



Kurjuse varjud levivad mäekollide koobastest, pimendades maad.
Taas kord kõlab üleskutse kangelastele. Vaprad kaitsjad panevad selga oma rüüd,
võtavad relvad ja marsivad koletisi lõplikult alistama.
Kuid ainult ühest kangelasest saab kuningriigi esivõitleja.

ÜLEVAADE

Kaardimängus „Karak: Goblin“ võtavad mängijad kangelaste rollid, kes võitlevad end läbi mäekollide koobastest, et võita kurja ülemvõimu.

Oma mängukorra ajal võid astuda vastu ühele koobaste koletisele. Sinu tegevuskaardid võimaldavad sul lüüa vastast, blokeerida rünnakuid, ravida haavu või võtta uusi kaarte. Sinu võimalusi piiravad aga lahingu tõusud ja mõõnad – kaarte on nelja värvi ja iga kaart määrab, milliseid värve võib pärast eelmist mängida. Kui leiad tõhusa tegevuste ahela, siis võidad oma vaenlase.

Iga võit annab sulle uue eelise – tegevuskaardi, relva, soomusrüü ... või ka võtme, mis avab sügaval koobastes uusi käike. Sinu kolmas võti avab Kõigi Koletiste Isanda kambri. See, kes suudab selle vastiku olendi alistada, saab kuningriigi esivõitlejaks.

MÄNGIMINE

Mängu alustab noorim mängija. Mängijad mängivad laua ääres kordamööda päripäeva. Oma mängukorral valid ühe neist kolmest võimalusest:

1. Võitle koletisega
2. Külasta kaupmeest
3. Taaselusta ome kangelane

Kõiki kolme võimalust selgitatakse allpool.

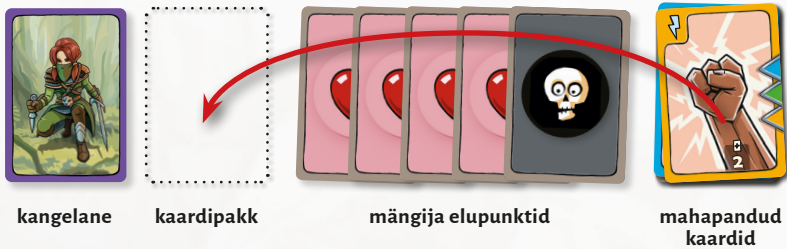
Märkus: Kui alustad oma mängukorda ilma elupunktideta, ei saa sa võidelda koletisega ega külastada kaupmeest – sa pead mängukorra kulutama oma kangelase taaselustamisele.

SINU TEGEVUSKAARDID

Mängu alustad 6 tegevuskaardiga – 4 on käes ja 2 on laual sinu kaardipakis. Kui mängid tegevuskaarti, läheb see sinu ette pilt ülespoole. Mängukorra lõpus lähevad kõik sinu mängitud tegevuskaardid sinu mahapandud kaartide pakki, mida võid hoida oma kaardipaki kõrval pilt ülespoole.

Mängu ajal on sul võimalik oma kaardipakist kaarte võtta. Kui sinu kaardipakis ei ole enam ühtegi kaarti ja sul on vaja kaarti juurde võtta, sega oma mahapandud kaartide pakki, et teha uus kaardipakk. (Pane tähele, et sa ei sega kaarte kohe, kui sul on kaardid otsas – vaid ootad, kuni sul on vaja kaarti juurde võtta. Siin on erinevus!)

Kui sul ei ole kaardipakis ega mahapandud kaartide pakis ühtegi kaarti, jätd sa oma „kaardivõtmise“ tegevuse lihtsalt vahele.



1) VÕITLUS KOLETISEGA

Kui otsustad oma mängukorra ajal võidelda koletisega, siis pead valima, millise koletisega võitled. Esialgu saad võidelda ainult I taseme koletistega. Vali ükskõik milline kuuest koletisest, mis asub paika pandud rea eristuskaardist paremal. See hõlmab ka väravavalvuri paki pealmist kaarti – kuid mitte koletisepaki pealmist kaarti. Võta koletise kaart ja aseta see enda ette.

