



Karak

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK

DER DRACHE, DER DAS LAND UM KARAK SEIT JAHREN TYRANNISIERT HAT, IST ENDLICH BESIEGT. Ebenso der mysteriöse Herrscher. Die Helden, die durch persönliche, oft sehr unterschiedliche Motive in die Tiefen von Karak geführt wurden, haben Beweggründe, die nur durch das Schicksal verbunden sind, und eigentlich könnten sie nun endlich aufatmen. Aber nur für einen kurzen Moment.

Kaum hatten sie nämlich das Tageslicht erblickt und die Zinnen der Burgruine erklommen, begann die Erde zu beben, und so weit das Auge reichte, taten sich Klüfte auf, aus denen furchterregende Kreaturen ausschwärmten. Und zwar in solchen Mengen, wie sie die Helden noch nie gesehen hatten. War dies die letzte Rache des böartigen Drachens? Oder hatte die schreckliche Echse in Wirklichkeit die Welt vor etwas noch viel Schrecklicherem beschützt?

Unsere Helden lassen sich nicht beirren – aus den Katakomben von Karak haben sie viel Selbstvertrauen und einen Hort äußerst wertvoller Schätze mitgebracht. Und vielleicht noch etwas anderes: Den Drang, die Welt nach Belieben zu verändern. Sie sind überzeugt, ihren Feinden gewachsen zu sein – auch wenn sie dieses Mal wahrscheinlich nicht allein kämpfen müssen ...

SPIELIDEE

Karak 2 ist ein Abenteuer-Brettspiel, in dem die Spieler gegeneinander als Helden die Landschaft rund um die Burg Karak erkunden, die dort auftauchenden Monster bekämpfen und dabei verschiedene Belohnungen erhalten. Anschließend können sie das befreite Gebiet nach Rohstoffen durchforsten und Siedlungen errichten, in denen sie unter anderem neue Einheiten für ihre Armee ausbilden. Mit deren Unterstützung treten sie dann den dunklen Mächten entgegen, welche versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Doch die Helden wollen nicht „nur“ die Welt beschützen. Sie wissen: Die Macht, die in den Seelensteinen der Monsterarmee verborgen ist, kann Träume wahrwerden lassen. Alle Helden sind auch noch aus einem anderen Beweggrund nach Karak gekommen, und die meisten Seelensteine zu sammeln sollte jedem dabei helfen, diese Mission zu erfüllen.

Ich habe noch nie Karak gespielt – ist das ein Problem?

Nein, *Karak 2* ist ein eigenständiges Spiel. Seine Geschichte ist zwar an die Handlung von *Karak* angelehnt, aber um es mit Spaß spielen zu können, sind keine Kenntnisse des Originalspiels erforderlich.

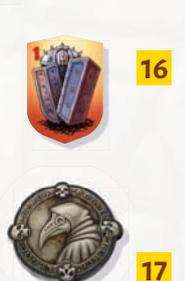
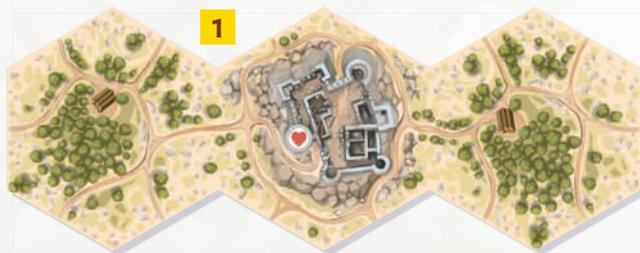
ZIEL DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn einer der Helden den Dunklen General besiegt hat. Gewinner ist dann der Spieler, der im Laufe des Spiels die meisten Seelensteine der dunklen Armee gesammelt hat. Diese Seelensteine haben unterschiedliche Punktwerte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

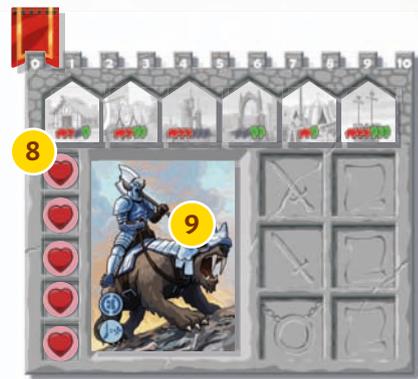
- 1 1 Startfeld
- 2 28 Landschaftsfelder (18 Landschaftsfelder der ersten und 10 Felder der zweiten Stufe)
- 3 6 Helden-Standfiguren aus Pappe und 6 Plastikständer
- 4 6 Heldenkarten
- 5 6 Stadt-Felder (1 für jeden Helden)
- 6 5 Heldentableaus mit Platz für Vorrat
- 7 5 Ruhmbanner
- 8 6 größere Heldenwürfel (1 für jeden Helden)
- 9 35 kleinere Würfel für die Einheiten der Heldenarmee (10× Ritter, 10× Bogenschütze, 10× Magier, 3× Skelett, 1× Bär, 1× Titan)
- 10 30 Lebens-Plättchen (davon 5 als Reserve)
- 11 30 Gebäude-Plättchen (für den Bau von Städten)
- 12 40× Nahrung, 40× Holz, 40× Stein
- 13 1 Stoffbeutel für Monsterarmee-Plättchen
- 14 36 Monsterarmee-Plättchen (7× Skelett-Krieger, 6× Feuerfresser, 5× Schattenfresser, 3× Skelett-Riese, 5× Dunkle Dryade, 1× Hammer-Gefolgsmann, 5× Skelett-Reiter, 4× Gesandter des Todes)
- 15 1 Standfigur des Dunklen Generals mit besonderem Plastikständer
- 16 5 Prätorianer-Plättchen
- 17 1 Pest-Plättchen

Spielregeln in Englisch, Deutsch und Französisch





Fehlt etwas, oder ist etwas beschädigt? Mailt uns unter info@albi.cz und wir schicken euch kostenlos Ersatz!



SPIELAUFBAU

1. Legt das **Startfeld** (es besteht aus drei zusammenhängenden Feldern) in die Tischmitte.
2. Teilt die anderen Landschaftsfelder **nach ihren Stufen** und mischt jede Stufe separat.
3. Legt dann den Landschaftsfeld-Stapel der zweiten Stufe verdeckt auf den Tisch, so dass alle Spieler ihn erreichen können. Legt den Landschaftsfeld-Stapel der ersten Stufe verdeckt darauf, so dass beide zusammen einen einzigen Stapel bilden.
4. Legt alle **Monsterarmee-Plättchen** in den Beutel und haltet ihn in Reichweite aller Spieler bereit.
5. In die Nähe des Beutels mit den Monsterarmee-Plättchen platziert ihr die **Standfigur** des Dunklen Generals in seinem besonderen Ständer, sowie die **Prätorianer-Plättchen** und das **Pest-Plättchen**.

6. Nehmt die Rohstoffschale aus der Schachtel und legt sie in Reichweite aller Spieler auf den Tisch. Die Spieler nehmen sich von hier Rohstoffe, wenn sie die Aktion Rohstoffe einsammeln ausführen. Es gibt im Spiel 3 Arten von Rohstoffen: **Nahrung, Holz und Stein**.
7. Die Rohstoffschale enthält auch **Einheitenwürfel**. Im Spiel gibt es 3 Grundtypen von Einheiten: **Ritter, Bogenschützen und Magier**.
8. Jeder Spieler nimmt sich **1 Heldentableau, 1 Stadt, 5 Lebens-Plättchen** und **6 Gebäude-Plättchen** (1 von jedem Gebäudetyp). Legt die Plättchen auf die entsprechenden Flächen eures Heldentableaus, die Lebens-Plättchen mit der Herzseite nach oben und die Gebäude-Plättchen mit der grauen (ungebauten) Seite nach oben. Legt das Ruhmbanner-Plättchen über das Feld „0“ auf dem **Heldentableau**.
9. Mischt alle **6 Heldenkarten** und legt sie verdeckt auf den Tisch. Jeder Spieler zieht eine Heldenkarte und legt sie auf das entsprechende Feld

auf seinem **Heldentableau**. Legt die restlichen Heldenkarten zurück in die Schachtel.

Hinweis: Alternativ könnt ihr die Heldenkarten auch frei auswählen. Bestimmt die Reihenfolge, in der die Spieler wählen dürfen, durch einen Würfelwurf.

10. Jeder Spieler legt das Stadtfeld, das zu seinem Helden gehört, vor sich ab (graue, ungebaute Seite nach oben).
11. Sucht die entsprechenden **Helden-Standfiguren** und steckt sie in die Plastikständer.
12. Jeder Spieler legt den **Würfel seines Helden** vor sich ab (die Anordnung der Symbole auf den Heldenwürfeln ist gleich, sie unterscheiden sich nur farblich).
13. Platziert alle Helden, die im Spiel sind, in die Mitte des Startfelds (auf die Burg Karak).
14. **Bestimmt den Startspieler:** Der Spieler, der den höchsten Wert auf seinem Heldenwürfel würfelt, beginnt.

Erlaubter Zug



Nicht erlaubter Zug



ZUG – BEISPIEL 1:

HORAN bewegt sich von seinem Startfeld zu einem benachbarten Feld (1), wo er eine Aktion Rohstoffe Sammeln ausführt (2). Dann möchte er mit der Dryade auf dem nächsten Feld kämpfen, aber zwischen den beiden Feldern befindet sich eine Schlucht, sodass er sich aus einer anderen Richtung annähern muss. Er bewegt sich dann zu dem Feld mit dem Waffen-Plättchen (3) und nimmt es als zweite Aktion in seinen Vorrat auf (4).



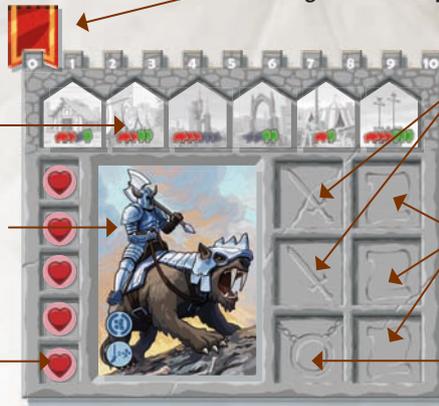
Heldentableau

Banner zur Anzeige des Ruhmgrads eines Spielers

Gebäude-Plättchen (ungebaute Seite)

Heldenkarte

Lebens-Plättchen



Vorratsfelder für Waffen

Vorratsfelder für Zaubersprüche

Vorratsfeld für ein Amulett

SPIELABLAUF

Die Spieler sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Normalerweise hat jeder Spieler 2 Aktionen zur Verfügung, aber mit einigen Upgrades (Amulett und/oder Ställe) kann sich diese Zahl auf 4 erhöhen. Vor jeder Aktion kann ein Spieler seinen Helden 1 Feld weit auf dem Landschaftsplan bewegen.

