



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАМКЕ Карак

ПРАВИЛА ИГРЫ

Авторы игры
Пётр Микса и Роман Хладик



ТЁМНЫЙ СИЛУЭТ ЗАМКА КАРАК возвышается над безлюдной пустошью. В глубине под разрушенными стенами семь героев сражаются с бесконечными толпами чудовищ, живущими в давно заброшенном, но уж точно не пустом подземелье. Громадный воин **Хоран** рубит своим двуручным боевым топором, в то время как проворная разбойница **Адерин** кружится и наносит молниеносные удары кинжалами. **Аргентус**, белый волшебник, проходит сквозь стены, как сквозь воздух. Его соперник, лорд **Ксанрос**, призывает на помощь опасную магию крови; мечник **Викториус** и принцесса **Элспет** обрушивают на противников шквал точных ударов. **Тайя** — оракул, и кажется, всегда знает, где стоять, чтобы не попасть под вражеский клинок.

Внезапно битва заканчивается — больше никому противостоять нашим героям. Семь искателей приключений проходят по арочному коридору, их шаги отдаются громким эхом. И вот из темноты показался знакомый предмет — сундук, наверняка полный сокровищ. Герои направляют оружие друг на друга — они знают, что только один может претендовать на добычу. Все как один бросаются вперёд, когда в дальнем конце коридора появляется огромная крылатая тень...



«Приключения в замке Карак» — соревновательная приключенческая настольная игра, в которой игроки исследуют таинственное подземелье замка Карак. Здесь немало шансов найти несметные богатства, но и велик риск встретиться с чудовищами. Побеждая их, герои получают новое снаряжение и находят сундуки, наполненные золотом.

СОСТАВ ИГРЫ

- 1** 80 жетонов подземелья (включая стартовый жетон со светлым оборотом **1.1**)
- 2** 7 картонных фигурок героев с подставками
- 3** 7 портретов героев
- 4** 5 планшетов инвентаря
- 5** 25 жетонов здоровья
- 6** мешок чудовищ и сокровищ
- 7** 43 жетона чудовищ (1 дракон, 2 падших, 12 скелетов-ключников, 3 короля-скелета, 5 скелетов-воинов, 8 гигантских крыс, 4 огромных паука, 8 мумий)
- 8** 10 жетонов запертых сундуков с сокровищами
- 9** 2 кубика
- 10** жетон проклятия



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, собравший наибольшее количество самых ценных сокровищ, становится победителем. Игра заканчивается, как только один из игроков побеждает сильнейшее чудовище — дракона. После этого игроки проводят подсчёт победных очков (далее ПО): тот, у кого окажется больше ПО, и побеждает в игре.

Подготовка к игре

1. Положите стартовый жетон подземелья на центр стола.
2. Положите оставшиеся жетоны подземелья лицевой стороной вниз, перемешайте их и разложите на две стопки. Разместите их так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться. Рядом с ними положите жетон проклятия.
3. Каждый игрок получает планшет инвентаря и кладёт на него по 5 жетонов здоровья.
4. Каждый игрок берёт 1 портрет понравившегося ему героя и размещает его на своём планшете инвентаря.
5. Вставьте фигурки героев в пластиковые подставки.
6. Каждый игрок ставит фигурку своего героя на стартовый жетон подземелья.
7. Сложите жетоны чудовищ и сундуков с сокровищами в мешок и тщательно перемешайте.
8. Бросьте кубики — тот, у кого выпадет большая сумма значений, будет ходить первым.



ХОД ИГРЫ

Ход передаётся по часовой стрелке. В ход у игрока есть 4 шага, т. е. он за ход может пройти до 4 жетонов подземелья. Во время этих перемещений может возникнуть одна из следующих ситуаций:

- А. Вход в неисследованную зону**
- Б. Бой с чудовищем**
- В. Перемещение по исследованной зоне**

А. Вход в неисследованную зону

При перемещении в неисследованную зону игрок берёт 1 жетон подземелья из любой стопки на столе, кладёт его вплотную к жетону, с которого он уходит, и переставляет своего героя на новый жетон. Дорожка на новом жетоне должна продолжать ту, на которой стоял герой. Все остальные маршруты на новом жетоне могут вести в тупик.

Примечание: подземный лабиринт Карака — очень тёмное место, поэтому неудивительно, что герои не знают, что их ждёт в открывшейся комнате или туннеле.

