

Karak

MÄNGUREEGLID



PETR MIKŠA &
ROMAN HLADÍK





KARAKI LOSSI TUME SILUETT kõrgub üle mahajäetud kõleda tühermaa.

Lagunevate müüride all sügavuses võitlevad kuus kangelast lõputu arvu koletistega, kes elavad ammu hüljatud, kuid kindlasti mitte tühjas vangikoopas. Hiiglaslik sõdalane HORAN lööb oma kahekäe-sõjakirvega. Väle ADERYN keerleb ringi ja tema pistodad torkavad sama kiirelt, kui lendab lind. Valge võlur ARGENTUS kõnnib läbi tugevate seinte nagu oleksid need vaid õhk. Tema rivaal, LORD XANROS, võlub pimedusest välja valguse. Gladiaator VICTORIUS hävitab oma vastaseid elegantsete piruettidega. Oraakel TAIA näib alati teadvat, kus olla, et vältida vaenlaste tabamusi.

Ühtäkki on võitlus lõppenud – meie kangelaste vastas ei ole enam kedagi.

Kuus seiklejat kõnnivad nüüd läbi võlitud käigu, nende sammud kajavad valjult.

Varjust ilmub tuttav kuju – kirst, mis on kindlasti aardeist tulvil. Kangelased suunavad pistodad üksteise poole – nad teavad, et ainult üks neist saab kulla endale. Samal ajal, kui nad üksteist ähvardavad, ilmub miski käigu tagumisse otsa – tohutu tiivuline vari...

Karak on seikluslik rollimäng, kus mängijad uurivad Karaki lossi salapärast vangikoobast. Seal võivad nad kohtuda koletistega, kellel on väärtuslikke aardeid. Koletisi võites saavad kangelased uut varustust, avavad kirste ja korjavad aardeid. Vangikoopas elab hirmuäratav lohe. Mäng lõpeb, kui lohe on alistatud ja võidab kangelane, kellel on kõige rohkem aardeid.



KARBI SISU

- 1 80 vangikoopavälja
(sealhulgas heledat värvi tagaküljega stardiväli)
- 2 6 papist kangelasenuppu + 5 alust
- 3 6 kangelasekaarti
- 4 5 kangelasetahvlit
- 5 25 elupunktižetooni (EP)
- 6 1 kott koletiste ja aarete žetoonide jaoks
- 7 43 koletisežetooni
(1 lohe, 2 langenud sõdalast, 12 võtmega luukeret, 3 luukere-kuningat, 5 luukeresõdalast, 8 hiiglaslikku rott, 4 hiiglaslikku ämblikku, 8 muumiat)
- 8 10 aardekirstužetooni
- 9 2 täringut
- 10 1 needusežetoon mängureeglid



MÄNGU EESMÄRK

Võitja on mängija, kes on kogunud kõige rohkem aardeid. Mäng lõpeb, kui ükskõik milline mängija alistab mängu tugevaima koletise – LOHE – ja röövib tema aarded, sealhulgas rubiini. Iga mängija loeb kokku oma aarete eest saadud punktid: kirstudest või langenud sõdalaste võitmisest kogutud aarded on väärt 1 võidupunkt (VP), lohe rubiin on väärt 1,5 VP-d. Mängija, kellel on kõige rohkem VP-sid võidab mängu.

Alustamine

1. Asetage vangikooa stardiväli laua keskele.
2. Segage ülejäänud väljad ja asetage need kõrvale (pildipool all), nii et iga mängija ulatuks nendeni.
3. Iga mängija saab ühe kangelasetahvli ja viis EP žetooni, mille nad asetavad kangelasetahvile.
4. Iga mängija valib ühe kangelasekaardi, kas omal valikul või juhuslikult (olenevalt sellest, kuidas mängijad kokku lepivad) ja asetab selle kangelasetahvile.
5. Paigutage kangelaste nupud plastikust alustele.
6. Iga mängija asetab oma kangelase nupu stardiväljale. Kangelaste nuppude värvid kattuvad kangelaste kaartide värvidega.
7. Veeretage täringut, et määrata, milline mängija alustab. Kõige suurema silmade arvu veeretanud mängija alustab.



