ressursi, mille võrra vähem ta maksab – näiteks talli, mis tavaliselt maksab 2 toitu, 1 puit ja 1 kivi, võib oraakel ehitada 1 toidu, 1 puidu ja 1 kivi eest või 2 toidu, 1 puidu ja 0 kivi eest või 2 toidu, 0 puidu ja 1 kivi eest.

Leedi Lorraine – luuraja



Üle pika aja astus leedi Lorraine lõpuks Karaki lossi vangikoobastest päevavalguse kätte. Ta hingas sügavalt värsket õhku ja silitas oma karu selga. „Tundub, et meie lahing ei ole veel läbi,“ mõtles ta endamisi, kui vaatas hävingut, mis laius nii kaugele, kui silm seletas. Taevast sööstis alla kull ja istus talle õlale. „Inimesed on nõrgad ja neid ei saa usaldada. Ilma meie abita kaotavad nad selle sõja kindlasti ja kukutavad meie maailma pimedusse.”

RATSU: KARU

VÕIMED



Kotkasilm: Lojaalne kull aitab LEEDI LORRAINE'IL piirkondi avastada. Üks kord mängukorra jooksul võib luuraja võtta ülemise maastikuvälja, ühendada selle ükskõik kuhu mängulaua ja asetada kotist koletiste armee/armeed sellele väljale, ilma et ta liigutaks kangelast sellele maastikuväljale. Seda ei loeta tegevuseks ja see on vabatahtlik. Uus ühendatud väli peab olema ligipääsetav vastavalt liikumise jaotises kirjeldatud reeglitele – see peab olema ühendatud vähemalt ühe teise välja pii- riga, millel ei ole kuristikku.



Karu sõber: Mängu alguses võtab luurajana mängiv mängija endale täiendavalt karu täringu (sama värvi kui tema kangelasetäring), mida lahingutes kasutada. See täring on väljaspool üksusetäringute limiiti, mille määrab kangelase au tase.

Lord Xanros – sorts



Lord Xanros, kes istus luukerehärja seljas, pomises läbi huulte tumedat loitsu. Ümbritsev õhk väreles maagilisest energiast ja sortsi pilk külvas hirmu. Tema plaan töötas suurepäraselt. Vaenlane oli toonud piirkonda surma, kuid ta oli unustanud, et surm on Xanrose poolel. Pimedusearmee tõi hingekivid maasügavusest otse tema jalge ette. Ta pidi vaid käe sirutama ja võtma selle, mis õigusega talle kuulus. Varsti saab ta need kätte ja siis ei seisaks tema teel enam miski ega keegi.

RATSU: LUUKEREHÄRG

VÕIMED



Elustaja: Sorts suudab luukered tagasi ellu äratada. Oma mängukorra jooksul võib LORD XANROS kulutada ühe või mitu tegevust, et kutsuda ellu luukeresid. Iga sellise tegevuse eest lisab sorts oma armeele ühe luukere täringu (sama värvi kui tema kangelasetäring), kuid mitte rohkem kui 3 täringut. Luukere täringuid ei arvestata sortsi au taseme antud piirangu sisse.



Hingede koguja: Luukerehärja võimaldab sortsil oma armee langenud üksustest viimased eluriismed välja imeda. Iga kord, kui üks tema üksustest lahingus sureb (kehtib ka luukerede kohta), saab ta tervendada ühe omaenda elu.

Elsbeth – sõjapritsess



Tema truu üksarvik Lusamin ootas lossi varemete ees. Elspeth ei kõhelnud hetkekski, ta hüppas talle selga ja kappas mäe jalamile. Maasügavusest välja roomavad koletised kihasid nagu prussakad, kuid noor sõdalane tõmbas välja oma kaks mõõka ja tõrjus neid eemale: „Minge tagasi, kust te tulite! Pimedus ei ole inimkonna saatust seni, kuni mina valvan!”

