

# Karak

## Goblin

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

### ZÁKLADNÝ PRINCÍP A CIEĽ HRY

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

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

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

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

### PRIEBEH HRY

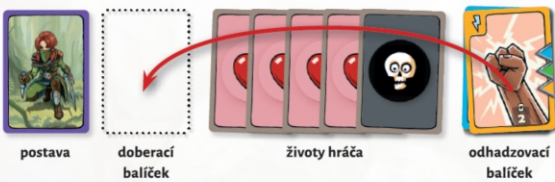
Hráči sa striedajú v ťahoch od začínajúceho hráča a ďalej v smere hodinových ručičiek. Priebek ťahu: V rámci svojho ťahu musí hráč urobiť jednu z troch možností.

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

### DOBERACÍ A ODHADZOVAČÍ BALÍČEK

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

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



### 1) BOJ S NETVOROM

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

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

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

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

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

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

### OBSAH HRY



### PRÍPRAVA HRY

**PODZEMIE** – Goblinie jaskyne predstavujú karty podzemia rozmiestnené v strede hernej oblasti. **1** Vezmite karty podzemia a položte ich pod seba do stĺpca od prvého poschodia (lebkou s číslom „I“), cez druhé poschodie (lebkou s číslom „II“), tretie poschodie (lebkou s číslom „III“) až po poschodie Vládca (lebkou s rohmi a písmenom „X“). **2** Nad tieto karty ešte umiestnite kartu obchodníka.

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

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

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

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

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

Teraz môže najmladší hráč začať hru.



### ROZBOR AKČNEJ KARTY



### ROZBOR KARTY NETVORA



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



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

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

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

**1**

počítacné karty v ruke hráča      zvolený nepriateľ

počítacné karty v ruke hráča      zvolený nepriateľ

**2**

Hráč vyloží bojovú kartu, tá spôsobí 1 zranenie a umožní mu potiahnuť ďalšiu kartu.      Netvor má 2 životy a modrú kľiatbu.      Práve potiahnutá karta sa pre kľiatbu nedá zahrať.

**3**

Hráč vyloží ďalšiu bojovú kartu, tá spôsobí 1 zranenie a okamžite hrdinovi vylieči 1 zranenie (ak nejaké má).      Ak hrdina prežije protiútok, stačia z zranenia na to, aby hrdina netvora porazil.

**4**

Hráč už nechce vykladať ďalšie karty. Teraz netvor hrdinu zraní – keďže hráč zahral obranu, utrpí hrdina 1 zranenie.      Ak hrdinovi zostáva aspoň 1 život, je netvor porazený.

## 2) NÁVŠTEVA OBCHODNÍKA

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

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

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

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

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

## 3) OŽIVENIE

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

## KONIEC HRY

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

**NÁVRH HRY A PRODUKCIA:** David Rozsíval

## EFEKTY AKČNÝCH KARIET

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



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



**ŤAHANIE KARTY** – Ťahajte zo svojho balíčka počet kariet. Vyhodnocuje sa okamžite. Už žiadne karty, zamiešajte odhadzovacie balíčky (ste zahrli v tomto kole) a vytvorte nový ťah.



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



**LIEČENIE** – Otočte daný počet životov so srdcom hore. Vyhodnocuje sa okamžite. Tento efekt prepadá (nie je možné odvolať efekt Obrana).

## KLIATBY

Nepriatelia často majú zvláštne schopnosti označené ako kľiatby – tie môžu mieriť buď na hráča alebo na netvora.



**KLIATBY FARBIE** – Ak je prekliata nejaká farba, nesmiete karty tejto farby v súboji vôbec zahrať.



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

## PREDMETY

V kartovej hre Goblin je možné získať štyri typy vybavenia – zbrane, zbroje, kľúče a elixíry. Každý typ má svoju špecifickú farbu a odlišujú sivými okrajmi – nemajú teda žiadnu zo štyroch farieb.



**ZBRANE** – Ak získate zbraň, nechajte ju vyloženú pred sebou. Zbroje vám prepozičujú efekty útoku – v prípade útoku či obrany – pri jeho vyhodnotení. V prípade liečenia ich vyhodnocujú karta znamená, že v čase, keď vlastniete daný predmet, doberiete do ruky o daný počet kariet viac kariet. Každý hráč môže mať v jednej chvíli len jednu zbraň – ak získate ďalšiu zbraň, musí odhodíť buď túto zbraň do bliššieho trhu.



**ZBROJE** – Ak získate zbroj, nechajte ju vyloženú pred sebou. Zbroje vám prepozičujú efekty obrany – v prípade útoku či obrany – pri jeho vyhodnotení. V prípade liečenia ich vyhodnocujú karta znamená, že v čase, keď vlastniete daný predmet, doberiete do ruky o daný počet kariet viac kariet. Každý hráč môže mať v jednej chvíli len jednu zbraň – ak získate ďalšiu zbraň, musí odhodíť buď túto zbraň do bliššieho trhu.



**KLÚČE** – V kartovej hre Goblin sú kľúče troch farieb – červený, žltý a zelený. Každý kľúč má inú funkciu. Hráč kľučiar, získava kľúč a s ním i možnosť vstupu na tretie poschodie. Hráč môže mať pri sebe naraz vždy len jeden kľúč danej farby. Hneď ako hráč kľúč danej farby získava, nemôže už získať ďalší kľúč danej farby. Hráč kľučiar nesmie ani zaútočiť.



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



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



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



**ELIXÍR LIEČENIA** – hráč môže vyliečiť daný počet životov. Ak hrdina stratí v súboji svoj posledný život, tento efekt sa nespustí a hrdina sa musí oživiť podľa bežných pravidiel. Tento symbol znamená, že hráč na konci súboja vylieči daný počet životov. Ak však hrdina stratí v súboji svoj posledný život, tento efekt sa nespustí a hrdina sa musí oživiť podľa bežných pravidiel. Bonusy z rôznych zdrojov sa sčítavajú.

## ZVLÁŠTNE SCHOPNOSTI HRDINOV

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



**ARGENTUS – žiaroženie:** Raz počas súboja môže zahrať modrú kartu bez toho, aby to predchádzajúca karta dovoľovala (ale nie vtedy, keď sú modré karty zakázané kľiatbou).



**HORAN – bojovník:** Ak zahrá za sebou dve karty s útokom, získava na tento súboj útok (zrúka kole).



**ADERYN – lupička:** Po tok zranení, zvíťazí v súboji (platí i pri súboji s netvorom).



**VICTORIUS – šermiar:** Ak hráč zahrať za sebou dve karty s útokom, získava na tento súboj útok (zrúka kole).