MÄNGIMINE

Mängu mängitakse päripäeva. Aktiivsel mängijal on 4 käiku, mis tähendab, et ta saab liikuda kuni 4 välja. Nende käikude ajal tekib üks järgmistest olukordadest:

- A. Sisenemine avastamata alale
- B. Võitlus koletisega
- C. Liikumine üle avastatud ala

A. Sisenemine avastamata alale

Avastamata alale sisenemiseks võtab mängija ühe vangikoopavälja, ühendab selle väljaga, millelt ta lahkub ja liigutab oma kangelase uuele väljale. Uue välja tee peab olema liidetud selle välja teega, millelt kangelane tuli. Kõik muud teed võivad moodustada tupiku.

Märkus: Karaki maa-alune vangikooas on tõeliselt pime koht – pole ime, et kangelased ei tea, mis neid äsja avastatud ruumis või käigus ootab.

1. **Tunnel.** Kui uuel väljal on tunnel, ei juhtu midagi erilist ja mängija saab edasi liikuda, kui see ei olnud tema neljas käik.



2. **Ruum.** Kui uuel väljal on ruum, tõmbab mängija koletiste ja aarete kotist ühe žetooni.



- a) Kui kotist tõmmati aare, asetab mängija selle uuele väljale ja võib edasi liikuda, kui see ei olnud tema neljas käik.
- b) Kui kotist tõmmati aare ja mängijal on võti, võib ta aarde võtta ja peab võtme mängust välja viskama (st ta ei pane seda kotti tagasi). Sellisel juhul on mängija mängukord läbi.
- c) Kui kotist tõmmati koletis, asetab mängija selle mänguväljale ja alustab võitlust.

3. **Teleportimisvärav.** Kui uus väli sisaldab teleportimisväravat (TV) ja terves vangikooas on ainult üks avastatud TV, siis on see mitteaktiivne ja seda ei saa kasutada. Kui vangikooas on rohkem TV-sid, saab mängija nende vahel liikuda, kulutades teleportimisele ühe käigu.



4. **Tervendavad allikad.** Kui uuel mänguväljal on tervendav allikas (TA), võib mängija otsustada end tervendada, kuid siis lõpetab ta oma mängukorra kohe. Vastasel juhul võib ta edasi liikuda.



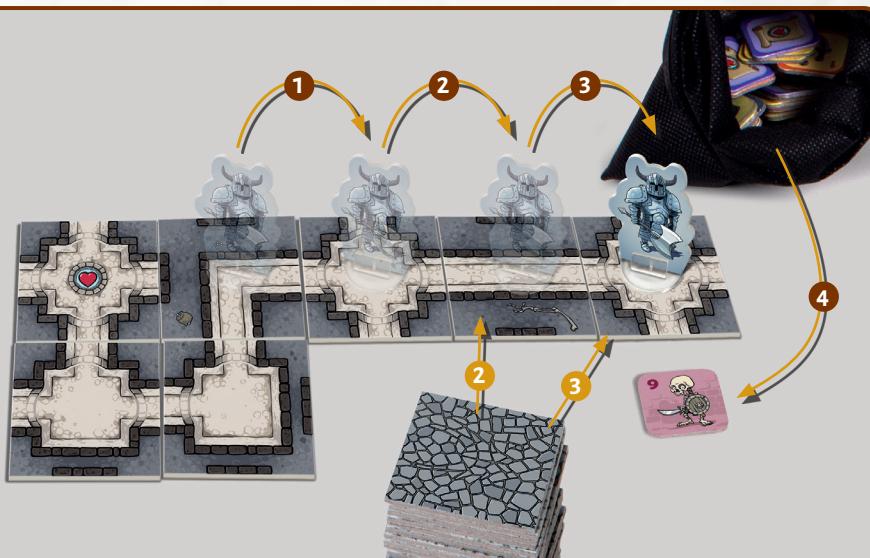
LIIKUMISE NÄIDE

Ants mängib mängu sõdalasena. Tema käsutuses on mängukorra ajal 4 sammu. Esimese sammuga (1) liigutab ta oma nupu juba avastatud vangikooa-väljale. See on *ruum*.

Teise sammuga siseneb ta avastamata alale, võtab juhuslikult ühe vangikoopavälja ja lisab selle mängulauale (2). See on *tunnel*.

Kolmanda sammuga liigub ta avastamata alal edasi ja lisab mängulauale *ruumi* (3). Nüüd peab ta tõmbama kotist žetooni. Ta tõmbab *luukeresõdalase* (4) ja toimub võitlus.