1. **Туннель.** Если на новом жетоне подземелья изображён просто туннель, ничего не происходит и игрок может двигаться дальше, если у него ещё остались шаги.



2. **Комната.** Если на новом жетоне подземелья изображена комната, игрок берёт 1 жетон из мешка с жетонами чудовищ и сокровищ. **Не подглядывайте в мешок, когда берёте жетоны!**



- а) Если у игрока оказался жетон с сундуком с сокровищами, он должен оставить его на жетоне только что открытой комнаты (жетон сокровища кладётся на жетон подземелья). Герой может двигаться дальше, если у него остались шаги.
- б) Если у игрока оказался жетон с сундуком с сокровищами И у него есть ключ, он может перевернуть его и забрать сокровище себе: при этом жетон сокровища кладётся на портрет героя, а ключ убирается из игры в коробку. Ход игрока заканчивается.
- в) Если у игрока оказался жетон чудовища, игрок кладёт его на жетон подземелья, где стоит его герой и проводит бой (см. стр. 4).

3. **Портал.** Если на новом жетоне подземелья изображён портал и пока это единственный портал в подземелье, то он не активен и не может быть использован. Если в подземелье уже есть открытый(ые) портал(ы), игрок может перемещаться между ними, тратя на это 1 шаг.



4. **Целебные фонтаны.** Если на новом жетоне подземелья изображён целебный фонтан (далее фонтан), игрок может вылечить своего героя (и в этом случае его ход завершается) или просто продолжить движение (если у него остались шаги).



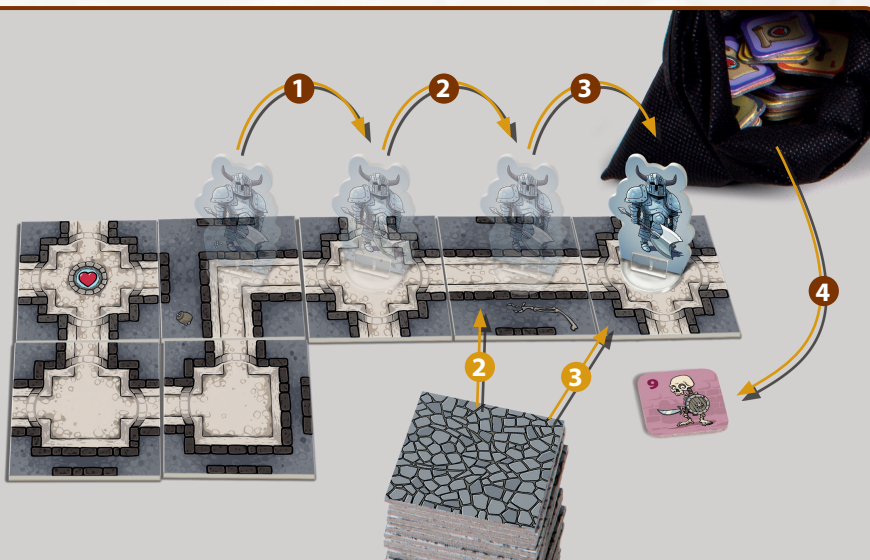
ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

Рома играет Воином. В начале хода у него есть 4 шага. Каждый раз, совершая шаг, надо переставлять фигурку своего героя. Первым шагом **1** он перемещает фигурку на уже исследованный жетон подземелья. Это **комната**.

Вторым шагом он входит в неисследованную зону, берёт верхний жетон подземелья из стопки и присоединяет его к предыдущему **2**. Это оказался просто **туннель**.

Третьим шагом Рома продолжает продвигаться вперёд, берёт ещё 1 жетон подземелья и открывает новую комнату **3**. Теперь он сразу должен достать 1 жетон из мешка чудовищ и сокровищ. Это оказывается жетон скелета-воина **4**, а значит, предстоит провести бой.

После боя ход Ромы заканчивается.



Б. Бой с чудовищем

Во время боя с чудовищем игрок бросает **оба** кубика одновременно. Для расчёта общей силы удара героя необходимо сложить выпавшие значения, добавить к ним силу имеющегося снаряжения и столько заклинаний *магический заряд*, сколько игрок хочет использовать (каждое заклинание даёт +1); также можно использовать и навык героя, если возможно.