RATSU: ÜKSSARVIK

VÕIMED



Oskusvõitleja: ELSPETH on andekas võitleja ja ta suudab lahingu kulgu õigel hetkel enda kasuks pöörata. Sõjaprintsessina mängides saad sa igas lahingus kangelasetäringut ühe korra uuesti veeretada, kui esimese veeretuse tulemus ei ole sulle meelepärane. Sellisel juhul loeb teise veeretamise tulemus. Pane tähele, et sa saad uuesti veeretada ainult kangelasetäringut, mitte üksuse-täringuid.



Maagiline jooksja: Üksarvik, kelle seljas ELSPETH ratsutab, suudab liikuda välgikiirelt üle lahinguvälja. Üks kord mängukorra jooksul võib mängija tavalise liikumise asemel liigutada kangelase nuppu mängulaual sirgjooneliselt kuni 3 maastikuvälja. Selle liikumise käigus võib ELSPETH eirata kõiki tema teel olevaid kuristikke, kuid peab peatuma väljal, kus on võitmata koletiste armee ja astuma lahingusse – ta ei saa seda välja vahele jätta. Tema võimet saab kasutada ainult juba avastatud ala läbimiseks, seega uusi välju ei saa maagilise jooksmise ajal välja panna.

Darius – skaut



Darius läks Karaki, et sooritada traditsiooniline täiskasvanuks saamise test ja tõestada, et ta on vääriline saduldama saurust, keda ta oli kasvatanud munast saadik. Kuid enne, kui ta jõudis neetud varemetesse siseneda, tuli tema teele uus väljakutse – ja tundub, et tema hõimuliikmete varasemad katsumused ei olnud midagi võrreldes lõksudega, mis nüüd Dariust ees ootasid. Kuid elevus jätta igaveseks jälg oma hõimu ajalukku ajendab teda edasi minema. Ta istub oma sauruse sadulasse ja sööstab lahinguhüüu saatel minema, et astuda vastu järgmistele ohtudele.

RATSU: SAURUS

VÕIMED



Maadeavastaja: DARIUS on osav skaut ja saab hakkama mis tahes maastikul. Avastamata alale sisenedes võtab skaudi mängija 2 maastikuvälja, asetab ühe neist lauale ja paneb teise maastikuväljade paki peale tagasi, paljastamata teistele mängijatele, mis sellel on.



Küninised ja kihvad: DARIUSE saurus on loomult kiskja ja tapab nõrgemad vaenlased enne, kui tõeline võitlus saab alata. Skaut võib alati automaatselt ühe koletiste armee, mille ründejõud on 1, ilma et ta peaks nendega lahingusse minema. Seega, kui kangelane siseneb maastikuväljale, kus on koletiste armee ründejõuga 1, võib ta selle ilma täringut veeretamata. Kui koletiste armee ründejõuga 1 asub teise taseme maastikuväljal, võib kangelane selle automaatselt ja saab tasu, kuid peab seejärel võitlema teise armeega tavareeglite järgi. Kui mõlema kohaloleva koletiste armee ründejõud on 1, võib skaut automaatselt ühe neist ja peab teise armeega võitlema tavareeglite järgi. Samuti saab ta selle võime kasutamisel võidetud koletiste armeede eest au vastavalt tavareeglitele. Pimeduse Kindraliga lahingus olles viskab skaut vahetult enne lahingut ühe ihukaitsevähelase mängust välja. Vastavalt tavareeglitele ja oma ründejõule võib ta hiljem mängust välja visata ka teise ihukaitsja.

REEGLITE KOKKUVÕTE

Mängijad mängivad kordamööda päripäeva.

MÄNGIJA MÄNGUKORD

Mängijal on oma mängukorra ajal kasutada kaks tegevust (tegevuste arv võib hiljem mängu jooksul muuta).

Enne igat tegevust on mängijal võimalus oma kangelase nuppu ühe välja võrra maastikul liigutada. Nad ei tohi liikumise ajal ületada ühtegi kuristikku. Liikumine on vabatahtlik. Liikumist ei saa sooritada pärast tegevust.

Liikumist saab teha juba avastatud maastikuväljadele või lisada uusi välju ja liikuda nendele.