Pärast võitlust on Antsu mängukord läbi.



A

B

VÕITLUSE NÄIDE 1

Ants mängib mängu sõdalasena.

A. Ta võitleb luukerekuningaga, kelle jõud on 10. Antsu kangelasetahvilil on üks mõõk (+2) ja üks komplekt pistodasid (+1) ning üks tulekeraloits. Ants veeretab 5, tema jõud on seega $5 + 2 + 1 = 8$.

B. Ants otsustab kasutada sõdalase erivõimet – topeltrünnakut ja veeretab uuesti mõlemat täringut. Ta veeretab 7. Nüüd kasutab ta ka tulekeraloitsu (+1) (vastav žetoon läheb mängust välja). Tema kogujõud on seega $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. Sellest piisab, et luukerekuningat võita.

C. Ants pöörab koletise žetooni ümber, teisel pool on kirves.

D. Ta lisab kirve oma kangelasetahvilile ja jätab pistodad võitlusväljale.

B

C

VÕITLUSE NÄIDE 2

B. Ants veeretab oma teise viskega ainult 3. Seega on tema jõud $3 + 2 + 1 = 6$, mis tähendab, et Ants kaotas oma võitluse.

C. Ants peab oma nupu viima tagasi sellele väljale, kust ta tuli ja pöörama ümber ühe EP žetooni nii, et pealuu on nüüd ülespoole. Luukerekuningas jääb sellele väljale, kus ta avastati.

B. Võitlus koletisega

Koletisega võitlemisel veeretab mängija mõlemat täringut. Lisatakse kogu varustuse jõud ja soovi korral ka nii palju tulekeraloitse, kui on võimalik kasutada (millest igaüks lisab boonuse + 1). Võimaluse korral võib kasutada ka kangelase erivõimet.

- Kaotus.** Kui kogusumma (koos kõigi boonustega) on väiksem kui koletise jõud, siis mängija kaotab. Ta pöörab oma kangelasetahvilil ühe EP žetooni ümber (pealuu on nüüd ülespoole) ja liigutab oma kangelase tagasi sellele väljale, kust ta tuli. Koletis jääb sellele väljale, kus ta avastati.
- Viik.** Kui kogusumma (koos kõigi boonustega) on võrdne koletise jõuga, siis on viik ja keegi kahju ei saa. Koletis jääb sellele väljale, kus ta avastati ja kangelane peab naasma sellele väljale, kust ta tuli.
- Võit.** Kui kogusumma (koos kõigi boonustega) on suurem kui koletise jõud, siis on mängija võitnud ja koletise alistanud. Koletise žetoon pööratakse ümber, näidates varustust, mille kangelane seejärel endale võtab ja oma kangelasetahvilile paneb. Kui kangelasetahvilil ei ole enam ruumi, valib mängija, millise varustuse ta maha jätab ja asetab selle väljale, mille

asub tema nupp. Selle varustuse võib endale võtta iga kangelane, kes sellele väljale astub.

Sõltumata tulemusest on pärast lahingu lõplahendust aktiivse mängija mängukord lõppenud.

C. Liikumine üle avastatud ala

Kui kangelane liigub üle avastatud ala, liigub ta mööda omavahel ühendatud välju.

- Isegi juhul, kui kangelane liigub üle avastatud ala, on tal ikkagi vaid 4 käiku.
- Kui ruumis on koletis, ei saa kangelane sellest mööda minna, vaid peab ruumi sisenedes temaga võitlema.
- Kui mängija tahab endale võtta väljal asuvat varustust, avada kirstu või tervendada end TA-s, peab ta oma mängukorra sellel väljal lõpetama (seega saab ta liikuda vähem kui 4 käiku).
- Koletised ja aarded tekivad ruumidesse ainult siis, kui ruumid avastatakse esimest korda.

Mängukorra lõpp

Mängukord lõpeb järgmistel juhtudel:

1. kui mängija on teinud 4 käiku
2. pärast võitlust koletisega (olenemata tulemusest)
3. pärast aarde avamist ja kogumist
4. pärast varustuse kogumist
5. pärast tervendamist TA-s

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb kohe, kui üks kangelastest alistab võitluses LOHE. Kangelane, kes LOHE alistab, saab tema aarde, kuid see ei tähenda, et ta kuulutatakse automaatselt võitjaks. Võitja on see mängija, kellel on mängu lõppemise hetkel kõige rohkem aardekirste. Seega võib juhtuda, et mängu võidab mängija, kes ei alistanud lohet.