Lahingus mängid ükshaaval tegevuskaarte, püüdes saada teatud arv tabamusi koletise vastu ja kaitstes end samal ajal koletise rünnakute eest.

Esimene tegevuskaart, mida sa lahingus mängid, võib olla mis tahes värvi (välja arvatud värv, mis on keelatud koletise needusega). Kaardi paremal serval olevad kolmnurgad määravad, milliseid värve saad järgmisena mängida. Võid mängida nii palju kaarte kui soovid – isegi kogu oma käe – seni, kuni järgmine kaart vastab ühele värvile, mille on määranud vahetult enne seda mängitud kaart.

Märkus: On võimalik mängida ka rohkem kui neli kaarti, sest mõned kaardid võimaldavad sul võtta uue kaardi. Tegelikult on see ainus viis, kuidas võita mõningaid sinu hirmsamaid vaenlasi.

Mõned kaardi mõjud tuleb lahendada kohe, kui sa need mängid. Teised mõjud lahendatakse alles lahingu lõpus. Kui sa oled lõpetanud kaartide mängimise – kas omal valikul või seetõttu, et sul ei ole ühtegi kaarti, mida saaksid reeglite järgi mängida – siis hinda lahingu lõpu mõjusid järgmises järjekorras:

1. **VÕTA VASTU KOLETISE RÜNNAK** – Koletise ründe jõud määrab, mitu elupunkti sa kaotad; seda kahju vähendab aga sinu kaitsepunktide summa, mille sa võid saada oma varustusest ja mängitud kaartidest. Kui sa vähendad ründe kaitsega nullini või alla selle, ei juhtu midagi. Kui sa aga kaotad elupunkte, siis pööra samapaljudel elupunktikaartidel pealuu ülespoole. Kui kaotad viimase elupunkti, lõpeb sinu mängukord kohe (jätta sammud 2 ja 3 vahele ning jätkka sammuga 4).
2. **TABA KOLETIST** – Liida kokku kõik mängitud kaartide ründepunktid ja kõik ründepunktid, mis sul on oma varustusel. Kui see arv on võrdne koletise tabamuspunktidega või suurem, võidad lahingu (jätkka sammuga 3). Kui sa ei tabanud koletist piisavalt tugevalt, et võita, pane koletise kaart tagasi oma algsele kohale ja lõpeta oma mängukord (jätkka sammuga 4).

MÄNGUKOMPLEKT



ASETUS

KOOPAD – Reasta mäekollide koopaid ja koletisi kujutavad kaardid laua keskele. **1** Alustuseks aseta koobastega ridade eristuskaardid I, II ja III ühte veergu – need tähistavad koobaste kolme taset. Nende alla aseta rea eristuskaart X, mis tähistab Kõigi Koletiste Isanda kambrit.

2 Kõik koletisekaardid peavad olema koletise poolega ülespoole. Jaga need vastavalt tasemele kolme pakki (I, II, III). Igas kaardipakis on viis koletist tähistatud võtmega (vasakul äärel (neil on ka suur võti tagaküljel) – need koletised on väravavalvurid. Võta igast pakist väravavalvurid välja ja pane need kõrvale. Sega igas pakis allesjäänud kaardid ja aseta seejärel iga pakk oma rida tähistava eristuskaardi kõrvale. **3** Laienda kõiki kolme rida jagades igast pakist välja viis kaarti – need on koletised, kellega sa vastamisi hakkad seisma. **4** Sega väravavalvuritega kaardipakke ja aseta kaardipakid oma vastavate ridade paremasse otsa.

5 Kolm kaarti on tähistatud tasemega X. Vali juhuslikult üks kaart, millest saab selle mängu Kõigi Koletiste Isand. Aseta see pilt ülespoole III taseme koobaste all olevasse ritta vastava eristuskaardi kõrvale. (Ülejäänud kaks koletiste isandate kaarti võid tagasi karpi panna – neid selles mängus ei kasutata.)