Mängijad saavad teha järgmisi tegevusi: võitlus koletiste armee, tervendamine, ressurside kogumine, linna ehitamine, hoone ehitamine, üksuste värbamine, eseme ülesvõtmine, katkust vabanemine.

Võitlus koletiste armee. Kui kangelane siseneb mänguväljale, millel on koletiste armee või mitu armeed või paneb lauale uue mänguvälja, millele asetatab kotist võetud koletistearmeežetooni, peab ta võitlema. Võitlus koletiste armee vastu lõpetab alati mängija mängukorra, isegi kui tal on veel mõned tegevused saadaval. Lahingus veeretab mängija alati oma kangelasetäringut ja suvalist arvu oma üksuste täringuid. Kui ta veeretab kõigi visatud täringute peale kokku sama arvu või rohkem mõõga sümboleid kui koletiste armee ründejõud, võib kangelane lahingu ja saab koletistearmeežetooni teisel poolel oleva tasu. Kui mõõga sümboleid veeretatakse vähem, kaotab kangelane lahingu ja ta naaseb sellele väljale, kust ta tuli. Kui kangelasetäringul veeretatakse pealuu sümbol, kaotab kangelane 1 elu. Kui veeretatakse kaks pealuu, kaotab kangelane 2 elu ja peab panema ühe vastase linnale katku ja viletsuse needuse. Kui üksusetäringul veeretatakse pealuu sümbol, annab mängija selle täringu tagasi ühisvarudesse.

Tervendamine. Iga tervendustegevusega tervendab kangelane 2 elu.

Ressurside kogumine. Kangelane saab ressursse sellelt väljalt, millel ta parajasti asub, ressursid on määratud välja tüübiga. Ressurside kogumine võib toimuda igal

väljal maksimaalselt üks kord mängukorra jooksul.

Ehitamine. Kangelane ehitab linna sellele väljale, millel ta on. Sellel väljal ei tohi sel hetkel olla teisi linnu ega kangelasi. Kui ta on juba linna rajanud, võib ta sinna hooned ehitada. Ehitustegevuse jaoks peab kangelane olema sellel väljal, kus on tema linn. Ühe ehitustegevuse ajal võib ehitada mitu hoonet, kui kangelasel on nende eest maksmiseks piisavalt ressursse.

Üksuste värbamine. Kui kangelane on oma linna väljal, saab ta välja õpetada uusi üksusi. Üksusi saab ühe värbamistegevusega välja õpetada kuni arvuni, mida lubab kangelase au tase ja kuni tal on nende eest tasumiseks ressursse.

Maha jäetud eseme ülesvõtmine. Kui kangelane asub väljal, kus on maha jäetud ese, võib ta selle ühe tegevusena oma varustusele lisada. Kui antud väljal on mitu eset, võib kangelane need kõik ühe tegevusega üles võtta.

Katkust vabanemine. Seda tegevust saab sooritada ainult siis, kui kangelane on stardiväljal – Karaki lossi varemetes. Kangelane tervendab maksimaalse arvu elusid ja kui tema linnal on katkužetoon, paneb ta selle tagasi ühisvarudesse.

Teadvuse kaotamine. Kui kangelane kaotab kõik oma elupunktid, kaotab ta teadvuse. Selle asemel, et teha oma järgmisel mängukorral mingit tegevust, tervendab ta kolm elu. Tavapäraselt mängu jätkab ta tervendamisele järgneval mängukorral.

MUUD REEGLID

Katk ja viletsus. Kui mängija linna tabab viletsus, peab ta igast ressursist ühe tagasi ühisvarudesse andma. Samal ajal pannakse tema linnale katkužetoon – selles linnas ei saa seni uusi üksusi välja õpetada, kuni žetoon on linnal.

Au. Kangelane võib oma armees omada maksimaalselt nii palju üksusi (üksuste täringuid), kui on tema au tase. See määratakse kõige suurema ründejõuga koletiste armee (või teise taseme väljade puhul koletiste armeede ründejõudude summa) järgi, mille kangelane on mängu jooksul seni võitnud. Maksimaalne au tase on 10.