Bewegung und Aktionen

Vor jeder Aktion darf ein Spieler seinen Helden auf ein benachbartes Feld bewegen. Bewegung und Aktionen sind jedoch optional, es ist also Folgendes möglich:

- Den Helden bewegen und eine Aktion auf dem Feld ausführen, auf das sich der Held bewegt hat.
- Den Helden bewegen und keine Aktion ausführen (z.B. mit einer weiteren Bewegung und einer anschließenden Aktion fortzufahren, falls der Spieler diese noch zur Verfügung hat).
- Den Helden nicht bewegen und die Aktion auf dem Feld ausführen, auf dem der Held gerade steht.

Der Held muss sich jedoch immer vor der Aktion bewegen – es ist also nicht möglich, eine Aktion auszuführen und ihn dann zu bewegen. In diesem Fall kann er sich nur bewegen, wenn der Spieler eine andere Aktion zur Verfügung hat, die der Bewegung vorausgehen könnte.

Einige Kanten der Landschaftsfelder zeigen Schluchten. Normalerweise können Helden nicht über diese Schluchten bewegt werden. Damit sich ein Held von einem Feld auf ein anderes bewegen kann, darf deren gemeinsame Kante keine Schlucht aufweisen.

Die Helden und Städte anderer Spieler schränken die Bewegung nicht ein, und die Felder, auf denen sie sich befinden, können bedingungslos betreten werden.

ZUG – BEISPIEL 2:

HORAN befindet sich in seiner Stadt. Er nutzt die Möglichkeit, sich vor seiner ersten Aktion zu bewegen, nicht aus, weil er als erste Aktion in seiner Stadt neue Gebäude Errichten will.

In den neu errichteten Gebäuden bildet er dann in seiner zweiten Aktion Einheiten für seine Armee aus.

Zu diesem Zeitpunkt würde er gerne aus der Stadt wegziehen, aber das ist nicht mehr möglich, weil die Bewegung vor der Aktion erfolgen müsste; sie kann nicht danach stattfinden.



ERKUNDEN – BEISPIEL:

HORAN möchte von seinem aktuellen Feld in ein unerforschtes Gebiet ziehen. Er zieht das oberste Feld vom Stapel und legt es neben sein aktuelles Feld, so dass er sich zwischen den beiden Feldern bewegen kann (1).

Da es sich um ein Landschaftsfeld der zweiten Stufe handelt, zieht er zwei Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel (2). Sie haben die Stärke 2 und 3, was insgesamt 5 ergibt. **HORAN** muss dann gegen beide gleichzeitig kämpfen (3).



Die Landschaft erkunden

In *Karak 2* baut ihr den Spielplan nach und nach auf, während sich eure Helden vorwärts bewegen. Die Teile der Landschaft, die noch nicht ausgelegt wurden, werden als *unerforschtes Gebiet* bezeichnet.

Während ihr euch bewegt, könnt ihr eure Helden nicht nur zwischen den bereits ausgelegten Feldern der Landschaft hin- und herbewegen, sondern auch neue Felder zu den bereits ausgelegten hinzufügen und auf diese ziehen. Wenn du ein unerforschtes Gebiet betrittst, nimmst du das oberste Feld vom Stapel der Landschaften und legst es so an, dass dein Held es von dem Feld aus betreten kann, auf dem er gerade steht. Auf diese Weise erweiterst du das Landschaftsgebiet. Nachdem du das Landschaftsfeld gelegt hast, stellst du sofort deinen Helden darauf. Das Feld muss mit dem Feld verbunden sein, von dem aus dein Held gekommen ist, aber es ist in Ordnung, wenn es entlang anderer Kanten unpassierbare Schluchten gibt.

- Landschaft der ersten Stufe:** Sobald du ein Landschaftsfeld der ersten Stufe ausgelegt hast, stellst du deine Helden-Standfigur darauf. Dann ziehst du ein beliebiges Plättchen aus dem Beutel mit den Monsterarmee-Plättchen und legst es auf das Landschaftsfeld, das du gerade ausgelegt hast. Du musst gegen das Monster kämpfen.
- Landschaft der zweiten Stufe:** Die Landschaft der zweiten Stufe funktioniert genauso wie die der ersten Stufe, mit dem Unterschied, dass du zwei Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel ziehst anstatt eines und beide auf das Landschaftsfeld legst, das du gerade ausgelegt hast. Die Stärke der beiden Monster wird zusammengezählt und der Held muss gegen beide gleichzeitig kämpfen.

Jeder Spieler hat die folgenden Aktionen zur Verfügung:

- A. Kampf mit einer Monsterarmee
- B. Heilen
- C. Rohstoffe Sammeln
- D. Stadt Bauen
- E. Gebäude Errichten
- F. Einheiten Rekrutieren
- G. Gegenstand Aufheben
- H. Pest Ausrotten

A. Der Kampf mit einer Monsterarmee

Sobald dein Held ein Feld mit einem oder mehreren Monsterarmee-Plättchen betritt, musst du kämpfen. Wenn du gegen ein Monster kämpfst, würfelst du immer mit dem Heldenwürfel und den verfügbaren Einheitenwürfeln deiner Wahl. Zähle die Schwertsymbole auf allen geworfenen Würfeln zusammen – die Summe bestimmt deine Angriffsstärke. Zähle die gesamte Stärke der Ausrüstung deines Helden (normalerweise Waffen) zu dieser Summe hinzu. Zusätzlich darfst du nach dem Wurf

einen oder mehrere Angriffszauber einsetzen (im Basisspiel den Zauber Feuerball). Für jeden Feuerball, den du benutzt, kannst du +1 zu deiner Angriffsstärke hinzufügen. Wenn eine der Fähigkeiten deines Helden einen Kampfbonus gewährt, kannst du diesen ebenfalls hinzuzählen. Die sich ergebende Gesamtsumme ergibt die gesamte Angriffsstärke deines Helden.

Achtung! Im Kampf würfelst du immer deinen Heldenwürfel. Du kannst auch eine beliebige Anzahl von Einheitenwürfeln deiner Armee verwenden – du musst nicht alle Würfel werfen. Unbenutzte Würfel geben dir zwar keine zusätzliche Stärke, aber du riskierst auch nicht, sie zu verlieren. Allerdings musst du vor dem eigentlichen Wurf entscheiden, welche Würfel du wirfst und welche du nicht wirfst.

Verlorener Kampf: Wenn deine gesamte Angriffsstärke geringer ist als die Stärke der Monsterarmee(n) (der Zahlenwert, der auf dem Monsterarmee-Plättchen angegeben ist, oder die Summe der Stärke der beiden Monsterarmeen auf dem Landschaftsfeld der zweiten Stufe), verliert der Held den Kampf. Die Helden-Standfigur wird auf das Feld zurückgesetzt, von dem er gekommen ist. Die Monsterarmee/n bleibt/bleiben auf dem Landschaftsfeld, auf dem der Held sie getroffen hat.

Gewonnener Kampf: Wenn die gesamte Angriffsstärke deines Helden größer oder gleich der Stärke der Monsterarmee(n) ist, hast du gewonnen und die Monster besiegt. Drehe das/die Monsterarmee-Plättchen auf die andere Seite, welche die Gegenstände anzeigt, die du gewonnen hast. Lege die Waffen, Zaubersprüche und Amulette auf die entsprechenden Plätze deines Vorrats. Du kannst auch einen Rohstoff-Karren und Seelensteine erhalten. Behalte die Seelensteine neben deinem Vorrat. Nimm die entsprechende Art und Menge an Rohstoffen aus der Bank und nimm das Plättchen aus dem Spiel. Wenn du keinen freien Platz für den entsprechenden Typ in deinem Vorrat hast, musst du die überschüssigen Gegenstände auf dem Landschaftsfeld ablegen, auf dem dein Held gerade steht. Diese können dann von jedem aufgenommen werden, der dieses Landschaftsfeld später betritt.

Verwundung eines Helden im Kampf: Immer wenn du ein Totenkopfsymbol auf dem Heldenwürfel würfelst, drehst du nach dem Kampf die entsprechende Anzahl an Lebens-Plättchen auf der Vorratstafel mit der Totenkopfseite nach oben. Wenn du nach dem Kampf keine Lebens-Plättchen mehr mit der Herzseite nach oben hast, aber dennoch die zum Sieg benötigte Anzahl an Schwertsymbolen gewürfelt hast, gewinnst du den Kampf trotzdem und erhältst die Belohnung. Erst danach befolgst du die Regeln für Bewusstlosigkeit (siehe unten).

Hinweis: Ein Held kann verwundet werden, auch wenn er den Kampf gewonnen hat. Genauso kann ein Held einen Zweikampf verlieren, aber dabei kein Leben verlieren. Die Anzahl der gewürfelten Totenköpfe auf dem Heldenwürfel bestimmt immer den Verlust von Leben des Helden im Kampf.

Verlust einer Einheit im Kampf: Immer wenn ein Einheitenwürfel ein Totenkopfsymbol wirft, legst du diesen Würfel zurück in den Vorrat für Einheitenwürfel – du hast diese Einheit verloren.

Hinweis: Ein Totenkopfsymbol auf einem Einheitenwürfel bedeutet nur den Verlust der betreffenden Einheit. Der Held verliert keine Leben für gewürfelte Symbole auf den Einheitenwürfeln.

Pest und Elend: Wenn ein Spieler die beiden Totenköpfe auf dem Heldenwürfel würfelt, verliert sein Held zwei Leben, und außerdem wird eine der Spieler-Städte von der Pest heimgesucht. Der Spieler, der die beiden Totenköpfe gewürfelt hat, bestimmt, welche Stadt von der Pest heimgesucht wird. Der Mechanismus von Pest und Elend wird weiter unten im Regelheft erklärt.

BITTE BEACHTEN: Nach jedem Kampf endet der Zug eines Spielers, unabhängig davon, wie viele Aktionen er noch übrig hat.

RUHM

Jeder Spieler hält seinen Ruhm mit Hilfe des Banners auf seinem Heldentableau fest. Zu Beginn des Spiels haben alle Spieler den Ruhmgrad 0. Der Ruhmgrad bestimmt, wie groß die Armee eines Spielers sein kann. Der Ruhmgrad ist immer gleich der Stärke der stärksten besiegten Monsterarmee. Der Ruhm erhöht sich nicht mit jedem Kampf, sondern nur dann, wenn ein Gegner besiegt wird, der stärker ist als die vorherigen Gegner. Auf den Landschaftsfeldern der zweiten Stufe wird die Stärke der Monsterarmeen zusammengezählt, und diese Summe gibt auch den Grad des Ruhms an, der sich aus jedem gewonnenen Kampf ergibt.