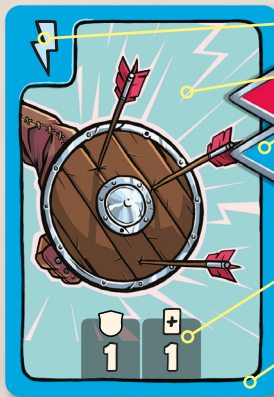
KAUPMEES – Sinu kangelastel võib olla vaja teha linnas ka sisseoste. **6** Aseta kaupmehekaart I taseme eristuskaardi kohale, et tähistada rida koobaste kohal. (Jah ... kaupmees on džinn.) **7** Sortee ri nõiajoogikaardid värvide järgi (vastuneedusjook, tugevusjook, tervendusjook) ja aseta need kolm pakki kaupmehe kõrvale. **8** Aseta pandimaja kaart neist paremale, et märkida koht, kus kaupmehe pandimaja mängu ajal asub.

MÄNGIJA – Iga mängija peab valima kangelase ja võtma **9** selle kangelase kaardi ning **10** kuus sellele tegelasele kuuluvat tegevuskaarti. Sega oma kuus tegevuskaarti, et tekitada oma kaardipakk. Aseta see näoga allapoole enda ette ja võta sealt neli kaarti, et moodustada oma avakäsi.

11 Iga mängija saab ka viis elupunktikaarti. Pane need enda ette, südame pool ülespoole, et näidata, et sul on viis elupunkti.



TEGEVUSKAART



Kaarditüübi ikoon

Illustratsioon

Järgmised värvid – määravad, milliseid värve kaarte saad järgmisena mängida

Mõjud – näitab, mida kaart teeb

Värv – määrab, millal saad kaarti mängida

KOLETISEKAART



Rünnak – elupunktide arv, mida võid lahingu lõpus kaotada

Tabamus – võitmiseks vajalike tabamuste arv

Tase – millisesse ritta koletis kuulub

Tasu – näitab, mida võid saada, kui võidad

Needus – määrab kaardid, mida sa ei saa mängida või mõjud, mida sa ei saa kasutada

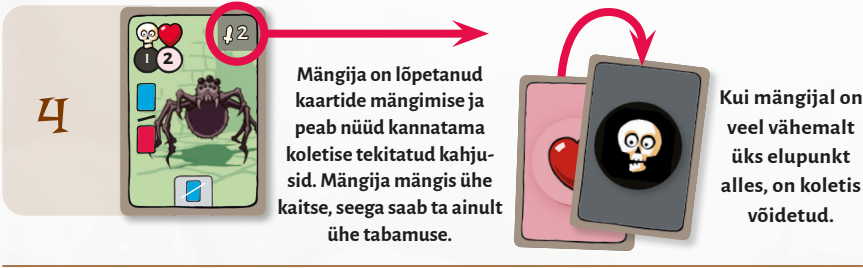
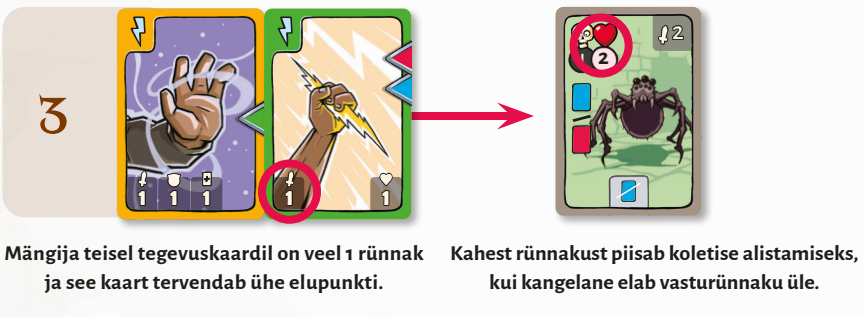
3. **SAA TASU** – Kui sa võitsid koletise sammus 2, võta koletise kaart ja pööra see ümber. Oled saanud varustuse- või tegevuskaardi.

- Kui said tegevuskaardi, aseta see oma mahapandud kaartide pakki.
- Kui said varustuse, võid selle lisada oma varustusse või saata selle pandimajja. (Varustust ja pandimaja selgitatakse hiljem).

Kui sa ei võtnud võitluseks väravavalvuri pakist pealmist kaarti, siis nüüd on koletiste reas tühi koht. Täida see tühi koht koletisepaki pealmise kaardiga.