- Проигрыш.** Если *общая сила удара меньше силы чудовища* (указанной на его жетоне), игрок проигрывает. Он переворачивает 1 жетон здоровья на планшете инвентаря своего героя (изображение черепа окажется сверху). Затем он перемещает своего героя обратно на 1 шаг назад, на жетон подземелья, с которого он пришёл. Чудовище остаётся на жетоне подземелья, где было обнаружено.
- Ничья.** Если *общая сила удара равна силе чудовища*, то в бою — ничья и никто не пострадал. Чудовище остаётся на жетоне подземелья, где оно было обнаружено, а герой должен отступить на 1 шаг назад, на жетон, с которого пришёл.
- Победа.** Если *общая сила удара больше, чем сила чудовища*, игрок одерживает победу. Жетон чудовища переворачивается; на обратной стороне жетона находится снаряжение, которое игрок забирает себе и кладёт на планшет инвентаря. Если на планшете инвентаря

больше нет свободных мест для снаряжения, игрок должен выбрать снаряжение, от которого откажется и оставит на жетоне подземелья, где стоит его герой. Это снаряжение может просто забрать любой герой, пришедший на этот жетон подземелья.

Вне зависимости от результата боя ход игрока заканчивается.

В. Перемещение по исследованной зоне

- Даже при перемещении по исследованной зоне подземелья у героя всё равно есть только 4 шага.
- Если в комнате находится чудовище, герой не может пройти мимо, он должен вступить в бой, когда входит в комнату.
- Если игрок хочет подобрать снаряжение, лежащее на жетоне подземелья, открыть сундук или выключиться у фонтана, он должен закончить свой ход на этом действии (таким образом, герой может пройти меньше, чем 4 шага за ход).
- Чудовище или сокровище появляется в комнате, только если комната открыта впервые.

В уже исследованной зоне герой может ходить по жетонам подземелья, если они соединены туннелями. Через стены ходить нельзя. Герои могут находиться на одном жетоне подземелья и свободно проходить через жетон подземелья, занятый другим героем.

А

Б

В

Г

Б

В

ПРИМЕР БОЯ 1:

Рома играет Воином.

Рис. А: Он сражается с королём-скелетом, чья сила равна 10. У Ромы из снаряжения есть меч (+2) и кинжалы (+1), а также заклинание *магический заряд* (его он решает прибавить). Рома бросает одновременно оба кубика; выпавшая сумма значений равна 5, а значит, общая сила удара равна 8 ($5 + 2 + 1 = 8$). Результат боя не устраивает Рому.

Рис. Б: Рома решает использовать особый навык Воина — двойную атаку, что позволяет ему повторно бросить оба кубика. Сумма выпавших значений равна 7; в дополнение к мечу и кинжалам Рома также используется заклинание *магический заряд* (при этом жетон заклинания убирается из игры). В итоге общая сила удара оказалась равна 11 ($7 + 2 + 1 + 1 = 11$). Этого достаточно для победы над королём-скелетом.

Рис. В: Рома переворачивает жетон побеждённого чудовища и находит там новое снаряжение — топор.

Рис. Г: Рома помещает топор на свой планшет инвентаря, где он занимает место жетона кинжалов (т. к. свободных ячеек для нового снаряжения нет, от чего-то придётся отказаться). Жетон с кинжалами остаётся на жетоне подземелья, где стоит герой.

ПРИМЕР БОЯ 2:

Рис. Б: Сумма выпавших при повторном броске значений всего лишь 3. Таким образом, общая сила удара равна только 6 ($3 + 2 + 1 = 6$), даже с учётом всего имеющегося снаряжения. Это значит, что бой проигран в любом случае, и даже заклинание ничем не поможет.

Рис. В: Рома должен отодвинуть фигурку своего героя на 1 шаг назад, на жетон, с которого он пришёл, и перевернуть 1 жетон здоровья на своем планшете инвентаря черепом вверх. Король-скелет остаётся на жетоне подземелья, где был обнаружен, и ждёт своего следующего противника.

Конец хода

Ход игрока заканчивается в следующих случаях:

1. пройдены 4 шага;
2. завершён бой с чудовищем (независимо от результата боя);
3. открыт сундук и собраны сокровища;
4. взято снаряжение, оставленное другим героем;
5. герой вылечился у фонтана.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу после того, как один из героев победит дракона. Герой, победивший это чудовище, получает его сокровище, однако он не объявляется победителем в игре! Сначала необходимо подсчитать, сколько очков сокровищ есть у каждого игрока — победит тот, кто смог набрать больше всех. Сокровище дракона (это рубин с сокровищем) приносит обладателю 1,5 ПО. Каждый жетон павшего приносит 1 ПО, кроме того, каждое сокровище также приносит по 1 ПО.