Der Ruhmgrad bestimmt direkt, wie viele Einheiten ein Held in seiner Armee haben kann. Hat der Held den Ruhmgrad 1, kann er bis zu 1 Einheit (1 Einheitenwürfel) in seiner Armee haben. Hat der Held einen Ruhmgrad von 4, kann er bis zu 4 Einheiten in seiner Armee haben. Der maximale Ruhmgrad ist 10.

KAMPF – BEISPIEL 1:

HORAN kämpft gegen eine Monsterarmee mit einer Stärke von 3. Er hat seinen Heldenwürfel und seine Einheitenwürfel: HORAN hat 1 Einheit Bogenschützen und 1 Einheit Ritter.

Er würfelt mit allen Würfeln. Er würfelt einen Totenkopf auf dem Heldenwürfel und dem Bogenschützenwürfel, und ein Schwert auf dem Ritterwürfel.

Damit hat er die Monsterarmee nicht besiegt (er hat nicht die 3 Schwerter, die er braucht) und er verliert 1 Leben (1) und den Bogenschützenwürfel, den er in den allgemeinen Vorrat zurücklegen muss (2). Nachdem er den Kampf verloren hat, muss er auf das Feld zurückkehren, von dem er auf das Feld mit der Monsterarmee gekommen ist (3), und sein Zug endet damit.



KAMPF – BEISPIEL 2:

TAIA kämpft gegen denselben Feind. Sie hat 2 Einheiten Bogenschützen und 2 Einheiten Ritter, zusammen mit ihrem Heldenwürfel. Sie würfelt einen Totenkopf auf ihrem Heldenwürfel, sowie auf einem ihrer Ritterwürfel. Die anderen drei Würfel zeigen jedoch Schwerter an. TAIA verliert daher 1 Leben (1) und muss einen ihrer Ritterwürfel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen (2). Sie gewinnt jedoch den Kampf, erhält die Belohnung auf der Rückseite des Monsterarmee-Plättchens (3) und bleibt auf dem Feld stehen, auf dem sie der Monsterarmee begegnet ist (4). Ihr Zug endet damit.



RUHM – BEISPIEL:

HORAN hat einen Ruhm von 2 und hat einen Einheitswürfel Ritter und einen Einheitswürfel Bogenschützen in seiner Armee. Er kann im Moment keine weiteren Einheiten dazubekommen. Gewinnt er einen Kampf gegen eine Monsterarmee der Stärke 3, steigt sein Ruhm auf 3, besiegt er eine Armee der Stärke 4, steigt sein Ruhm direkt auf 4, usw. Besiegt er jedoch eine Armee der Stärke 1, so wird sein Ruhm in keiner Weise beeinflusst.



B. Heilung

Ein verwundeter Held kann seine Aktionen nutzen, um sich zu heilen. Mit jeder Aktion, die er auf diese Weise nutzt, erhält er 2 Leben zurück – das Lebens-Plättchen, das mit der Totenkopfseite nach oben liegt, wird auf die Herzseite zurückgedreht. Die Heilung kann auf einem beliebigen Feld des Landschaftsplans geschehen.

C. Rohstoffe sammeln

Auf einem Landschaftsfeld, auf dem sich keine Monsterarmee oder Stadt-Plättchen befinden, kann man die Aktion Rohstoffe Sammeln ausführen. In diesem Fall nimmt der Spieler Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat, und zwar in der Anzahl und von der Sorte Rohstoffe, die dem Feldtyp entsprechen (siehe unten). Bitte beachtet, dass ein Spieler während seines Zuges von jedem Landschaftsfeld nur einmal Rohstoffe sammeln kann. Es ist also nicht möglich, auf einem Landschaftsfeld zu stehen und mehr als einmal während eines Zuges von diesem Feld Rohstoffe zu sammeln.

LANDSCHAFTSFELDTYPEN UND DIE VON IHNEN BEREITGESTELLTEN ROHSTOFFE:

Im Spiel gibt es Landschaftsfelder, in denen einzelne Rohstoffen abgebaut werden können.



Bauernhof – Nahrung



Wald – Holz

Im Spiel gibt es auch Landschaftsfelder mit zwei Rohstoffen. Wenn der Held Rohstoffe von diesen Feldern erhält, bekommt er beide Rohstoffe auf einmal als Teil seiner Aktion.



Bauernhof und Wald –
Nahrung + Holz



Bauernhof und Fels –
Nahrung + Stein



Wald und Fels –
Holz + Stein

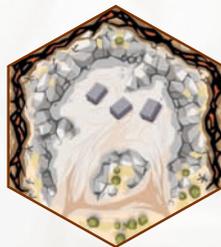
Es gibt einige Landschaftsfelder der zweiten Stufe, von denen der Held als Teil seiner Aktion drei Rohstoffe auf einmal erhält:



Großer Bauernhof –
3x Nahrung



Dichter Wald –
3x Holz

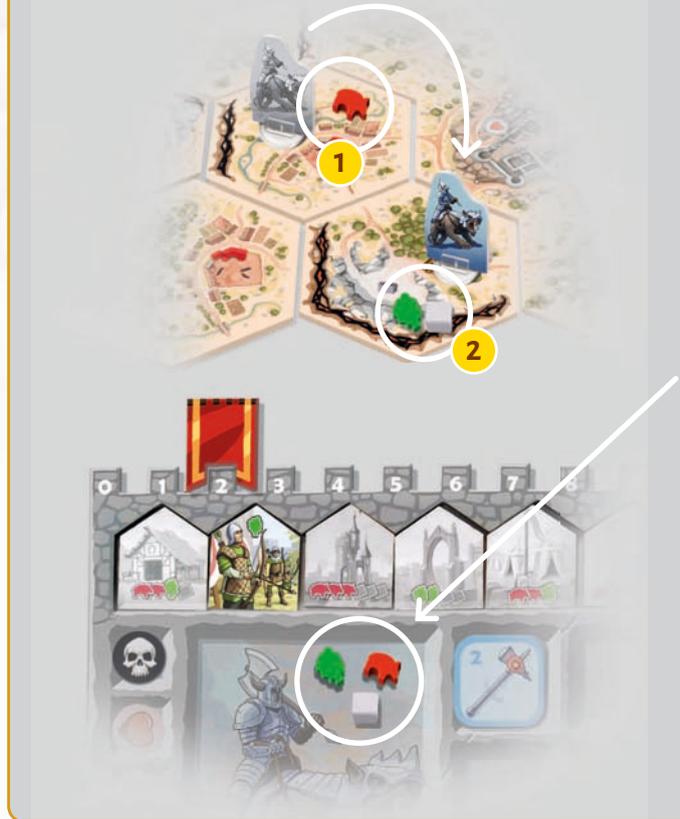


Großer Fels –
3x Stein

Hinweis: Rohstoffe gelten prinzipiell als unendlich. Wenn euch während des Spiels irgendwann Rohstoff-Plättchen ausgehen, nehmt einfach einen geeigneten Ersatz.

ROHSTOFFE SAMMELN – BEISPIEL:

HORAN beschließt, seinen gesamten Zug dem Rohstoffe Sammeln zu widmen. Er beginnt auf dem Feld mit dem Bauernhof, auf dem er seinen Zug beginnt, und erhält von dort 1 Nahrung (1). Dann zieht er auf das Feld mit dem Wald und dem Fels, von wo er 1 Holz und 1 Stein erhält (2). Er nimmt sich die entsprechenden Rohstoff-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie neben sein Heldentableau.



Startfeld



Schlussfeld

Zusätzlich zu den bereits erwähnten Landschaftsfeldern gibt es ein Startfeld und ein Schlussfeld mit dem Dunklen General. Auf diesen Feldern können die Spieler nicht Rohstoffe sammeln. Es ist auch nicht möglich, Rohstoffe von einem Feld zu sammeln, auf dem sich die Stadt eines beliebigen Spielers befindet.

D. Stadt bauen

Sobald du genügend Rohstoffe gesammelt hast, kannst du mit dem Aufbau deiner Stadt beginnen. Um sie zu bauen, musst du 2 Holz einsetzen (verbrauchte Rohstoffe werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt). Der Bau einer Stadt ist nur auf einem Landschaftsfeld möglich, auf dem sich keine Monsterarmee und kein Held eines anderen Spielers befindet. Es ist auch nicht möglich, auf der Burg Karak und auf einem Feld zu bauen, auf dem bereits die Stadt eines anderen Spielers steht. Wenn dein Held ein geeignetes Feld besucht und dort eine Stadt-Bauaktion durchführt, legst du dein Stadt-Plättchen mit der farbigen Seite nach oben auf dieses Landschaftsfeld. Einmal platziert, kann das Stadt-Plättchen nicht mehr vom Landschaftsplan entfernt oder auf ein anderes Feld verschoben werden. Jeder Spieler hat nur ein Stadt-Plättchen zur Verfügung.

Hinweis: Unterschätzt nicht die Bedeutung des Feldes, auf dem ihr eure Stadt platziert! Dies ist der einzige Ort, an dem ihr neue Einheiten rekrutieren könnt. Daher sollte er idealerweise „nahe dran am Geschehen“ sein und auch an solche Felder angrenzen, auf denen ihr Rohstoffe für den Bau und die Rekrutierung gewinnen könnt.

Hinweis: Die Schluchten auf dem Landschaftsfeld mit dem Stadt-Plättchen wirken sich weiterhin auf die Bewegung aus.

E. Gebäude errichten

Ab dem Zeitpunkt, an dem ein Spieler seine Stadt baut (und das entsprechende Plättchen auf den Landschaftsplan legt), kann er im Rahmen anderer Bauen-Aktionen Gebäude in der Stadt errichten. Die Kosten für das Errichten von Gebäuden sind auf der grauen (ungebauten) Seite der jeweiligen Plättchen angezeigt. Ein Spieler darf im Rahmen einer einzigen Bau-Aktion beliebig viele Gebäude bauen, aber nur solche, für die er die Rohstoffe besitzt. Ein Spieler kann nur dann Gebäude errichten, wenn sich seine Helden-Standfigur gerade in seiner Stadt befindet.

Hinweis: Ein Held kann die Städte anderer Helden ohne Einschränkung betreten, darf aber nur in seiner eigenen Stadt Bau-Aktionen ausführen.