ELUPUNKTID JA TERVENDAMINE

Iga kord, kui mängija kaotab võitluse koletisega, pöörab ta EP žetooni ümber nii, et pealuu jääb ülespoole. Kui mängija kaotab oma viimase EP, kaotab tema kangelane teadvuse.

Kui see juhtub, jätab mängija oma järgmise mängukorra vahele, tervendades samal ajal ühe EP (pöörates selle nii, et süda on nüüd jälle suunatud ülespoole), et ta oleks võimeline järgmisel mängukorral uuesti mängima. Kui mängija liigub TA-sse, võib ta oma mängukorra seal lõpetada ja maksimaalselt tervendada kõik oma EP-d. Tervendamine võtab maha ka Karaki needuse.

Hea teada: Kui kangelane võitleb koletisega stardiväljast järgmisel väljal ja kaotab lahingu, pöördub ta tagasi stardiväljale, lõpetades seega oma käigu TA-s ja ravides oma haavu.

VARUSTUS

Iga kord, kui mängija võidab koletise, korjab ta ülesse varustuse, mis on näidatud koletise žetooni teisel küljel. Varustus võib olla üks järgmistest:

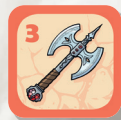
A. Relvad

Mängija asetab varustuse kangelasetahvlile. Kangelasetahvil on kaks pesa relvade jaoks, kolm pesa loitsude jaoks ja üks pesa võtme jaoks. Mängija saab varustuse panna ainult vastavasse pesasse; ta ei saa panna loitsu relva pesa ja vastupidi. See tähendab, et mängijal võib korraga olla ainult kaks relva, kolm loitsu ja üks võti. Kui ta soovib saada lisavarustust, peab ta ühe juba olemasolevast varustusest maha jätma sellele väljale, millele tema nupp parajasti asub.

A. Relvad

Relvi on kolme tüüpi: pistodad, mõõgad ja kirved. Neid saab siis, kui kangelane võidab HIIGLASLIKU ROTI, LUUKERE-SÕDALASE või LUUKEREKUNINGA. Relvi saab ka siis, kui liikuda väljale, kuhu teine mängija need jättis. Relvažetoonil kujutatud arv lisatakse alati täringute veeretamisel jõe summale.

Kui mängija saab relva, asetab ta selle ühte kahest relva-pesast. Seega võib mängijal igal hetkel olla korraga ainult kaks relva.



B. Loitsud

Mängus on kahte tüüpi loitsusid: tulekera- ja tervendava allika portaali loitsud. Kui mängija saab loitsu, paigutab ta selle ühte kolmest loitsupesast. Seega võib igal mängijal olla korraga kuni kolm loitsu. Pärast loitsu kasutamist viskab mängija selle mängust välja (st ta ei pane seda kotti tagasi).

Tulekera: Tulekeraloitsu saab MUUMIA alistamisega. Loitsu kasutamisel lisatakse täringute veeretamisele boonus + 1. Seda saab kasutada pärast veeretamist, kui mängija seda soovib. Lisaks võib ühe võitluse ajal kasutada rohkem kui ühte loitsu.



Tervendava allika portaal: Tervendava allika portaali loitsu saab HIIGLASLIKU ÄMBLIKU alistamisega.



Tervendava allika portaali loitsu saab kasutada kas loitsija või mõne teise mängija peal. Sihtmärk viiakse seejärel mis tahes paljastunud TA-ni, kus kõik tema haavad paranevad; ka kõik needused eemaldatakse. See ei maksa ühtegi käiku ja see ei lõpetata mängukorda – seega võib loitsu kasutada mis tahes ajal loitsija mängukorra jooksul.

C. Võti ja aare

Võtme saab VÖTMEGA LUUKERE alistamisel.



Pärast võtme saamist asetab mängija selle kangelasetahvli ainsasse võtmepeessa. Seega saab igal mängijal olla ainult üks võti. Võtit saab kasutada kõikide kirstude avamiseks. Kirstu avamiseks peab mängija lõpetama oma mängukorra kirstuga väljal, võtma aarde ja viskama võtme mängust välja (st ta ei pane seda kotti tagasi).