ЗДОРОВЬЕ И ЛЕЧЕНИЕ

Каждый раз, когда игрок проигрывает бой с чудовищем, он переворачивает 1 жетон здоровья на своем планшете инвентаря черепом вверх. Как только игрок переворачивает свой последний жетон здоровья, его герой падает без сознания. Фигурка героя кладётся набок, чтобы это обозначить.

Если герой потерял сознание, игрок пропускает следующий ход; этого времени будет достаточно, чтобы восстановить 1 жетон здоровья (жетон здоровья на планшете инвентаря переворачивается сердцем вверх), а фигурка героя снова ставится вертикально. Если игрок приходит в подземелье к фонтану, он может закончить свой ход на этом жетоне и вылечить полностью своего героя (все 5 жетонов здоровья переворачиваются сердцем вверх). Кроме этого, лечение у фонтана снимает *проклятие Карака*.

Важно: если герой, придя со стартового жетона подземелья, сражается с чудовищем и проигрывает бой, то он должен вернуться на стартовый жетон, где есть фонтан, поэтому его здоровье сразу восстанавливается.

СНАРЯЖЕНИЕ

Каждый раз, когда игрок побеждает чудовище, он получает снаряжение, изображённое на обратной стороне жетона чудовища. Это может быть:

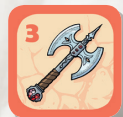
А. Оружие Б. Заклинание В. Ключ

Игрок размещает жетоны снаряжения на планшете инвентаря в соответствующих ячейках. На планшете — 2 ячейки для оружия, 3 ячейки для заклинаний и 1 ячейка для ключа. Игрок может поместить жетоны снаряжения только в соответствующие ячейки, он не может положить заклинание в ячейку оружия и наоборот. Это означает, что у игрока может быть только 2 оружия, 3 заклинания и 1 жетон ключа одновременно. Если игрок хочет подобрать какое-то снаряжение, а все соответствующие ячейки на планшете инвентаря заняты, то надо сначала оставить что-то из снаряжения на жетоне подземелья, где стоит герой, и только после этого взять новое.

А. Оружие

Есть три вида оружия — *кинжалы, мечи и топоры*. Их можно получить, победив *гигантскую крысу, скелета-воина* или *короля-скелета*. Ещё оружие можно подобрать на жетоне подземелья, если его оставил там другой игрок. Во время боя цифры на имеющихся жетонах оружия всегда прибавляются к сумме выпавших при броске кубиков значений.

Когда игрок подбирает оружие, оставленное кем-то из игроков, он кладёт его жетон на одну из двух ячеек оружия на планшете инвентаря. Таким образом, у игрока одновременно может быть только 2 вида оружия. Также разрешается использовать одновременно 2 оружия одного вида (например, 2 топора) при подсчёте общей силы удара в бою.



Б. Заклинания

В игре есть 2 типа заклинаний: *магический заряд* и *целебный портал*. Как только игрок получает заклинание, он помещает его жетон на соответствующую ячейку на планшете инвентаря. Таким образом, у каждого игрока может быть максимум 3 заклинания. Все заклинания одноразовые: после применения игрок должен убрать жетон заклинания в коробку, а не возвращать его в мешок.

Магический заряд: это заклинание можно получить, победив *мумию*. Используется в бою с чудовищем и добавляет +1 к сумме значений, выпавшей на кубиках. Применяется во время или после броска. Во время одного боя можно использовать несколько таких заклинаний.

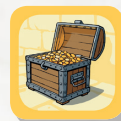


Целебный портал: это заклинание можно получить, победив *огромного паука*. Может быть использовано для своего героя или для любого другого. Герой, на которого направлено заклинание, перемещается к любому открытому фонтану и полностью вылечивается, а также снимает проклятие. На это действие не тратятся шаги, и ход игрока не заканчивается. Таким образом, это заклинание можно использовать в любой момент хода игрока.



В. Ключ и сокровище

Ключ можно получить, победив *скелета-ключника*. Получив ключ, игрок помещает его жетон на планшет инвентаря в ячейку для ключа. Таким образом, у игрока может быть 1 ключ. Ключ открывает любой сундук. Открыв сундук, игрок заканчивает свой ход на жетоне подземелья, где было найдено сокровище, кладёт полученное сокровище на портрет своего героя и убирает жетон ключа в коробку.