GEBÄUDEEFFEKTE:



Stall – Nach dem Errichten eines Stalls erhält der Spieler für den Rest des Spiels in jedem Zug eine zusätzliche Aktion (einschließlich der Möglichkeit, sich vor oder anstelle einer Aktion zu bewegen – siehe Abschnitt Bewegung und Aktionen auf Seite 3). Anstelle von 2 Aktionen hat er also 3 Aktionen zur Verfügung. Er kann diese zusätzliche Aktion in dem Zug nutzen, in dem er den Stall errichtet hat.



Portal – Das Portal ermöglicht eine schnellere Bewegung aus der Stadt heraus und wieder in die Stadt hinein. Sobald ein Spieler es in seiner Stadt errichtet hat, kann sich sein Held von einem Stadt-Plättchen auf ein beliebiges, bereits ausgelegtes Landschaftsfeld bewegen, anstatt nur auf ein angrenzendes Feld zu ziehen. Gleichzeitig kann sich der Spieler als Teil seiner Aktion direkt in seine Stadt bewegen, anstatt sich auf ein angrenzendes Feld zu bewegen. Das Portal kann jedoch nur einmal pro Zug genutzt werden.



Ruhmbanner – Ruhmbanner erhöhen den Ruhmgrad eines Helden um 2. Somit ist der Gesamt Ruhm eines Helden nach dem Bau immer um 2 Punkte höher als der der stärksten Monsterarmee, die er im Kampf besiegt hat. Unmittelbar nach dem Bau des Ruhmbanners wird das Banner-Plättchen auf der Ruhmleiste um 2 Felder nach rechts verschoben, wenn möglich.



Militärlager – Das Militärlager ermöglicht die Rekrutierung von Rittern. Sobald ein Spieler das Lager in seiner Stadt errichtet hat, kann er bei der Rekrutierung Ritter-Einheiten ausbilden. Jede Einheit wird durch einen Würfel mit roten Symbolen dargestellt. Jeder dieser Würfel kostet 1 Nahrung.



Schießplatz – Der Schießplatz ermöglicht die Rekrutierung von Bogenschützen. Sobald ein Spieler den Schießstand in seiner Stadt errichtet hat, kann er bei der Rekrutierung Bogenschützen-Einheiten ausbilden. Jede Einheit wird durch einen Würfel mit grünen Symbolen dargestellt. Jeder dieser Würfel kostet 1 Holz.



Magierturm – Der Magierturm ermöglicht die Rekrutierung von Magiern. Sobald ein Spieler den Turm in seiner Stadt errichtet hat, kann er bei der Rekrutierung Magier-Einheiten ausbilden. Jede Einheit wird durch einen Würfel mit grauen Symbolen dargestellt. Jeder dieser Würfel kostet 1 Stein.



BEISPIEL STANDORT DER STADT:

HORAN würde gerne seine Stadt bauen. Er kann sie aber nicht auf einem der angrenzend ausgelegten Felder bauen – weder auf der Burg Karak, noch auf einem Feld mit einer Monsterarmee, noch auf einem Feld mit einer gegnerischen Stadt. Daher nutzt er die erste Aktion

nur, um zur gegnerischen Stadt zu ziehen (1), von der er dann auf das Bauernhof-Plättchen zieht (2), 2 Holz in den allgemeinen Vorrat zurücklegt (3) und in der zweiten Aktion sein Stadt-Plättchen auf das Bauernhof-Plättchen legt (4). In seinem nächsten Zug kann er dann mit dem Errichten von Gebäuden in der Stadt beginnen.

F. Einheiten rekrutieren

Die Aktion Einheiten Rekrutieren kann nur durchgeführt werden, wenn sich der Held des Spielers in seiner Stadt befindet. Bei dieser Aktion zahlt der Spieler eine bestimmte Kombination an Rohstoffen in den allgemeinen Vorrat und nimmt die Einheitenwürfel des Typs und der Anzahl entsprechend der gezahlten Rohstoffe. Um jede Art von Einheit zu rekrutieren, muss zuerst das entsprechende Gebäude errichtet werden. Ein Spieler kann nie mehr Einheiten als sein Ruhmgrad in seiner Armee haben. Er kann jedoch während der Einheiten-Rekrutieren-Aktion eine beliebige Anzahl von Einheitenwürfeln in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um in seiner Armee Platz für die Rekrutierung neuer Einheiten zu schaffen.

Hinweis: Es gibt eine begrenzte Anzahl von Einheitenwürfeln. Wenn sich keine Würfel eines bestimmten Einheitentyps mehr im allgemeinen Vorrat befinden, kann dieser Typ Einheiten nicht ausgebildet werden, bis einige Würfel dieses Typs in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt wurden.



Ritter – Militärlager – Preis: 1 Nahrung
(schwächste Einheit, aber widerstandsfähiger als die beiden anderen Typen)



Bogenschützen – Schießplatz – Preis: 1 Holz
(mittelstarke Einheit, weniger widerstandsfähig im Kampf)



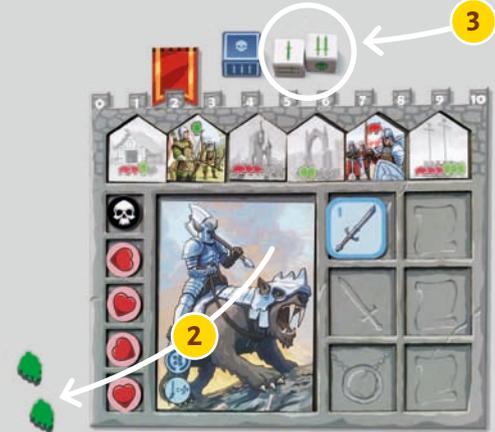
Magier – Magierturm – Preis: 1 Stein
(stärkste Einheit, aber weniger widerstandsfähig im Kampf)

G. Gegenstand aufheben

Im Laufe des Spiels kann es passieren, dass der Vorrat des Helden voll ist und nach dem Besiegen einer Monsterarmee keine freien Plätze mehr für einen weiteren Gegenstand dieser Art vorhanden sind. In diesem Fall muss der Held einen Gegenstand dieses Typs auf dem Landschaftsfeld ablegen, auf dem er sich gerade befindet. Der soeben erworbene Gegenstand kann auch dort abgelegt werden. Ein beliebiger gegnerischer Spieler kann dann den Gegenstand aufheben und in seinen Vorrat legen. Das Aufnehmen eines abgelegten Gegenstands ist eine Aktion. Wenn mehr als ein Gegenstand auf einem Feld abgelegt ist, kann ein Held alle Gegenstände auf einmal in einer einzigen Aktion aufheben. Im Rahmen der Aktion Gegenstand Aufheben kann der Held auch Gegenstände, die auf dem Landschaftsfeld liegen, auf dem er sich gerade befindet, frei mit Gegenständen des entsprechenden Typs in seinem Vorrat austauschen.

REKRUTIEREN – BEISPIEL:

HORAN ist in seiner Stadt und möchte eine Rekrutieren-Aktion ausführen. Sein Ruhmgrad ist 2 und er hat 1 Einheit Ritter in seiner Armee. Er kann nur Ritter und Bogenschützen ausbilden – der Magierturm ist noch nicht in der Stadt errichtet, daher können Magier noch nicht ausgebildet werden. Der HORAN-Spieler entscheidet sich, die Würfel der Rittereinheit in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen (1), zahlt 2 Holz (2) und nimmt 2 Bogenschützeneinheiten (Würfel) in seinen Vorrat (3).



BEISPIEL AKTION GEGENSTAND AUFHEBEN:

HORAN besiegt zwei Monsterarmeen auf einem einzigen Feld der zweiten Stufe, und die Belohnung für den Sieg sind ein Amulett und ein Schwert (1). HORAN hat jedoch beide Waffenplätze mit den gleichen oder besseren Gegenständen gefüllt, also beschließt er, das Schwert auf dem Feld abzulegen (2). Er nimmt das Amulett, muss aber auch sein eigenes Amulett ablegen (3).

Später kommt TAIA, die weder das Amulett noch zwei Waffen hat, auf demselben Feld an und fügt beide Gegenstände als Teil der Aktion Gegenstand Aufheben ihrem Vorrat hinzu.





KAMPF GEGEN DEN DUNKLEN GENERAL:

Beim Erkunden zieht HORAN ein Feld mit dem Dunklen General und muss gegen ihn kämpfen. Da 4 Spieler mitspielen, hat der Dunkle General 4 Prätorianer-Plättchen und damit eine Gesamtstärke von 14. HORAN hat zwei Einheiten Magier, eine Einheit Ritter und zwei Einheiten Bogenschützen (1). Außerdem hat er zwei Schwerter und zwei Feuerball-Zauber in seinem Vorrat (2). Er wirft seine Würfel.

Er würfelt einen Totenkopf auf dem Heldenwürfel und auf dem Ritterwürfel (3). Alle Magier- und Bogenschützenwürfel zeigen jedoch Schwerter an. Seine Gesamtstärke beträgt zu diesem Zeitpunkt also 2 (Schwerter) + 4 (Magier) + 3 (Bogenschützen) = 9.

HORAN beschließt, einen seiner Zauber einzusetzen (4) und 1 zu seiner Angriffsstärke hinzuzufügen, wodurch er insgesamt 10 erhält und dem Dunklen General 1 Prätorianer-Plättchen wegnimmt (5). Allerdings verliert HORAN auch 2 Leben (eines für den Würfel und das andere automatisch für den Kampf mit dem Dunklen General) und einen Ritterwürfel (6). Er verliert den Kampf und muss auf das Feld zurückkehren, von dem er auf das Feld mit dem Dunklen General gelangt ist (7).

Später wird TAIA gegen den Dunklen General kämpfen. Da HORAN jedoch 1 Prätorianer-Plättchen entfernt hat und nur noch 3 übrig sind, braucht sie nur ihre Angriffsstärke, um zu gewinnen.

H. Pest ausrotten

Wenn die Stadt eines Spielers von der Pest (mehr dazu auf Seite 11) heimgesucht wird, kann der betreffende Spieler sie mit der Aktion Pest Ausrotten loswerden, die er nur auf dem Start-Landschaftsfeld – mit den Ruinen der Burg Karak – ausführen kann. Das Pest-Plättchen wird dann in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Durch das Ausführen dieser Aktion werden auch alle Leben des Helden wiederhergestellt.

Hinweis: Ein Spieler kann diese Aktion auch dann nutzen, wenn seine Stadt derzeit nicht von der Pest heimgesucht wird, um seinen Helden bis zum Maximalwert zu heilen.