Pimeduse Kindral. Kui mängija võtab põrguliku kuristikuga maastikuvälja, paneb

ta sellele Pimeduse Kindrali nupu ja 3 - 5 ihukaitsvaelast (sõltuvalt mängijate arvust). Pimeduse Kindrali ründejõud on 10 + 1 ründejõud iga ihukaitsja kohta. Kui kangelase ründejõud on lahingus väiksem kui Pimeduse Kindrali olemasolev ründejõud, kuid vähemalt 10, kaotab kangelane lahingu, kuid viskab mängust välja ühe ihukaitsja. Pimeduse Kindrali võitmiseks peab kangelase ründejõud olema vähemalt sama suur kui Pimeduse Kindrali olemasolev ründejõud.

Mängu lõpp. Mäng lõpeb kohe, kui üks kangelastest alistab Pimeduse Kindrali. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem hingekivide punkte (1 väikese kivi eest, 2 suure kivi eest, 4,5 kõikvõimsa kivi eest).

KANGELASTE VÕIMED

HORAN – sõdalane. Saab kõiki oma üksusetäringud üks kord lahingu jooksul uuesti veeretada. Kui ta võib lahingu, saab ta lisaressursse, nagu oleks ta sellel väljal sooritanud ressurside kogumise tegevuse.

TAIA – oraakel. Maastikku avastades võtab ta iga kord kotist ühe täiendava koletisežetooni ja valib, millise(d) žetooni(d) ta väljale asetab. Linna ja selles asuvate hoonete ehitamine maksab talle alati ühe ressursižetooni vähem.

LORD XANROS – sorts. Mängukorra jooksul võib ta 1 tegevusena lisada oma armeele 1 luukere täringu, maksimaalselt 3 täringut (3 tegevust). Iga kord, kui üks tema üksus lahingus kaotab, tervendab ta ühe oma elu.

ELSPETH – sõjaprintsess. Ta võib kangelasetäringut üks kord lahingu jooksul uuesti veeretada. Ta võib kord mängukorra jooksul liikuda sirgjooneliselt kuni 3 välja (ainult läbi avastatud ja ilma koletisteta väljade).

LADY LORRAINE – luuraja. Üks kord mängukorra jooksul võib ta asetada ühe maastikuvälja mis tahes kohta mängualal (ei loeta tegevuseks). Ta kasutab lahingutes ühte täiendavat täringut – karu täringut.

DARIUS – skaut. Uusi maastikuvälju avastades võtab ta kaks maastikuvälja ja valib kumma välja lauale asetab. Teise paneb ta vastasmängijatele näitamata tagasi paki peale. Ta võib igas lahingus ilma võitluseta ühe koletiste armee, mille ründejõud on 1 (kui selline on olemas). Enne lahingut Pimeduse Kindraliga viskab ta ühe ihukaitsvaelase mängust välja.

TÄNAME

Mängu kujundus: Petr Mikša

Illustratsioon ja graafiline disain: Roman Hladík

Karbi kujundus: Jiří Světlinský

Projekti juhtimine: David Rozsival

Testimine ja arendamine: Marek Vejborný, Michal Šmíd

Reeglite kujundus: Marek Píza, DTP: Marek Jaroš

Tänu kõigile mängu testijatele, kes aitasid selle mängu ellu viia, eriti Albi klubi avastusprogrammi liikmetele: KDH Kartágo, Deskoherna Ptice, Drásovrání, Hlavně hravě, z.s., KDH Těrlicko

Autorid tänavad: Adam, Ondřej ja Anička Hladík; Izabela, Nataniel ja Anabela Mikša; Otakar ja Mikuláš Hladík; Veronika Hladíková; Anita Nagy Mikšová; Otakar Medek; Tobias ja Sofie Janí; Jan, Viktor ja Šárka Kilián; Valentin Wirth; David Šemík; Petr Štefek; Viliam Korbel

Albi