ПРОКЛЯТИЕ КАРАКА

Если кто-то из игроков побеждает мумию, другой игрок *становится проклятым*. Игрок, победивший *мумию*, выбирает любого другого игрока. Тот кладёт жетон проклятия на свой портрет на планшете инвентаря.



Игрок, чей герой был проклят (на портрете героя лежит жетон проклятия), не может использовать навыки своего героя. Например, **Воин** может бросать кубики только 1 раз во время боя и теряет сознание так же, как и другие герои; **Мечнику** теперь придется принять выпавшее на кубике значение «1» и его ход закончится после любого боя и т. д.

Проклятие можно снять, завершив ход на жетоне подземелья с фонтаном. В этом случае жетон проклятия убирается с планшета инвентаря освобожденного героя и кладётся рядом со стопкой жетонов подземелья; при этом фонтан также полностью восстановит здоровье героя. Проклятие может передаваться: если кто-то побеждает *мумию* и при этом один из героев уже проклят (жетон проклятия находится на портрете героя, а не на столе), то победивший игрок решает, оставить жетон проклятия у героя, которому уже не повезло, или передать проклятие любому другому игроку.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если правила на каких-либо компонентах игры противоречат основным правилам — то приоритет имеют компоненты.

НАВЫКИ ГЕРОЕВ

Это особые силы героев, помогающие им сражаться с чудовищами. Когда и сколько раз за ход можно использовать навыки, описано на карточках героев.



ГЕРОИ

Волшебник Аргентус



Навыки:



Вошебный дар. Волшебник знает, как использовать магические заряды более эффективно, и поэтому его свитки заклинаний не убираются из игры после использования. Однако это не относится к целебному порталу. Если Волшебник проклят, он должен убирать из игры жетоны заклинаний во время боя, как и другие герои.

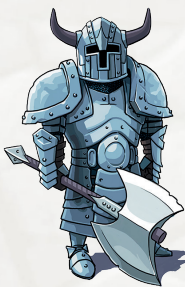


Астральная прогулка. Волшебник может перемещаться сквозь стены, т. е. ему совершенно не важны направления туннелей – он может за 1 шаг переместиться на жетон подземелья, который находится за стеной от того, где он стоит.

Но этот навык можно использовать только во время движения по исследованной зоне подземелья.

Город Света — древняя столица волшебников. Когда-то сияющий мегаполис, полный чудес и мудрости, теперь стал полем битвы для двух соперничающих фракций. В одной верят, что волшебники должны использовать свою силу для спасения мира от неминуемой катастрофы. В другой считают, что они должны изолировать город и оставить проблемы мира его обитателям. Белый волшебник Аргентус обнаружил, что сила, способная как приблизить катастрофу, так и остановить её, находится под замком Карак. Хватит ли у него сил, чтобы добыть доказательство надвигающейся гибели? Или он предпочтет блеск золота Карака?

Воин Хоран



Навыки:



Двойная атака. В любом бою Хоран может бросить оба кубика второй раз, если первая выпавшая сумма значений его не устраивает. Он не переворачивает жетон здоровья, если по результату первого броска бой проигран; но он должен принять результат второго броска.



Воскрешение. Когда у Воина не остаётся жетонов здоровья, он не теряет сознание, как другие герои, а перемещается на любой жетон подземелья с фонтаном, где полностью исцеляется. Его ход на этом заканчивается.

Лорд Хоран — известный боец и прирождённый военачальник, живая легенда среди воинов. Его армии и боевые машины могут захватить любую крепость, какую он пожелает. Но есть место силы, которое невозможно завоевать даже огромной армией: Карак — когда-то могучий замок, ныне лежащий в руинах, под которыми по легенде скрывается ужасный дракон. Но даже могучего Хорана не щадит старость, и он чувствует, что это последняя возможность остаться в веках как самый могущественный воин из когда-либо живших. Есть только одна маленькая загвоздка — придётся сразить могучего дракона, охраняющего несметные сокровища Карака.

Принцесса-воительница Элспет



Навыки:



Ловкий выпад. Принцесса-воительница с детства обучена технике владения двумя мечами. В каждом бою она может бросить повторно один из своих кубиков, если результат броска её не устраивает. Если она это делает, то она обязательно должна использовать второе выпавшее значение при расчете общей силы удара в бою (даже если второй бросок оказался хуже первого).