Hinweis: Das Pest-Plättchen kann mit dieser Aktion nur bewegt werden, wenn es sich im Besitz des Spielers befindet. Befindet sich das Plättchen im Besitz eines anderen Spielers, kann es nicht auf diese Weise bewegt werden.

Ende des Spielzugs

Dein Spielzug endet:

1. Wenn du alle deine Aktionen genutzt hast (oder wenn du noch einige Aktionen zur Verfügung hast, aber aus taktischen Gründen auf ihre Ausführung verzichtest).
2. Immer nach einem Kampf mit einer Monsterarmee (auch wenn du noch einige Aktionen zur Verfügung hast).

Hinweis: Normalerweise hat jeder Spieler zwei Aktionen in seinem Zug zur Verfügung, aber einige Upgrades (Stall, Amulett) können es einem Spieler erlauben, zusätzliche Aktionen auszuführen.

SPIELLENDE UND ERMITTELN DES GEWINNERS

Das Spiel endet, wenn einer der Helden den Dunklen General im Kampf besiegt. Für den Kampf mit dem Dunklen General gelten besondere Regeln.

Wenn ein Spieler beim Erkunden der Landschaften der zweiten Stufe das Höllenschlund-Feld zieht, stellt er die Standfigur des Dunklen Generals auf dieses Feld. Er legt eine bestimmte Anzahl von Prätorianer-Plättchen – sie stellen die Monsterarmeen dar, die den Dunklen General verteidigen – in den besonderen Plastikständer des Dunklen Generals. Die genaue Anzahl der Plättchen wird durch die Spieleranzahl bestimmt:

- 2 Spieler = 5 Plättchen
- 3 Spieler = 5 Plättchen
- 4 Spieler = 4 Plättchen
- 5 Spieler = 3 Plättchen

Die Stärke des Dunklen Generals beträgt 10 plus die Anzahl der Plättchen, die er gerade hat, also anfangs 13 bis 15, je nach Spieleranzahl.

Jedes Mal, wenn der Dunkle General angegriffen wird, verliert der Held immer ein Leben, zusätzlich zu dem/ den durch den Heldenwürfel bestimmten.

Um den Dunklen General zu besiegen, muss die Angriffsstärke des Helden, die wie bei einem Kampf gegen eine Monsterarmee berechnet wird, mindestens so hoch sein

wie die aktuelle Stärke des Dunklen Generals. Ist die Angriffsstärke des Helden geringer als die aktuelle Stärke des Dunklen Generals, aber mindestens 10, verliert der Held den Kampf gegen den Dunklen General, entfernt aber 1 Prätorianer-Plättchen und schwächt ihn somit für zukünftige Kämpfe. Ist die Angriffsstärke des Helden gleich oder größer als die aktuelle Stärke des Dunklen Generals, gewinnt der Held, erhält den Seelen-Arkenstein als Belohnung und das Spiel endet sofort, auch wenn der Held sein letztes Leben verlieren und bewusstlos werden würde.

Der Held, der den Dunklen General besiegt, erhält den Seelen-Arkenstein (abgebildet auf der Standfigur des Dunklen Generals), aber das bedeutet nicht, dass er automatisch das Spiel gewinnt. Vielmehr gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels den höchsten Gesamtwert aus seinen Seelensteinen hat. Im Spiel gibt es drei Arten von Seelensteinen, die sich in ihrer Größe unterscheiden. Für einen kleinen Seelenstein erhält ein Spieler 1 Punkt, für einen großen Seelenstein 2 Punkte und für einen Seelen-Arkenstein 4,5 Punkte. So kann es passieren, dass ein Spieler gewinnt, ohne dass sein Held den Dunklen General besiegt hat. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten großen Seelensteinen. Besteht auch dann noch Gleichstand, werden alle beteiligten Spieler gemeinsam zum Sieger erklärt.

VERLUST VON LEBENSPUNKTEN UND BEWUSSTLOSIGKEIT

Immer wenn du im Kampf ein Symbol mit einem oder zwei Totenköpfen auf dem Heldenwürfel würfelst, drehst du die entsprechende Anzahl an Lebens-Plättchen mit dem Totenkopf nach oben. Wenn du auch das letzte Plättchen umdrehst, das noch übrig ist, wird dein Held bewusstlos. Im nächsten Zug drehst du statt deines üblichen Zuges drei Lebens-Plättchen wieder um, aber das war's dann auch für diesen Zug. Du kannst bis zum nächsten Zug keine weiteren Aktionen mehr ausführen.



GEGENSTÄNDE

Immer wenn ein Held eine Monsterarmee im Kampf besiegt, erhält er als Belohnung den Gegenstand, der auf der Rückseite des Monsterarmee-Plättchens abgebildet ist. Wenn der Held mehrere Monsterarmeen auf einmal besiegt, erhält er alle entsprechenden Gegenstände. Es gibt mehrere Arten von Gegenständen:

- A. Waffen
- B. Zaubersprüche
- C. Amulette
- D. Rohstoffe
- E. Seelensteine

Die Spieler legen Gegenstände in ihrem Vorrat auf dem Heldentableau ab. Der Vorrat hat zwei Plätze für Waffen, drei Plätze für Zaubersprüche und einen Platz für ein Amulett. Zaubersprüche können nicht in die Plätze für Waffen gelegt werden, usw. Jeder Held kann also zu jedem Zeitpunkt maximal zwei Waffen, drei Zaubersprüche und ein Amulett besitzen. Hat er beispielsweise bereits drei Zaubersprüche in seinem Vorrat und erhält einen vierten Zauberspruch, muss er einen seiner Zaubersprüche auf dem Landschaftsfeld ablegen, auf dem sich sein Held gerade befindet. Auch gerade erworbene Gegenstände können auf dem Feld abgelegt werden.

A. Waffen

Im Spiel gibt es zwei Arten von Waffen: das Schwert und den Kriegshammer. Die Waffen gewähren einen permanenten Bonus auf die Angriffsstärke im Kampf, basierend auf die Nummer in der oberen linken Ecke der Waffe. Das Schwert liefert +1, der Kriegshammer +2.

Beispiel: HORAN hat ein Schwert und einen Kriegshammer in seinem Vorrat. Er erhält also insgesamt 1 + 2 = 3 auf seine Angriffsstärke.

Das Schwert des Dunklen Herrschers: Das Schwert des Dunklen Herrschers ist ein verfluchtes Artefakt, das eine Spur der Zerstörung und des Todes hinterlässt. Seine Macht erhielt es aus den zerbrochenen Bestandteilen eines mächtigen Elementars, die zu seiner Herstellung verwendet wurden. Sobald die Helden es erbeutet haben, können sie seine Macht nutzen, um die dunkle Armee zu bekämpfen.

Der Held addiert bei einem Würfelwurf +1 zu seinem Ergebnis.

Der Lebende Hammer: Der Lebende Hammer scheint seinen Weg in die Reihen der dunklen Armee aus eigener Kraft gefunden zu haben. Die Seele des Dämons, der in diesem Kriegshammer gefangen ist, dürstet nach Kampf und wird alles, was sich ihm in den Weg stellt, ohne Reue vernichten. Nur ein erfahrener Held kann diese Waffe zähmen und ihre schreckliche Macht im Kampf gegen das Böse nutzen.



Der Held addiert +2 zu seiner Augenzahl, nachdem er gewürfelt hat.

B. Zaubersprüche

Im Vorrat auf dem Heldentableau gibt es drei Plätze für Zaubersprüche. Alle Zaubersprüche können nur einmal verwendet werden. Nach der Verwendung wird das Zauberspruch-Plättchen aus dem Spiel genommen (**nicht in den Beutel zurücklegen!**). Folgende Zaubersprüche sind in Karak 2 verfügbar:



Feuerball: Wenn du dich für diesen Zauber entscheidest, erhältst du zusätzlich +1 zu deiner Angriffsstärke. Du kannst während eines einzigen Angriffs so viele dieser Zauber benutzen, wie du in deinem Vorrat hast.



Taschendieb: Du kannst jederzeit in deinem Zug einen Taschendieb-Zauber wirken, der dich keine Aktion kostet. Nachdem du ihn gewirkt hast, kannst du zwei Rohstoffe aus dem Rohstoffvorrat eines beliebigen Helden nehmen.



C. Amulette

Das Set aus fünf magischen Amuletten wurde in den Zeiten des Ersten Zeitalters erschaffen und jedes von ihnen enthält magische Kräfte. Das Amulett der Rohstoffe erlaubt es dir, jedes seltene Material mit einer fast überirdisch wirkenden Leichtigkeit zu sammeln. Das Amulett des Ruhms verleiht seinem Träger übernatürliches Charisma. Das Amulett der Tat schärft die Sinne des Trägers, erhöht dessen Geschwindigkeit und stärkt dessen Entschlossenheit. Das Amulett des Schutzes bietet eine unüberwindbare Verteidigung gegen magische und physische Angriffe. Mit dem Amulett des Titanen kann man einen mächtigen Titanen beschwören, der im Kampf eine wertvolle Hilfe ist. Diese Amulette werden seit Jahrhunderten von dunklen Dryaden bewacht, verdorbenen Geistern des Waldes, die geschworen haben, dem dunklen Herrscher zu dienen.

Amulette sind einzigartige Artefakte, die dem Helden verschiedene Vorteile gewähren. Der Spieler platziert das erworbene Amulett auf sein Heldentableau auf dem dafür vorgesehenen Platz. Ein Held kann immer nur ein Amulett bei sich tragen. Die folgenden Amulette sind in Karak 2 zu finden:



Amulett der Rohstoffe – Ein Held, der dieses Amulett besitzt, erhält jedes Mal einen zusätzlichen Rohstoff, wenn er eine Aktion Rohstoffe Sammeln durchführt. Bei Feldern, die zwei Rohstoffe liefern, wählt der Spieler einen dieser Rohstofftypen, um davon einen zusätzlichen Rohstoff zu erhalten.



Amulett des Ruhms – Der Ruhmgrad des Trägers dieses Amuletts ist um 2 erhöht. Der Effekt dieses Amuletts addiert sich mit dem Effekt des Gebäudes Ruhmbanner. Unmittelbar nachdem du das Amulett des Ruhms zu deinem Vorrat auf dem Heldentableau hinzugefügt hast, verschiebe das Banner-Plättchen auf der Ruhmleiste um 2 Felder nach rechts, wenn möglich.