Iga kord, kui mängijal on rohkem varustust, kui tal on õigus seda omada, peab ta üleliigse varustuse omal valikul asetama sellele väljale, millel asub tema nupp, muutes selle teistele mängijatele kättesaadavaks, et nad saaksid selle endale võtta.

KARAKI NEEDUS

Kui mõni mängijatest alistab MUUMIA, saab üks mängija neetuks. Mängija, kes MUUMIA alistab, valib teise mängija ja paneb needusežetooni tema kangelasetahvlile.



Mängija, kelle kangelane on neetud ja kelle kangelasetahvil on needusežetoon, ei saa oma kangelase erivõimeid kasutada. Seega saab SÕDALANE veeretada täringuid ainult üks kord ja ta kaotab teadvuse nagu teisedki; GLADIAATOR ei saa tulemust 1 uuesti veeretada ja tema mängukord lõpeb pärast mis tahes lahingut jne.

Needuse saab eemaldada, kui lõpetada oma mängukord väljal, millel on TA ja eemaldada needusežetoon koos kõigi EP-de taastamisega.

Needuse saab edasi anda, kui järgmine MUUMIA on võidetud ja MUUMIA alistanud mängija liigutab needusežetooni teisele mängijale. Siiski ei pea needusežetooni liigutama, see võib jääda eelmisele omanikule.



KANGELASED

Argentus, võlur



Erivõimed:



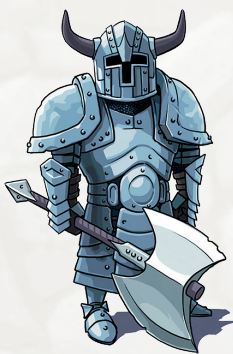
Maagiline teadmine. Võlur teab, kuidas tulekeraloitsu tõhusamalt kasutada ja seetõttu tema loits kasutamisel mängust välja ei lähe. See ei kehti aga tervendava allika portaali loitsu kohta. Kui aga võlur on neetud, peab ta lahingu ajal, samamoodi nagu teisedki, tulekeraloitsud kõrvale heitma.



Astralne kõndimine. Võlur võib liikuda läbi seinte, seega ei pea ta järgima koopaväljade jätkuvust. Seda saab aga kasutada ainult liikudes üle avastatud alade.

Valguse linn – võlurite iidne pealinn. Kunagine särav metropol täis imesid ja tarkust, nüüd kahe rivaalitseva kildkonna lahinguväli. Ühed arvavad, et võlurid peaksid kasutama oma jõudu, et päästa maailm peatselt saabuva katastroofi eest. Teised arvavad, et nad peaksid linna isoleerima ja jätma maailma probleemid selle elanike hooleks. Valge võlur ARGENTUS on avastanud, et vägi, mis võib katastroofi vallandada või selle peatada, asub Karaki lossi all. Kas tal on piisavalt jõudu, et näidata oma vendadele läheneva hukatuse tõendusi? Või eelistavad nad Karaki kulla sära?

Horan, sõdalane



Erivõimed:



Topeltrünnak. Sõdalane on lahingutes osav. Igas lahingus võib ta täringuid uuesti veeretada, kui esimese veeretamise tulemus talle meelepärane pole. Ta ei kaota EP-sid esimese kaotuse korral; siiski peab ta aktsepteerima teise veeretamise tulemust.



Uuestisünd. Kui sõdalane kaotab oma viimase EP, siis ta ei kaota teadvust nagu teised nõrgukesed, vaid ta teleporteerub mis tahes väljale, kus on TA ning kõik tema EP-d taastuvad. Kuid tema mängukord lõpeb ikkagi.

Sõdalane HORAN on tuntud võitleja ja sündinud sõjapealik, elav legend sõdalaste seas. Tema armeed ja sõjamasinad võiksid vallutada mis tahes kindluse, kui vaid tahaks. Kuid on üks võimukants, mida tema tohutute armeedega ei ole õnnestunud vallutada: Karak – kunagine võimas loss, mis nüüd on varemetes ja mille all varitseb hirmuäratav lohe. Isegi vägev HORAN tunneb, et ta hakkab vanaks jääma ja nii tajub ta viimast võimalust kinnitada legendi endast kui kõige võimsamast sõdalasest, kes kunagi elanud on. On vaid üks võimalus – HORAN peab tapma hirmsa lohe, kes valvab Karaki mõõtmatu varandust.