Отчаянный рывок. Принцесса-воительница может пройти через жетон подземелья, на котором есть чудовище. На это она тратит 1 шаг, переворачивает 1 жетон здоровья черепом вверх, и затем перемещается на следующий жетон подземелья, примыкающий к тому, через который был совершен рывок. Этот

навык можно использовать даже при входе в неисследованную зону (при этом действуют все правила перемещения в неисследованную зону).

Элспет — единственная дочь могущественного правителя Западного Королевства. Увы, залы его огромных дворцов стали темницей для юной девы. Пока её братья рассказывали истории о своих смелых приключениях, прекрасную принцессу учили петь и шить. Но эта судьба — не для упрямой Элспет! С помощью начальника стражи она тайно практиковалась в фехтовании каждую ночь — сначала с одним, а вскоре и с двумя мечами. Учитель поведал принцессе о зле, таящемся за Великим морем в замке Карак, и Элспет, очарованная рассказом, захотела своей героической истории, в которой кроткая девушка может добиться славной победы, как и мужчины, а то и ещё более славной! В день своего восемнадцатилетия она ускользнула из дворца и на маленькой шхуне поплыла навстречу своим приключениям.

Чернокнижник Лорд Ксанрос



Навыки:



Жертва. Во время боя Чернокнижник может перевернуть 1 свой жетон здоровья, чтобы получить +1 к своей силе удара (после броска кубиков, раз за бой). Это может быть и последний жетон здоровья, но тогда Ксанрос потеряет сознание на весь следующий ход.



Вошебный обмен. Чернокнижник может поменяться местами на карте с любым героем: Чернокнижник перемещается на жетон подземелья, занятый выбранным героем, а

герой оказывается на жетоне подземелья, где находился Чернокнижник. На такое перемещение тратятся 4 шага, поэтому его можно выполнить только в начале хода Чернокнижника. После такого перемещения Ксанрос может выполнить все действия, связанные с жетоном подземелья, на котором он оказался (открыть сундук, вылечить здоровье и т. д.)

Лорд Ксанрос веками изучал самые тёмные секреты магии. Он желает могущества и бессмертия. В пыльном гримуаре он обнаружил сведения о когда-то гордой резиденции могущественного рыцарского ордена — замке Карак. Вскоре Ксанрос нашёл сведения о резиденции когда-то могущественного рыцарского ордена — замке Карак. Вскоре Ксанрос обнаружил под его стенами лабиринт, кишящий чудовищами и заполненный сокровищами. Никто из местных никогда не смел спускаться в древние туннели и комнаты, ведь они прокляты. Но это не остановит Чернокнижника. Он считает, что в тёмных подземельях Карака сосредоточена сила, которая дарует ему желанное бессмертие. И Ксанрос пойдёт на всё, чтобы получить эту силу. Даже если придётся уничтожить всех, кто встанет на его пути.

Разбойница Адерин



Навыки:



Удар в спину. Разбойница может атаковать из тени. Благодаря этому навыку, если результатом боя стала ничья, то Адерин превращает её в свою победу.



Тихие шаги. Разбойница может двигаться в тени. Если она оказалась на жетоне подземелья с чудовищем, она может решить, хочет ли она сразиться или тихо пройдёт мимо и продолжит свой ход.

До того как Адерин стала разбойницей, она была дворянкой. Но когда её отец, смелый и мудрый правитель Островного королевства, был убит свирепыми захватчиками с Востока, её жизнь оказалась в опасности. Адерин бежала из замка отца, но по пути была похищена лесными разбойниками. Их предводитель проявил милосердие к юной девушке и не выдал жителям Востока. Вместо этого он учил Адерин выживать. Многому научившись, девушка решила отомстить за смерть отца. Но, чтобы её план удался ей нужна капля драконьей крови и много золота. Какое совпадение, что и то, и другое ожидает Адерин в старых подземельях Карака.



Мечник Викториус

Навыки:



Боевая подготовка. Мечник — опытный боец, его удары всегда точны. Если на одном из кубиков во время боя выпало «1», он может бросать кубик до тех пор, пока не добьется лучшего результата (т.е. больше «1»).