Achtung! Wenn der Held dieses Amulett ablegt oder gegen ein anderes eintauscht, sinkt sein Ruhmgrad sofort um 2. Es kann sein, dass er in diesem Moment mehr Einheiten in seiner Armee hat als sein Ruhmgrad beträgt. In diesem Fall muss er die überschüssigen Einheitenwürfel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, sodass er nur noch so viele Einheiten hat, wie sein Ruhmgrad beträgt. Außerdem muss er sein Banner-Plättchen auf der Ruhmleiste sofort um 2 Felder nach links verschieben.



Amulett der Tat – Ein Held, der dieses Amulett besitzt, hat eine zusätzliche Aktion.



Amulett des Schutzes – Ein Held mit diesem Amulett kann immer die beiden Totenkopfsymbole auf seinen Würfeln ignorieren, nachdem er im Kampf gewürfelt hat. So kann er das Leben seines Helden retten oder den Verlust seiner Einheiten abwenden.

Achtung! Wenn die beiden Totenköpfe gewürfelt werden und der Held mit dem Amulett des Schutzes sich entscheidet, den Verlust von Leben zu ignorieren, muss er trotzdem den Effekt von Pest und Elend ausführen.



Amulett des Titanen – Ein Held, der das Amulett des Titanen erlangt, fügt seiner Armee einen zusätzlichen Titanenwürfel (grau mit orangefarbenen Symbolen) hinzu und darf ihn in allen folgenden Kämpfen verwenden. Der Titanenwürfel wird nicht auf das durch den Ruhmgrad vorgegebene Einheitenwürfel-Limit des Helden angerechnet.

Achtung! Wenn der Held dieses Amulett ablegt oder gegen ein anderes eintauscht, muss er den Titanenwürfel sofort in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

D. Rohstoff-Karren



Wenn ein Spieler einen Rohstoff-Karren als Belohnung erhält, nimmt er sich sofort eine beliebige Kombination von 3 Rohstoff-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat. Das Rohstoff-Karren-Plättchen wird dann aus dem Spiel genommen (**nicht in den Beutel zurücklegen!**).

E. Seelen-Steine

Die Legende besagt, dass die Seelensteine die versteinerten Herzen der alten Götter sind. Sie tragen die Macht in sich, Leben zu erschaffen, aber auch den Tod zu überwinden. Eine dunkle Armee nutzt ihre Macht, um weitere Untergebene herbeizurufen, die ihnen im Kampf gegen die Menschheit helfen. Doch die Seelensteine sind auch die größte Schwäche der dunklen Armee, denn mit ihrer Hilfe können sie besiegt werden. Der Wille unserer Helden ist stark, aber ihr gegenseitiges Vertrauen ist zu schwach. Nur die Stärksten von ihnen können die Steine vereinen und mit ihrer Hilfe die Dunkelheit vertreiben und vielleicht sogar ihre eigenen Absichten verwirklichen. Doch dazu müssen sie zunächst den Dunklen General besiegen.

Die Seelensteine sind die Siegpunkte in Karak 2. Du kannst sie erhalten, indem du bestimmte Gegner besiegst.



Ein kleiner Seelenstein ist 1 Siegpunkt wert.



Ein großer Seelenstein ist 2 Siegpunkte wert.



Der Seelen-Arkenstein, den man durch einen Sieg über den Dunklen General erhält, ist 4,5 Siegpunkte wert.

Die Spieler legen die Seelensteine während des Spiels in ihrem Spielbereich beiseite, sie legen sie nicht in ihren Vorrat. Am Ende des Spiels, sobald der Dunkle General besiegt ist, zählen alle Spieler die Punkte zusammen, die sie für ihre Seelensteine bekommen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

PEST UND ELEND

In einem Kampf kann es bei jedem Wurf des Heldenwürfels dazu kommen, dass der Heldenwürfel das Symbol mit den beiden Totenköpfen zeigt. Wenn dieses Symbol gewürfelt wird, verliert der Held nach dem Kampf nicht nur zwei Leben, sondern sucht auch einen anderen Spieler mit Pest und Elend heim. Der Spieler, der die beiden Totenköpfe gewürfelt hat, wählt aus, welcher Spieler von Pest und Elend heimgesucht wird.



Elend: Ein Spieler, der von der Pest und Elend befallen wurde, muss 1 Rohstoff jedes Typs, den er besitzt, abwerfen! Das bedeutet 1 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein. Besitzt er von einer bestimmten Sorte keinen Rohstoff, muss er diesen natürlich nicht abwerfen.

Pest: Wenn der von Pest und Elend heimgesuchte Spieler eine Stadt gebaut hat, nimmt er das Pest-Plättchen und legt es auf seine Stadt. Die Stadt des von der Pest betroffenen Spielers ist blockiert – es können dort keine neuen Einheiten ausgebildet werden, bis die Pest beseitigt ist.

Um sich von der Pest zu befreien, kann der Held die Sonderaktion Pest Ausrotten in den Ruinen der Burg Karak auf dem Startfeld ausführen – das Pest-Plättchen kommt dann zurück in den allgemeinen Vorrat. Es kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler die beiden Totenköpfe auf seinen Heldenwürfeln würfelt.

Die Pest sucht immer maximal einen Spieler heim. Wenn ein Spieler also erneut die beiden Totenköpfe auf dem Heldenwürfel würfelt, wählt dieser erneut aus, welcher Spieler von Pest und Elend heimgesucht wird. In diesem Fall kann der Spieler die Pest entweder in eine neue Stadt bringen oder sie sogar in die Stadt zurückbringen, die sie zuvor schon heimgesucht hat. In beiden Fällen muss der Spieler jedoch den Effekt von Elend wie oben beschrieben ausführen.

Achtung! Manche Helden können den Heldenwürfelwurf wiederholen. In diesem Fall zählt das Endergebnis des Würfelwurfs.

Hinweis: Wenn ihr das Spiel weniger aggressiv spielen wollt (z. B. mit jüngeren Mitspielern), empfehlen wir euch, die Regeln zu Pest und Elend im Spiel nicht anzuwenden.

BESTIARIUM

Skelett-Krieger

Die Basis-Einheit der dunklen Armee. Bei einem gut geführten Angriff sollten sie für einen erfahrenen Helden kein Hindernis darstellen. Außerdem schwingt ihr Anführer ein Dämonenschwert, das den Helden in zukünftigen Kämpfen nützlich sein kann, wenn sie ihn besiegen und es erringen können.



Feuerschlucker

Die Hilfs-Einheit der dunklen Armee. Wenn man gegen sie kämpft, muss man sich vor dem Feuer in Acht nehmen, das sie um sich herum verbreiten und mit dem sie alles zerstören, was sich ihnen in den Weg stellt. Wenn ein Held ihren Anführer besiegt, erhält er eine magische Schriftrolle mit einem Feuerball-Zauber.



Schattenfresser

Die Schattenfresser haben sich aus dem Dunkel der Erde erhoben, um die Menschen in Angst und Schrecken zu versetzen. Ihre Aufgabe ist es, Ernten zu verwüsten und Vorräte zu stehlen. Wenn ein Held sie besiegt, kann er einen verbotenen Zauber erlangen, mit dem er die Rohstoffe anderer Helden stehlen kann.



Skelett-Riesen

Karren mit Rohstoffen für die dunkle Armee werden von einer Gruppe Skelett-Riesen gezogen. Sie sind für die meisten Helden ein unangenehmer Gegner und können mit ihren Stachelkeulen tiefe Wunden zufügen. Allerdings haben sie immer einen Karren voller Rohstoffe dabei, die derjenige erbeuten kann, der sie besiegt.



Hammer-Anhänger

Eine Elitetruppe untoter Assassinen in dämonischen Rüstungen. Ihr Ziel ist die Vernichtung aller Lebewesen, die sich ihnen in den Weg stellen. Der Anführer kann mit einem Hammerschlag eine ganze Truppe von Soldaten ausschalten. Dieser Hammer wird damit zu einer überaus wertvollen Beute für denjenigen, der ihn im Kampf besiegt.



Dunkle Dryaden

Diese Monster wurden durch das konzentrierte Böse erschaffen und tragen alte, magische Amulette. Der Kampf gegen sie ist ein Spiel auf Leben und Tod, und nur wenige Helden sind in der Lage, sie ohne die Hilfe einer Waffe oder militärische Unterstützung zu besiegen. Die magische Kraft der Amulette, die die Zombie-Dryaden bewahren, könnte den Helden eine einzigartige Stärke verleihen und ihnen einen deutlichen Vorteil in ihrem Bemühen um den Sieg verschaffen.



Skelett-Reiter

Ein Phantom auf einem Skeletttross, das über die Landschaft donnert, mit einem Banner, welches die Anhänger der dunklen Armee inspiriert, Unheil und Zerstörung zu verbreiten. Auf den ersten Blick scheint der Reiter unbesiegbar zu sein, aber ein gut koordinierter Angriff eines Helden mit einer Handvoll Soldaten kann ihn überrumpeln und sein Dasein beenden. Er ist einer der Hüter von Seelensteinen, die ein Held erhält, wenn er ihn besiegt.



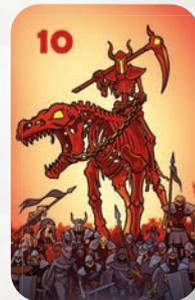
Todesbote

Verzweiflung und Tod sind das Einzige, was denjenigen ereilen wird, der sich dieser Kreatur der Vernichtung entgegenstellt. Um diesen Feind zu bekämpfen, braucht man eine gut ausgebildete Armee, einen geeigneten Angriffsplan und muss das Glück auf seiner Seite haben. Er trägt einen großen Seelenstein, den ein Held gewinnt, wenn er gegen ihn siegreich bleibt.



Der Dunkle General

Sein wahres Wesen ist ein Mysterium. Aber seine Absichten sind eindeutig: Er und seine Anhänger sind auferweckt worden, um einen Feldzug gegen die Menschenwelt zu führen. Sein Ziel ist es, diese zu unterwerfen und jeglichen Widerstand, der sich jetzt oder in zukünftigen Generationen formieren könnte, für immer zu unterdrücken. Er trägt den Seelen-Arkenstein bei sich, der ungewöhnliche Stärke und Macht verleiht, wenn er gewonnen werden kann.



Horan – Der Krieger



Die Erde bebte, der Himmel verdunkelte sich, Angst lag in der Luft. Doch HORAN der Krieger saß ruhig in den Ruinen von Burg Karak, schaute auf die umliegende Landschaft und schärfte seine Doppelaxt. Neben ihm lag Säbelzahn, sein treuer vierbeiniger Freund, und kaute auf etwas Eigenartigem herum. Für das, was auch immer als Nächstes kommen mochte, war HORAN wie geschaffen. Kein Monster war furchterregend genug, um ihn zu ängstigen. Kein Hindernis war groß genug, als dass er es nicht überwinden konnte. Was heute begann, würde noch lange Zeit in Liedern besungen werden, und HORAN für immer in die Geschichtsbücher der freien Welt eingehen.