4. **LÕPETA OMA MÄNGUKORD** – Sõltumata sellest, kas sa võidad, kaotad või jääd viiki, sinu mängukorra lõpus lähevad kõik sinu mängitud kaardid mahapandud kaartide pakki. Seejärel võtad oma kaardipakist kaarte, kuni sul on taas täiskäsi. Täiskäsi on tavaliselt neli kaarti, kuid mõni varustus võib seda arvu suurendada.

Märkus segamise kohta: Sa tead juba, et kui sul on vaja kaarte juurde võtta ja sinu kaardipakk on otsas, pead segama mahapandud kaartide pakki, et oma pakk uuesti koostada. Ja oled ilmselt märganud, et tegevuskaartide „tagaküljel“, mille sa koletistelt saad, on koletis, mistõttu on neid lihtne eristada kuuest tegevuskaardist, millega sa alustasid. Sa võid need eristatavad kaardid oma pakki panna mis tahes järjekorras. Samuti võid oma algsed tegevuskaardid panna pakki nii, nagu soovid, kuid alles pärast seda, kui oled need segamini ajanud, nii et sa ei tea, millised on millised.



2) KAUPMEHE KÜLASTAMINE

Selle asemel, et võidelda koletisega koobastes, võid oma mängukorra veeta kaupmehe juures. Tal on kolme tüüpi nõiajooke ja ta võib sulle müüa ka mis tahes kaardi, mille mängijad on pandimajja andnud.

Iga ostetud kaardi eest pead pandimajja andma ühe oma kaardi, et maksta. Tasuda saab ainult oma relvakaardi, soomusrüükaardi või käes oleva tegevuskaardiga, mille tagaküljel on koletis. (Sa ei saa maksta võtmega, nõiajoogiga ega ühegi oma alustava tegevuskaardiga.)

Kui sul ei ole pärast ostude sooritamist täiskätt, võta kaarte, kuni käsi on täis. (Tavaliselt on täiskäsi neli kaarti, kuid sa võid olla just ostnud varustust, mis suurendab seda piiri.)

NÕIAJOOGID – Sa võid osta ühe mängukorra jooksul mitu jooki, kuid sul võib olla igat tüüpi jooki ainult üks. Sa võid osta joogid isegi siis, kui ostad sel mängukorral ka midagi pandimajast.

PANDIMAJA – Pandimaja on alguses tühi, kuid mängu jooksul koguneb sinna relvi ja soomusrüüsid, mida mängijad loovutavad, kui nad saavad uusi relvi ja soomusrüüsid. Sinna kogunevad ka kaardid, mida mängijad maksmiseks kasutavad. Kui sa veedad oma mängukorra kaupmehe juures, saad sa pandimajast osta kõige rohkem ühe kaardi.

3) OMA KANGELASE TAASELUSTAMINE

Kui sinu kangelasel ei ole enam ühtegi elupunkti (o südant, 5 pealuud), pead sa kogu oma mängukorra kulutama oma jõu taastamisele. Selle asemel, et võidelda koletisega või külastada kaupmeest, pööra kõik oma elupunktikaardid ümber nii, et süda on ülespoole. Alustad oma järgmist mängukorda täie tervisega.

Märkus: Sa võid kulutada oma mängukorra kangelase jõu taastamisele ka siis, kui elupunktid ei ole veel otsas.

KUNINGRIIGI ESIVÕITLEJA

Kui sa oled alistanud igal tasemel ühe väravavalvuri, siis on sul võtmed, mida vajad Kõigi Koletiste Isandaga silmitsi seismiseks. Esimene mängija, kes alistab Kõigi Koletiste Isanda lahingus, võidab mängu ja saab kuningriigi esivõitlejaks.

MÄNGU LOOMINE JA TOOTMINE: David Rozsival
ILLUSTRATSIIONID: Zdeněk Vomáčka ja Roman Hladík
KARAKI ORIGINAALMÄNGU AUTORID: Petr Mikša ja Roman Hladík
KUJUNDAMINE JA GRAAFILINE DISAIN: Michal Peichl

albi

TEGEVUSKAARDI MÕJU

Tegevuskaartidel võib olla üks või mitu mõju. Kui kaardil on mitu mõju, siis kehtivad kõik.



RÜNNAK – Liida see arv lahingu lõpus oma ründejõule.