Неудержимый. Если на одном из кубиков во время боя выпало «6», после боя Мечник может про-

должить свой ход. Кроме этого он может даже сразиться ещё раз с тем же чудовищем, если бой закончился ничьей или проигрышем.

Элитный воин Средиземноморской империи Викториус — Мечник, которому по мастерству ведения боя нет равных. Но даже у самого могучего Мечника есть слабость — сердце. Он безответно влюблён в юную королеву, которую он поклялся защищать. А для неё он всего лишь хороший воин — не более того. Любовь заставила Викториуса совершить одновременно смелый и глупый поступок: чтобы показать глубину своих чувств, он решил преподнести своей любимой легендарный рубин дракона. Даже если это будет стоить Викториусу жизни.



Оракул Тайя

Навыки:



Дальновидность. Оракул лучше всех знает своих врагов. Если она вступает в бой во время первого шага своего хода, она получает +1 к сумме выпавших на кубиках значений.



Ткач судьбы. Оракул может влиять на своё будущее. Каждый раз, когда она должна взять жетон из мешка

чудовищ и сокровищ, она берёт 2 жетона, выбирает один для размещения на жетоне подземелья, а второй возвращает обратно в мешок.

Тайя выросла в тени замка Карак. Она чувствовала, как распространяется яд по всей земле её предков — болезни, отравленные воды, умирающие посевы. Всё из-за дракона под замком. С юных лет Тайя видела проблески будущего. Поначалу это пугало её, но с годами она научилась использовать эту способность в своих интересах. Теперь пришло время показать, на что она способна — от этого будет зависеть жизнь её соплеменников.

БЕСТИАРИЙ

Гигантская крыса

Крысы обычно появляются рядом с останками погибших искателей приключений, которые не смогли достичь цели, к которой так стремятся герои. Огромные крысы замка Карак не должны стать проблемой для опытного воина, но нельзя ни в чём быть уверенным в подземельях этого проклятого места.



Падший

Много храбрецов спускались в тёмный лабиринт под замком Карак. Было много смелых искателей приключений — а теперь много мертвецов. Некоторым даже удалось добраться до золота Карака, но это не помогло им. Они потеряли разум и так и не нашли выход. Теперь их тёмные души должны сторожить то самое сокровище, которое они пытались украсть.



Король-скелет

Даже могущественные короли замка Карак не смогли устоять перед желанием обладать золотом подземелья. Но, как и многие другие, короли оказались в ловушке лабиринта и никогда не вернутся к дневному свету. С годами их могучие боевые топоры не затупились, так что берегитесь — они достойные противники.



Мумия

Пыльные рукописи говорят, что те, кто были первыми строителями лабиринта Карака, стали мумиями. Древний народ был одержим жаждой богатства. Они искали способ достичь бессмертия, чтобы наслаждаться им бесконечно. Но тёмная магия, которую они использовали, имеет свою цену. Они обрели бессмертие, которого хотели, но не так, как его себе представляли. Теперь их проклятые оболочки бродят по руинам своей забытой империи и нападают на любого, кто захочет украсть их сокровища. Остерегайтесь, иначе их проклятие падёт и на вас!



Скелет-воин

Кошмар пробудился в самых дальних уголках Карака. Из-за тёмной магии скелеты некогда гордых рыцарей поднялись, чтобы противостоять смельчакам, спустившимся в лабиринт. Скелеты-воины — искусные бойцы, которых трудно победить. Но если это удастся, то в качестве трофея герои смогут забрать их острые клинки.



Дракон

Некоторые жители утверждают, что видели тень дракона в облаках высоко над замком, но никто не смог дать точное описание его ужасающего облика. Люди даже не уверены, что он пришел из этого мира. Легенды говорят, что те, кто действительно видел его, онемели. Он ли источник тёмной силы, отравляющей замок и земли вокруг него? Неизвестно. Узнать это предстоит героям.



Скелет-ключник

Этот враг безоружен, но не беспомощен. Скелеты — опасные противники, посвятившие себя защите богатств Карака. Если герой должным образом не экипирован, то они могут оказаться ему не по зубам. Однако придётся постараться — вы же хотите добыть легендарное сокровище? Только их ключи могут открыть волшебные сундуки с богатствами Карака!



Огромный паук

Эти чудовища не только огромны, но ещё и бесшумны. А значит, смертельно опасны. Их огромные размеры — результат магии. Может, они сбежали от каких-то волшебников? Или они и были...? Неудивительно, что героям часто попадают магические свитки возле их подземных гнёзд.