REITTIER: DIE BESTIE

FÄHIGKEITEN:



Kriegsstrategie: Der Krieger ist ein hervorragender Kampfstrategie. Wenn du als Krieger spielst, darfst du die Einheitenwürfel in jedem Kampf einmal neu würfeln, wenn dir das Ergebnis des ersten Wurfs nicht zusagt. In diesem Fall zählt das Ergebnis des zweiten Wurfs. Achtung! Der Krieger würfelt nicht erneut mit dem Heldenwürfel. Er würfelt nur alle Einheitenwürfel neu, und zwar immer alle Einheitenwürfel, die er für den ersten Wurf verwendet hat!



Plündern: Außerdem erhält der Krieger nach einem gewonnenen Kampf immer so viele Rohstoffe, als hätte er die Aktion Rohstoffe Sammeln auf dem entsprechenden Feld durchgeführt (Wenn er das Amulett der Rohstoffe besitzt, erhält er zusätzlich einen Rohstoffbonus nach den üblichen Regeln.).

Taia – Die Wahrsagerin



TAIA hätte sich gewünscht, dass ihre früheren Visionen von der Zukunft nicht wahr geworden wären. Selbst im unterirdischen Labyrinth der Burg Karak wusste sie, dass der Sieg über den Drachen niemals den gewünschten Erfolg bringen würde. Ihre Visionen von der nahenden Dunkelheit waren zu lebendig, fast greifbar. Aber jetzt gab es da etwas Neues, etwas Befremdliches. So sehr sie sich auch bemühte sie vorherzusehen – die Zukunft der Menschheit blieb ihr verborgen. Es war klar, dass sie ihre ganze Kraft würde aufbieten müssen, um den Sieg zu erringen und ihrem Volk den Frieden zu bringen, den es so sehr verdiente.

REITTIER: KAMEL

FÄHIGKEITEN:



Schicksals-Weberin: Die Wahrsagerin sieht die verschiedenen möglichen Zukunftsszenarien und kann diese beeinflussen. Immer wenn du ein neues Landschaftsfeld erforschst, ziehst du ein weiteres Plättchen aus dem Beutel mit den Monsterarmeen. Das bedeutet, dass du für ein Landschaftsfeld der ersten Stufe zwei Plättchen ziehst, eines davon auswählst und es auf das neu erforschte Landschaftsfeld legst. Auf einem Landschaftsfeld der zweiten Stufe ziehst du drei Plättchen, wählst zwei davon aus und legst sie auf das neu erforschte Feld. Lege das verbleibende Plättchen zurück in den Beutel mit den Monsterarmeen.



Baumeisterin: Die Wahrsagerin baut die Stadt und alle Gebäude darin für einen Rohstoff weniger. Sie selbst wählt den Rohstoff aus (Beispiel: Ein Stall, der normalerweise 2 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein kostet, kann von der Wahrsagerin für 1 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein gebaut werden, oder für 2 Nahrung, 1 Holz und 0 Stein, oder für 2 Nahrung, 0 Holz und 1 Stein).

Lady Lorraine – Die Waldläuferin



Nach langer Zeit trat LADY LORRAINE endlich aus den Katakomben von Burg Karak ans Tageslicht. Sie atmete tief die frische Luft ein und strich ihrem Bären über den Rücken. „Es scheint, dass unser Kampf noch nicht vorbei ist“, dachte sie bei sich, während sie die weithin sichtbare Zerstörung betrachtete. Ein Falke schwang sich vom Himmel herab und ließ sich auf ihrer Schulter nieder. „Die Menschen sind schwach und man kann ihnen nicht trauen. Ohne unsere Hilfe werden sie diesen Krieg mit Sicherheit verlieren und die ganze Welt in Finsternis stürzen.“

REITTIER: BÄR

FÄHIGKEITEN:



Falkenaue: Ein treuer Falke hilft LADY LORRAINE beim Auskundschaften der Gegend. Einmal pro Zug darf die Waldläuferin ein oberstes Landschaftsfeld ziehen, es an einer beliebigen Stelle auf dem Landschaftsplan anlegen und eine Monsterarmee/Monsterarmeen aus dem Beutel auf dieses Feld legen, ohne die Helden-Standfigur auf das Landschaftsfeld zu bewegen. Dies gilt nicht als Aktion und ist optional. Das neu verbundene Feld muss nach den im Abschnitt Bewegung beschriebenen Regeln zugänglich sein (Es muss mit mindestens einem anderen Feld durch einen Rand verbunden sein, der keine Schlucht zeigt.).



Bären-Freund: Zu Beginn des Spiels erhält der Spieler, der als Waldläuferin spielt, einen zusätzlichen Bärenwürfel (gleiche Farbe wie

Lord Xanros – Der Hexenmeister



LORD XANROS, auf dem Rücken eines Skelettstier thronend, murmelte eine dunkle Beschwörungsformel. Die Luft um ihn herum flimmerte mit dem Strom magischer Energie, und der Anblick des Hexenmeisters löste überall Entsetzen aus. Sein Plan funktionierte hervorragend. Der Feind hatte den Tod in die Gegend gebracht, aber dabei vergessen, dass der Tod stets auf XANROS Seite war. Die dunkle Armee brachte die Seelensteine aus den Tiefen der Erde direkt ihm vor die Füße. Er musste nur noch die Hand danach ausstrecken und sich nehmen, was rechtmäßig ihm gehörte. Bald würde er alles an sich reißen, und dann würde sich ihm nichts und niemand mehr in den Weg stellen.

REITTIER: SKELETT-STIER

FÄHIGKEITEN:



Nekromantie: Der Hexenmeister kann Skelette wieder zum Leben erwecken. Während seines Zugs kann er eine oder mehrere Aktionen verwenden, um ein Skelett zu erschaffen. Für jede solche Aktion fügt der Hexenmeister seiner Armee einen Skelettwürfel (gleiche Farbe wie sein Heldenwürfel) hinzu, bis zu maximal 3 Würfeln. Skelettwürfel werden nicht auf das durch den Ruhmgrad des Hexenmeisters vorgegebene Limit angerechnet.



Seelensammler: Der Skelettstier erlaubt es dem Hexenmeister, die Lebensreste von gefallenem Einheiten seiner eigenen Armee aufzusaugen. Jedes Mal, wenn eine seiner Einheiten im Kampf fällt (gilt auch für Skelette), kann er eines seiner eigenen Leben heilen.

Elspeth – Die Kriegerprinzessin



Ihr treues Einhorn Lusamin wartete vor der Burgruine. ELSPETH zögerte keine Sekunde – sie sprang auf seinen Rücken und galoppierte zum Fuß des Hügels. Die Monster, die aus den Tiefen der Erde gekrochen kamen, wimmelten umher wie die Kakerlaken, aber die junge Kriegerin zog ihre beiden Schwerter und wehrte sie alle ab. „Kehrt dorthin zurück, von wo ihr gekommen seid! Die Dunkelheit ist nicht das Schicksal der Menschheit, solange ich sie beschützen kann!“

REITTIER: EINHORN

FÄHIGKEITEN:



Kampfgeschick: ELSPETH ist eine hervorragende Kämpferin und kann im Kampf das Blatt im entscheidenden Moment zu ihren Gunsten wenden. Wenn du als Kriegerprinzessin spielst, kannst du den Heldenwürfel einmal pro Kampf erneut werfen, wenn das Ergebnis des ersten Wurfs nicht zu deinen Gunsten ausfällt. In diesem Fall zählt das Ergebnis des zweiten Wurfs. Beachte, dass du nur den Heldenwürfel neu würfeln kannst, nicht aber die Einheitenwürfel.



Magischer Ritt: Das zauberkräftige Einhorn, auf dem ELSPETH reitet, kann sich blitzschnell über das Schlachtfeld bewegen. Einmal pro Spielzug kann der ELSPETH-Spieler anstelle der normalen Bewegung seine Heldenfigur um bis zu 3 Landschaftsfelder in einer geraden Linie auf dem Landschaftsplan bewegen. Als Teil dieser Bewegung kann ELSPETH alle Schluchten auf ihrem Weg ignorieren, muss aber auf einem Feld mit einer unbesiegten Monsterarmee anhalten und diese bekämpfen – sie kann dies nicht vermeiden. Ihre Fähigkeit kann nur genutzt werden, um ein bereits erforschtes Gebiet zu durchqueren, sodass mit dem Magischen Ritt keine neuen Felder ausgelegt werden können.

Darius – Der Kundschafter



DARIUS ging nach Karak, um die traditionelle Initiation in das Erwachsenenleben abzulegen. Damit erwies er sich als würdig, die Echse zu satteln, welche er seit dem Schlüpfen aus dem Ei aufgezogen hatte. Doch bevor er die verfluchten Ruinen betreten konnte, kam eine neue Herausforderung auf ihn zu – und es scheint fast so, als wären die Prüfungen der Stammesmitglieder, die vor ihm diesen Weg beschritten, nichts gewesen im Vergleich zu den Gefahren, die nun auf DARIUS warteten. Doch die Erregtheit darüber, der Geschichte seines Stammes für immer seinen Stempel aufzudrücken, treibt ihn vorwärts. Sich in den Sattel seiner Echse schwingend, stürzt er sich mit einem Kampfschrei in die nächste Gefahr.

REITTIER: ECHSE

FÄHIGKEITEN:



Erkunden des Territoriums: DARIUS ist ein geschickter Kundschafter und kennt sich in jedem Gelände aus. Wenn er ein unerforschtes Gebiet betritt, zieht der Kundschafter 2 Landschaftsfelder, legt eines davon aus und legt das andere oben auf den Stapel der Landschaftsfelder zurück, ohne den anderen Spielern zu verraten, was sich darauf befindet.