Lord Xanros, sorts



Erivõimed:



Ohverdus. Sorts võib ohverdada ühe EP, et saada +1 boonust oma jõule. Ta võib otsustada teha seda pärast täringute veeretamist, kuid saab boonuse ainult üks kord võitluse jooksul. Ta võib ohverdada ka oma viimase EP, kuid kaotab siis oma järgmise mängukorra ajaks teadvuse.



Maagiline vahetus. Sorts võib vahetada oma positsiooni mis tahes teise kangelasega, mis tähendab, et ta liigub väljale, millele on hõivanud teine mängija ja vastav mängija liigub sellele väljale, kus sorts seisib.

See tegevus maksab 4 käiku, nii et seda saab teha ainult sortsi mängukorra alguses. Siiski võib sorts kasutada selle välja võimet (tervendamine, kirstu avamine jne.), kus ta oma mängukorra lõpetas. Kui sorts liigutab teise kangelase tervendava allika juurde, paraneb see kangelane täielikult ja tema needus võetakse maha.

LORD XANROS on veetnud terve igaviku maagia kõige tumedamaid saladusi uurides. Ta ihkab võimu ja surematust. Tolmunud loitsuraamatust sai ta teada kunagisest uhkest rüütliori asukohast - Karaki lossist. XANROS avastas selle müüride alt ka vangikoopa, mis kubiseb koletistest ja on täis aardeid. Ükski kohalik ei ole kunagi selle käikudesse astunud. Kuid see ei saa takistada XANROST, sortsi. Ta usub, et Karaki pimedas koopas peitub vägi, mis teeb ta surematuks. Ja XANROS teeb kõik, et see vägi endale saada. Isegi kui see tähendab lohe tapmist.

Aderyn, varas



Erivõimed:



Reetlikkus. Varas võib rünnata varjust. Tänu sellele võidab ta kõik lahingud, mis tavaliselt lõppeksid viigiga.



Nähtamatus. Varas suudab liikuda nähtamatult. Kui ta astub koletisega väljale, võib ta otsustada, kas ta tahab temaga võidelda või lahkuda sealt ja jätkata liikumist. Varas võib oma mängukorra lõpus jääda koletisega ühele väljale. Kui talle aga teise mängija mängukorra ajal needus pannakse, peab ta oma järgmise mängukorra alguses koletisega võitlema.

Enne kui ADERYNIST sai varas oli ta aadlik. Aga kui tema isa, Saare kuningriigi vapper ja tark valitseja, tapeti idast tulnud metsikute sissetungijate poolt, oli tema elu ohus. ADERYN põgenes oma isa lossist, kuid rööviti metsas elavate röövlite poolt. Röövlipealik halastas noorele tüdrukule ega andnud teda idamaalastele välja. Selle asemel õpetas ta ADERYNILE, kuidas ellu jääda. Asja omandatud oskustega on tal võimalus oma isa eest kätte maksta. Kuid selleks, et tema plaan õnnestu, vajab ta tilka lohe verd ja palju kuld. Milline kokkusaatus, et mõlemad koostisosad ootavad teda Karaki pimedates vangikoobastes.



Victorius, gladiaator

Erivõimed:



Võitlustreening. Gladiaator on kogenud võitleja ja tema löögid on alati täpsed. Kui täringu veeretamine annab tulemuseks 1, võib ta seda parema tulemuse saavutamiseks nii mitu korda uuesti veeretada kui vaja.



Peatamatu. Kui vähemalt üks täringutest annab lahingu ajal tulemuseks 6, võib gladiaator pärast lahingut oma mängukorda jätkata. Ta võib isegi sama koletisega võidelda, kui võitlus jäi viiki või kui ta kaotas.

VICTORIUS on Vahemere impeeriumi eliitsõdalane, kelle oskustele ei ole maailmas vastast. Kuid ka kõige võimsamal gladiaatoril on üks nõrkus – tema süda. Armastus noore kuninganna vastu, keda ta on lubanud kaitsta, on sügav ja palav. Kuninganna jaoks on ta aga vaid tema parim sõdalane – ei midagi enamat. Armastus sundis VICTORIUST tegema vaprat, kuid rumalat tegu. Et näidata oma sügavat kiindumust noore kuninganna vastu, otsustas ta tuua oma armastatule legendaarse lohe rubiini – või surra selle nimel.