KAARDI VÕTMINE – Võta kohe oma kaardipakist määratud arv tegevuskaarte. (Kui pead võtma tühjast pakist, sega oma mahapandud kaartide pakki, et teha uus pakk, kuid ära sega sinna hulka ühtegi kaarti, mida oled sel mängukorral mänginud.)



KAITSE – Lahuta see arv lahingu lõpus kole-tise ründejõust.

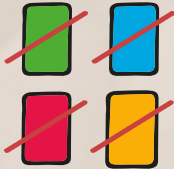


TERVENDAMINE – Taastab koheselt näidatud arvu elupunkte. (Pööra pealuu ümber südameks.) Kui sul on kõik elupunktid olemas, läheb iga-sugune täiendav tervendamine raisku – seda ei saa hoida lahingu lõpuks.

KOLETISE NEEDUSED



TEGEVUSKAARTIDE MÕJU NEEDUSED – Kui koletisel on üks neist sümbolitest, tühistatakse näidatud mõju kõigil lahingu ajal mängitavatel tegevuskaartidel. Näiteks kui sa võitles koletisega, kellel on kaitse vastu suunatud needus, võid sa mängida neid kaarte, millel on kaitse mõju, kuid kui sa lahingu lõpus oma kaitseid kokku loed, eirad sa oma tegevuskaartidel olevat kaitset ja arvestad ainult varustusest saadud kaitset.



VÄRVIDE NEEDUSED – Kui koletisel on üks neist sümbolitest, ei saa sa la-hingu ajal mängida ühtegi keelatud värvi kaarti.



VARUSTUSTE NEEDUSED – Kui ründad koletist, kellel on üks neist sümbolitest, ei saa sa lahingu ajal kasutada antud tüüpi varustust.

VARUSTUS

On nelja tüüpi varustust: **relvad**, **soomusrüü**, **võtmed** ja **nõiajoogid**. Varustuskaardid ei ole tegevuskaardid – need jäävad alati sinu ette lauale, pilt ülespoole. Neid ei panda oma kaardipakki ega jäta kätte.



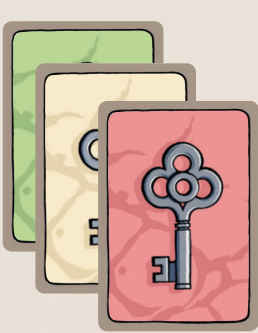
RELVAD JA SOOMUSRÜÜ – Sul võib olla maksimaalselt üks relv. Kui sa saad lisaks veel ühe relva, pead sa valima ühe relva, mille endale jätad ja loovutama teise pandimajja. (Pane see kaupmehe rea lõpus asuvasse pakki.) Samamoodi võib sul olla maksimaalselt üks soomusrüü. Seega alustab pandimaja tühjalt, kuid kogub mängu jooksul järk-järgult relvi ja soomusrüüsid. Enamik relvi suurendab sinu ründejõudu ja enamik soomusrüüsid sinu kaitseväärtust, kuid neil võib olla ka muid mõjusid.



Kui varustusel on südame sümbol, saad iga lahingu lõpus, milles oled saanud koletiselt tabamuse, tagasi märgitud arvu elupunkte. Kui koletis võttis sinu viimase elupunkti, ei rakendu see mõju ja sa pead järgmisel mängukorral enda elu taastama.



See sümbol näitab, et varustus suurendab sinu käe suurust. Kui tavaliselt võtaksid täiskäe jaoks kuni neli kaarti, siis nüüd on see viis (või kuus, kui sul on see boonus kaks korda). Kui aga needus tühistab selle boonuse, pead enne lahingu alustamist minema tagasi kuni nelja kaardini käes. Näiteks, kui sa alustad lahingut soomusrüüneedusega, pead sa kaarte maha panema nii kaua, kuni sulle jääb kätte neli kaarti. Pärast lahingut võta pakist kaarte kuni oma boonuseks saadud maksimaalse käe ulatuse taastamiseni.