Альтернативные цели игры:

Для того чтобы разнообразить игру, можно добавить новые правила из предложенных ниже (одно или сразу оба):

- Как и в основных правилах, победителем становится игрок с наибольшим количеством ПО (после победы над драконом). Но теперь победить может игрок, который первым соберёт 6 сокровищ в своём инвентаре (даже если дракон ещё не был повержен)!
- Собранные сокровища должны быть помещены в ячейки инвентаря! Это означает, что во время игры они занимают

место на планшете инвентаря и игрокам придётся выбирать между снаряжением и сокровищами.

В этом случае жетоны сокровищ можно хранить в любых ячейках на планшете инвентаря (и их можно свободно перемещать из одной ячейки в другую). Жетоны снаряжения (оружие и заклинания) должны, как и раньше, помещаться в соответствующие им ячейки! Как и снаряжение, жетоны сокровищ можно оставлять на жетонах подземелья.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Основные правила:

Перемещение

- В свой ход у каждого игрока есть 4 шага, которыми можно пройти до 4 жетонов подземелья.
- Если обнаружена комната, игрок берёт 1 жетон из мешка с жетонами чудовищ и сокровищ.
- Бой, лечение, сбор снаряжения или открытие сундука заканчивает ход.

Бой

- Бросьте 2 кубика и прибавьте выпавшие значения к бонусам от снаряжения героя. Если получившаяся сумма больше значения на жетоне чудовища — оно побеждено.
- После броска кубиков можно использовать заклинания. После применения жетон заклинания убирается из игры.
- Если все жетоны здоровья перевёрнуты, игрок пропускает 1 ход и восстанавливает 1 жетон здоровья.

Проклятие

- Победив мумию, игрок выбирает того, кто будет проклят.
- Проклятый игрок не может использовать навыки своего героя, пока проклятие не будет снято.
- Проклятие можно снять у фонтана (это также восстановит всё здоровье героя).

Окончание игры и объявление победителя

- Игра заканчивается, когда дракон повержен.
- Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем.



Навыки героев:

Воин

- Может во время боя повторно бросить оба кубика; должен использовать при подсчёте результата вторые значения.
- Перемещается к фонтану после потери сознания, при этом не теряет ход и полностью восстанавливает своё здоровье.

Разбойница

- Побеждает в бою, если по результату выходила ничья.
- Может пройти мимо чудовища на жетоне подземелья — не обязана вступать с ним в бой.

Волшебник

- Используя заклинание *магический заряд*, не убирает его жетон из игры, оставляя его у себя на планшете.
- Может проходить сквозь стены.

Чернокнижник

- Может потратить 1 жетон здоровья (перевернуть его черепом вверх) ради +1 к общей силе удара в бою.
- Может поменяться местами на карте с другим героем, потратив 4 шага.

Мечник

- Всегда перебрасывает кубик, если на нём выпало «1».
- Если во время боя на одном кубике выпало «6», игрок может продолжить свой ход.

Оракул

- Получает +1 к общей силе удара, если бой состоялся во время первого шага.
- Вытягивает из мешка два жетона, выбирает один и возвращает другой обратно в мешок.

Принцесса-воительница

- Может повторно бросить 1 из кубиков. Если это делает, то должна при подсчёте использовать выпавшее во второй раз значение.
- Используя 1 шаг и 1 жетон здоровья может пройти через жетон подземелья, на котором находится чудовище. В результате окажется на жетоне подземелья, примыкающем к тому, через который был совершён рывок.

8873



© Zvezda. All rights reserved

Авторы игры: Пётр Микса и Роман Хладик. **Иллюстратор:** Роман Хладик. **Дизайн и вёрстка:** Йиржи Троянек, Марек Пиза. **Особая благодарность:** Адаму и Ондржейю Хладик, Аните Надь Микшовой, Богуславу Кольман, Давиду Шемик, Йиржи Хорничек, Карелу Власак, Либору Худак (eX-press.cz), Мартину Грабалек, Мартину Кучера, Милану Халамек, Натаниэлю и Изабеле Микса, Отакару и Микулашу Хладик, Пете и Кубе Кутиль, Петру Стефек, Павлу Татичек, Симоне Скудова, Штепану Штефаник, Томашу Гржебичек, Веронике Хладикивой, Виктору Бем (Пансионат Брно), Вильяму Корбель и Зденек Петруй.