Taia, oraakel

Erivõimed:



Ettenägelikkus. Oraaklil on parimad teadmised kõigist oma vaenlastest. Kui ta võitleb oma mängukorra esimesel käigul, saab ta täringute veeretamisel lisaks boonuse +1.



Saatuse määraja. Oraakel suudab mõjutada oma tulevikku. Iga kord, kui ta peaks tõmbama koletiste ja

aarete kotist žetooni, tõmbab ta selle asemel kaks žetooni; valides ühe, mille asetab väljale, ja pannes teise tagasi kotti.

TAIA kasvas üles Karaki lossi varjus. Ta tundis, kuidas mürk levis kogu tema esivanemate maal – haigused, mürgitatud vesi, surev põllusaak. Kõik sellepärast, et lossi all elas lohe. Juba väikesest peale suutis TAIA näha kilde tulevikust. Alguses ajas see teda segadusse ja põhjustas hirmu. Kuid aastate jooksul õppis ta, kuidas seda võimet enda kasuks pöörata. Nüüd on aeg seda taas kord kasutada – seekord selleks, et päästa oma rahvas kindlast surmast.

ELUKAD

Rott

ROTID ilmuvad tavaliselt langenud rännumeeste jäänuste lähedale, kes ei suutnud saavutada eesmärki, mida sinagi üritad saavutada. Karaki lossi hiiglaslikud ROTID ei tohiks osavale kangelasele probleemiks olla, kuid midagi kindlat selle neetud kindluse all ei ole.



Luukerekuningas

Isegi Karaki lossi võimsad KUNINGAD ei suutnud vastu panna ihale saada endale vangikoopa kuld. Kuid nagu paljud teisedki, sattusid KUNINGAD vangikoopas löksu ega näinud enam kunagi päevavalgust. Nende võimsad sõjakirved on sama surmavad kui siis, kui KUNINGAD veel elus olid, nii et ole ettevaatlik – nad on väärikad vastased. Ära alahinda neid!



Luukeresõdalane

Karaki kõige pimedamates nurkades on ärganud tumedad jõud. Selle kurja maagia tõttu on kunagiste uhkete rüütlite skeletid üles tõusnud, et astuda vastu soovimatutele sissetungijatele. LUUKERESÕDALASED on osavad võitlejad, keda on raske võita või isegi peatada. Aga kui sa seda suudad, on sinu tasuks nende teravad mõõgad.



Võtmega luukere

Relvitu, kuid mitte kaitsetu. Need LUUKERED on raevukad vastased, kes on pühendunud Karaki varanduse kaitsmisele. Kui sa ei ole korralikult relvadega varustatud, võib sul olla raske neid võita. Kuid sul on vaja, et nad langeksid, kui tahad saada aardeid, sest ainult nende võtmed suudavad avada Karaki maagilisi aardekirste.



Hiigelämblik

Need kaheksajalgse loomad on tõesti tohutud, kuid vaiksed ja seetõttu surmavad. Nende ebalooslik suurus on sajan-deid tagasi vallandunud maagia tulemus. Pole ime, et nende maa-aluste pesade lähedalt võib sageli leida maagilisi loitse.



Langenud sõdalane

Sa ju ei usu, et oled esimene julge hing, kes Karaki vangikoopasse siseneb? On olnud palju vapraid seiklejaid – nüüd on palju surnud hingi. Mõnel õnnestus isegi Karaki kullani jõuda, kuid see ei tulnud neile kasuks. Nad kaotasid mõistuse ega leidnud enam kunagi väljapääsu. Nüüd peavad nende neetud hinged valvama just seda aaret, mida nad püüdsid varastada.



Muumia

Tolmunud käsikirjad viitavad sellele, et MUUMIADEKS muutunud olid Karaki vangikoopa algset ehitajat. Rikkus oli nende iidse rahva kinnisidee. Nad otsisid viisi, kuidas saavutada surematus, et oma varandust lõputult nautida. Kuid tumedal maagial, mida nad selleks kasutasid, oli oma hind. Nad saavutasid soovitud surematuse, kuid mitte nii, nagu nad ette kujutasid. Nüüd rändavad nende neetud kehad nende unustatud impeeriumi varemetes ja ründavad kõiki, kes tahaksid nende aardeid varastada. Ole ettevaatlik, muidu langeb nende needus ka sinu peale!