VÕTMED – Võtmed saad kätte väravavalvurite alistamise teel. Iga võti võimaldab sul pääseda järgmisele tasemele mäekollide koobastes. Kui oled väravavalvuri võitnud, ei tohi sa ülejäänud mängu jooksul sellel tasemel enam ühegi väravavalvuriga võidelda – kuigi soovi korral võid sa jätkata teiste koletiste ründamist sellel tasemel.

Näiteks ei saa sa rünnata koletisi koobaste II tasemel enne, kui oled võitnud I taseme väravavalvuri. Ja kui oled võitnud II taseme väravavalvuri, siis on sul juba kaks võtit, mis võimaldab sul võidelda üksikõik millise koletisega mis tahes kolmel tasemel (kuid sa ei saa võidelda I ja II taseme väravavalvuriga). Sa ei saa võidelda Kõigi Koletiste Isandaga enne, kui oled võitnud III taseme väravavalvuri.

Mängu jooksul saad igalt tasemelt ainult ühe võtme ja sa ei kaota kunagi ühtegi võtit ega pea neist loobuma.

NÕIAJOOGID – Kaupmehel on müügil kolme tüüpi nõiajooke. Igat nõiajooki võib sul olla ainult üks igast sordist. Erinevalt muust varustusest on joogid mõeldud ühekordseks kasutamiseks – kui seda kasutad, siis pane kaart tagasi vastavasse pakki.



VASTUNEEDUSJOOK – Kui jood seda nõiajooki, siis sinu lahingu ajal koletise needus ei kehti. Kui koletisel on mitu needust, vali üks, mille vastu sa selle joogiga võitled. Kuigi selle joogi mõju kestab kuni sinu mängukorra lõpuni, pane see kaart kohe maha, et sa ei unustaks, et oled selle maagia juba ära kasutanud.



TUGEVSJOOK – Kui sa seda nõiajooki jood, kahekordistad sa äsja mängitud tegevuskaardi ründe- või kaitsepunkte. Aseta jook selle kaardi kõrvale, et meenu-tada punktide kahekordistamist ning pane see maha peale joogi mõju arvestamist lahingu lõpus. Seda nõiajooki ei saa kasu-tada varustuse mõju kahekordistamiseks.



TERVENDUSJOOK – Kui jood seda nõiajooki, saad kohe tagasi kõik oma elupunktid. (Pööra kõik pealuud tagasi südameteks.) Saad seda kasutada igal ajal lahingus enne koletise tabamusi. Teise võimalusena võid seda kasutada pärast tabamuste saamist, kuid ainult juhul, kui sa ei kaotanud oma viimast elupunkti.

ERIVÕIMED

Kui kõik mängijad on nõus, võid eristada kuus kangelast, andes neile kõigile oma erivõimed. (Pane tähele, et see muudab mängu kiiremaks ja lihtsamaks.)



ARGENTUS – **võlur**: Üks kord lahingu jooksul võib Argentus mängida sinist kaarti, isegi kui eelmise kaart seda ei võimalda. (Kuid ta ei saa mängida sinist kaarti, kui needus seda keelab.)



HORAN – **sõdalane**: Üks kord lahingu jooksul, kui Horan mängib kahte ründemõjuga tegevuskaarti järjest, lisab ta +1 boonust oma ründejõule.



LORD XANROS – **sorts**: Üks kord lahingu jooksul võib Xanros mängida ühe kaardi, mille värv on keelatud needusega või kasutada ühte tegevuskaardi mõju, mis on keelatud needusega. (Seda võimet ei saa kasutada varustuse needuste vastu.)



ADERYN – **varas**: Isegi kui Aderyn kaotab lahingus oma viimase elupunkti, saab ta ikkagi võimaluse tabada koletist, koletis alistada ning saada rasu. Siiski ei saa ta seda võimet kasutada Kõigi Koletiste Isanda võitmiseks.



VICTORIUS – **gladiaator**: Tegevuskaardi värv, mida Victorius mängib lahingus teisena, võib olla muu kui esimese kaardiga lubatud.



TAIA – **oraakel**: Kui Taia mängib tegevuskaarti mõjuga „võta kaart“, võtab ta kaks kaarti, jätab ühe endale ja paneb teise oma paki põhja. (Kui tema kaardipakis on ainult üks kaart, segab ta oma mahapandud kaartide paki, et ta saaks võtta kaks kaarti.)