Krallen und Fänge: Die Echse des Kundschafters ist ein echtes Raubtier und tötet schwächere Feinde, bevor es überhaupt zu einem richtigen Kampf kommt. Der Kundschafter besiegt eine Monsterarmee der Stärke 1 immer automatisch, ohne sie in einen Kampf verwickeln zu müssen. Betritt der Held also ein Landschaftsfeld mit einer Monsterarmee der Stärke 1, besiegt er diese automatisch, ohne dass der Spieler würfeln muss. Befindet sich eine Monsterarmee der Stärke 1 auf einem Landschaftsfeld der zweiten Stufe, besiegt der Held diese automatisch und erhält eine Belohnung, muss dann aber die zweite Armee nach den üblichen Regeln bekämpfen. Wenn beide dort befindlichen Monsterarmeen die Stärke 1 haben, besiegt der Kundschafter automatisch eine von ihnen und muss dann die zweite Armee nach den normalen Regeln bekämpfen. Er erhält außerdem Ruhm nach den üblichen Regeln für besiegte Monsterarmeen, wenn er diese Fähigkeit einsetzt. Im Kampf gegen den Dunklen General wirft der Kundschafter unmittelbar vor dem Kampf eines der Prätorianer-Plättchen ab. Je nach seiner Stärke im Kampf kann er dann das zweite Plättchen nach den normalen Regeln abwerfen.

KURZFASSUNG DER REGELN

Die Spieler sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler.

EIN SPIELZUG VERLÄUFT SO:

Ein Spieler hat in seinem Zug zwei Aktionen zur Verfügung (die Anzahl der Aktionen kann noch weiter modifiziert werden).

Vor jeder Aktion hat der Spieler die Möglichkeit, seinen Helden um ein Feld auf dem Landschaftsplan zu bewegen. Dabei dürfen keine Schluchten überquert werden. Bewegung ist optional. Die Bewegung kann nicht nach einer Aktion durchgeführt werden.

Die Bewegung kann auf bereits aufgedeckte (erforschte) Landschaftsfelder erfolgen, oder es können neue Felder hinzugefügt werden, auf die man sich dann bewegen kann.

Die Spieler können folgende Aktionen ausführen: **Kampf mit einer Monsterarmee; Heilen; Rohstoffe Sammeln; Bauen; Einheiten Rekrutieren; Gegenstand Aufheben; Pest Ausrotten**

Kampf mit einer Monsterarmee: Betritt ein Held ein Feld mit einer oder mehreren Monsterarmee(n) oder legt ein neues Feld aus, auf das sofort eine aus dem Beutel gezogene Monsterarmee gelegt wird, muss er diese bekämpfen. Der Kampf gegen eine Monsterarmee beendet immer den Zug eines Spielers, auch wenn er noch einige Aktionen zur Verfügung hat. Im Kampf wirft der Held immer seinen Heldenwürfel und eine beliebige Anzahl seiner Einheitenwürfel. Würfelt er mit allen Würfeln zusammen genauso viele oder mehr Schwertsymbole wie die Stärke der Monsterarmee, gewinnt der Held den Kampf und erhält die Belohnung, die auf der Rückseite des Monsterarmee-Plättchens angegeben ist. Werden weniger Schwertsymbole gewürfelt, verliert der Held den Kampf und seine Helden-Standfigur kehrt auf das Feld zurück, von dem sie gekommen ist. Wird auf dem Heldenwürfel ein Totenkopfsymbol gewürfelt, verliert der Held 1 Leben. Werden die beiden Totenkopfsymbole gewürfelt, verliert der Held 2 Leben und muss eine der gegnerischen Städte mit Pest und Elend heimsuchen. Wird ein Totenkopfsymbol auf einem Einheitenwürfel gewürfelt, legt der Spieler diesen Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat.

Heilen: Für jede Heilen-Aktion heilt der Held 2 Leben.

Rohstoffe Sammeln: Der Held erhält Rohstoffe von dem Feld, auf dem er sich gerade befindet, und zwar abhängig von der Art dieses Felds. Die Aktion Rohstoff Sammeln kann auf jedem Feld maximal einmal pro Zug durchgeführt werden.

Bauen: Der Held baut eine Stadt auf dem Feld, auf dem er sich gerade befindet. Zu diesem Zeitpunkt darf sich keine andere Stadt und kein anderer Held auf diesem Feld befinden. Wenn er bereits eine Stadt gebaut hat, darf er darauf Gebäude errichten. Mehrere Gebäude können in einer einzigen Bauen-Aktion errichtet werden, wenn der Held genug Rohstoffe hat, um sie zu bezahlen. Für die Bauen-Aktion muss sich der Held auf dem Feld mit seiner Stadt befinden.

Einheiten Rekrutieren: Befindet sich ein Held auf einem Feld mit seiner Stadt, kann er neue Einheiten ausbilden. In einer einzigen Rekrutieren-Aktion können Einheiten bis zu der Anzahl ausgebildet werden, die dem Ruhmgrad des Helden entspricht, vorausgesetzt der Held hat genug Rohstoffe, um sie zu bezahlen.

Gegenstand Aufheben: Befindet sich der Held auf einem Feld mit einem abgelegten Gegenstand darauf, kann er diesen für eine Aktion in seinen Vorrat aufnehmen. Befinden sich mehrere Gegenstände auf einem Feld, kann der Held sie alle in einer Aktion aufheben.

Pest Ausrotten: Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn sich der Held auf dem Startfeld – mit den Ruinen der Burg Karak – befindet. Der Held heilt bis zu seiner maximalen Anzahl an Leben und legt das Pest-Plättchen, wenn es sich auf seiner Stadt befindet, in den allgemeinen Vorrat zurück.

Verlust von Leben und Bewusstlosigkeit: Wenn ein Held alle seine Leben verliert, wird er bewusstlos. Anstatt im nächsten Zug eine Aktion auszuführen, heilt er drei Leben, und setzt dann das Spiel im Zug danach wie üblich fort.

WEITERE REGELN:

Pest und Elend: Ein Spieler, der von der Pest und Elend befallen wurde, muss dieser von jedem Rohstoff ein Plättchen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (Wenn er keinen Rohstoff eines bestimmten Typs hat, wirft er ihn natürlich auch nicht ab.) Gleichzeitig wird ein Pest-Plättchen auf seine Stadt gelegt – solange das Plättchen dort liegt, können in der Stadt keine neuen Einheiten ausgebildet werden.

Ruhm: Ein Held darf maximal so viele Einheiten (Einheitenwürfel) in seiner Armee haben, wie seine Ruhmgrad beträgt. Dieser richtet sich nach der Stärke der stärksten Monsterarmee (bzw. der Summe der Stärken der Monsterarmeen, im Falle von Feldern der zweiten Stufe), die der Held bisher im Spiel besiegt hat. Der maximale Ruhmgrad ist 10.

Dunkler General: Wenn ein Spieler das Landschaftsfeld mit dem Höllenschlund zieht, setzt er die Standfigur des Dunklen Generals und 3, 4 oder

5 Prätorianer-Plättchen (je nach Spieleranzahl) darauf. Der Dunkle General hat eine Stärke von 10 + 1 für jedes Prätorianer-Plättchen. Wenn ein Held einen Kampf mit dem Dunklen General führt und die Angriffsstärke des Helden geringer ist als die aktuelle Stärke des Dunklen Generals, aber größer als 10, wird 1 Prätorianer-Plättchen abgeworfen. Um den Dunklen General zu besiegen, muss der Held eine Angriffsstärke haben, die mindestens so hoch ist wie die aktuelle Stärke des Dunklen Generals.

Spielende: Das Spiel endet sofort, wenn ein Held den Dunklen General besiegt. In diesem Moment gewinnt der Spieler, der die meisten Seelenstein-Siegepunkte hat (1 für jeden kleinen Stein, 2 für jeden großen Stein, 4,5 für jeden Arken-Seelenstein).

HELDENFÄHIGKEITEN:

HORAN – Der Krieger: Kann alle seine Einheitenwürfel einmal pro Kampf neu werfen. Wenn er einen Kampf gewinnt, erhält er zusätzliche Rohstoffe, als hätte er die Aktion Rohstoffe Sammeln auf diesem Feld durchgeführt.

TAIA – Die Wahrsagerin: Wenn TAIA die Landschaft erkundet, zieht sie jedes Mal ein zusätzliches Monsterarmee-Plättchen aus dem Beutel und wählt aus, welche(s) Plättchen sie legen möchte. Überzählige Plättchen legt sie zurück in den Beutel. Der Bau einer Stadt und jedes darin befindlichen Gebäudes kostet sie immer ein Rohstoff-Plättchen weniger, nach ihrer Wahl.

LORD XANROS – Der Hexenmeister: Für 1 Aktion kann er seiner Armee 1 Skelettwürfel hinzufügen, bis zu einem Maximum von 3 Würfeln (diese Würfel werden nicht auf das durch den Ruhmgrad vorgegebene Limit angerechnet). Jedes Mal, wenn eine seiner Einheiten im Kampf fällt, heilt er ein Leben.

ELSPETH – Die Kriegerprinzessin: Sie kann den Heldenwürfel-Wurf einmal pro Kampf wiederholen. Einmal pro Zug kann sie sich bis zu 3 Felder in einer geraden Linie bewegen (nur über bereits erforschte Felder ohne Monsterarmeen).

LADY LORRAINE – Die Waldläuferin: Einmal pro Zug kann sie ein Landschaftsfeld an ein beliebiges anderes Feld auf dem Landschaftsplan anlegen (zählt nicht als Aktion). Sie setzt in Kämpfen einen zusätzlichen Bärenwürfel ein (wird nicht auf das durch den Ruhmgrad vorgegebene Limit angerechnet).

DARIUS – Der Kundschafter: Wählt beim Aufdecken neuer Landschaftsfelder aus zwei Feldern aus. Das andere legt er, für die anderen Spieler verborgen, oben auf den Stapel zurück. Er kann in jedem Kampf eine Monsterarmee der Stärke 1 besiegen (falls vorhanden). Vor dem Kampf mit dem Dunklen General wirft er ein Prätorianer-Plättchen ab.

DANKSAGUNGEN

Spieldesign: Petr Mikša
Illustrationen und grafische Gestaltung: Roman Hladík
Schachtel-Grafik: Jiří Světinsky
Projektleitung: David Rozsival
Lektorat/Korrektur: Textguru – Corinna Spellerberg
Test und Entwicklung: Marek Vejborný, Michal Šmíd
DTP: Marek Píza, Marek Jaroš

Vielen Dank an alle Spieletester, die geholfen haben, dieses Spiel zum Leben zu erwecken, insbesondere an die Mitglieder des Albi klub deskovkářů Programms: KDH Kartágo, Deskoherma Ptice, Drásovraní, Hlavně hravě, z.s., KDH Těrlicko

Wir bedanken uns bei: Adam, Ondřej und Anička Hladík; Izabela, Nataniel und Anabela Mikša; Otakar und Mikuláš Hladík; Veronika Hladíková; Anita Nagy Mikšová; Otakar Medek; Tobias und Sofie Jani; Jan, Viktor und Šárka Kilián; Valentin Wirth; David Šemík; Petr Štefek; Viliam Korbel

Albi