Lohe

Mõned inimesed väidavad, et on näinud tema varju pilvedes kõrge lossi kohal, kuid keegi ei ole suutnud anda täpset kirjeldust tema õudse välimuse kohta. Pole isegi kindel, et ta on pärit siit maailmast. Legendid räägivad, et inimesed, kes on teda tõesti näinud, on kaotanud oma hääle. Kas ta on lossi ja seda ümbritsevat maad rüvetava tumeda jõu allikas? Me ei tea. Sinu asi on see välja selgitada.



MÄNGU TEINE VÕIMALIK EESMÄRK

Et lisada oma mängule nüansse, tehke reeglitesse üks või mõlemad järgmised muudatused:

- Mängu võidab kas mängija, kellel on kõige rohkem VP-sid (pärast draakoni alistamist) või võidab see mängija, kes kogub esimesena 6 aaret oma kangelasetahvlile (isegi kui draakon ei ole alistatud).

- Kogutud aarded tuleb paigutada kangelasetahvli pesadesse. See tähendab, et need blokeerivad mängu käigus varustusepesad ja mängijad peavad valima varustuse või aarete vahel.
- Kuigi aardeid võib hoida ükskõik millises kangelasetahvli pesas (ja neid võib ühest pesast teise ümber paigutada), tuleb varustus paigutada selleks ettenähtud pessa. Nagu varustust, saab ka aardeid paigutada tagasi vangikoopaväljale.

REEGLITE KOKKUVÕTE

Peamised reeglid:

Liikumine

- Iga mängija võib oma mängukorra jooksul liikuda kuni 4 välja võrra.
- Kui ta avastab ruumi, tõmbab vastav mängija kotist žetooni.
- Mängukorra lõpetab võitlus, tervendamine, varustuse kogumine või kirstu avamine.

Võitlus

- Koletis alistatakse, kui täringuviske ja varustuse boonuste summa on suurem kui koletise jõud.
- Pärast täringute veeretamist võib kasutada ka loitse. Loitsud visatakse pärast kasutamist mängust välja.
- Kui mängija on kaotanud kõik oma EP-d, jätab ta ühe käigu vahele, et taastada üks EP.

Needus

- Muumia alistamisel valib vastav mängija ühe mängija, kellele ta paneb needuse.
- Needuse saanud mängija kaotab oma kangelase erivõimed, kuni needus maha võetakse.
- Needuse saab maha võtta tervendamisega TA-s (koos kõigi haavade parandamisega).

Mängu lõpp ja võitja väljakuulutamine

- Mäng lõpeb, kui lohe on alistatud.
- Mängija, kellel on kõige rohkem VP-sid, on võitja.



Kangelaste erivõimed:

SÕDALANE

- Tal on ühe viskekorra asemel kaks.
- Teleporteerub pärast EP-de kaotust TA-le ja seega ei kaota mängukorda, vaid ravib end täielikult.

VARAS

- Võidab lahingu, kui on viik.
- Saab koletisest mööda hiilida – ei pea temaga võitlema.

VÕLUR

- Ei viska pärast kasutamist tulekeraloitse ära.
- Saab liikuda läbi seinte.

SORTS

- Võib ohverdada 1 EP, et saada +1 boonust oma jõule.
- Saab 4 käigu eest vahetada teise mängijaga positsioone.

GLADIAATOR

- Veeretab alati uuesti, kui number ühel täringul on 1.
- Võib jätkata oma mängukorda pärast lahingut, kui number ühel täringul on 6.

ORAAKEL

- Omab boonust +1, kui võitleb oma mängukorra esimesel käigul.
- Tõmbab kotist kaks žetooni, valib ühe ja paneb teise tagasi.

Autorid: Petr Mikša (mängu kujundus), Roman Hladík (kunstnikutöö) **DTP:** Jiří Trojánek, Marek Píza **Täname:** Adam ja Ondřej Hladík, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press. cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halámek, Nataniel ja Izabela Mikša, Otakar ja Mikuláš Hladík, Pěta ja Kuba Kutil, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj

