

Karak

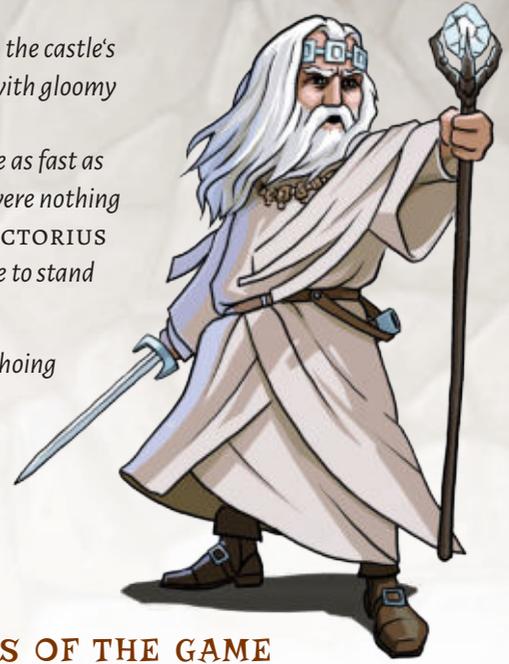
FOR
2-5 PLAYERS
AGES
7 AND UP



KOSMOS

The dark silhouette of KARAK CASTLE rises over a desolate wasteland. Within the castle's crumbling walls, six adventurers fight their way through a labyrinth overrun with gloomy creatures and vengeful monsters. The colossal warrior HORAN slashes with his two-handed war axe, while agile ADERYN whirls around and her daggers strike as fast as a hummingbird flies. ARGENTUS, the white wizard, walks through solid walls like they were nothing but air. His rival, LORD XANROS, conjures light out of darkness, while the swordsman VICTORIUS slays his opponents with elegant pirouettes. TAIA, the oracle, always seems to know where to stand to avoid being hit by enemies.

Suddenly the fight is over—our heroes are now walking through the tunnels, their steps echoing loudly. A familiar shape appears from the shadows—a chest, surely full of treasure. The heroes know only one can claim the gold. All at once, they hurl themselves forward, while something arises at the far end of the hallway—an enormous winged shadow...

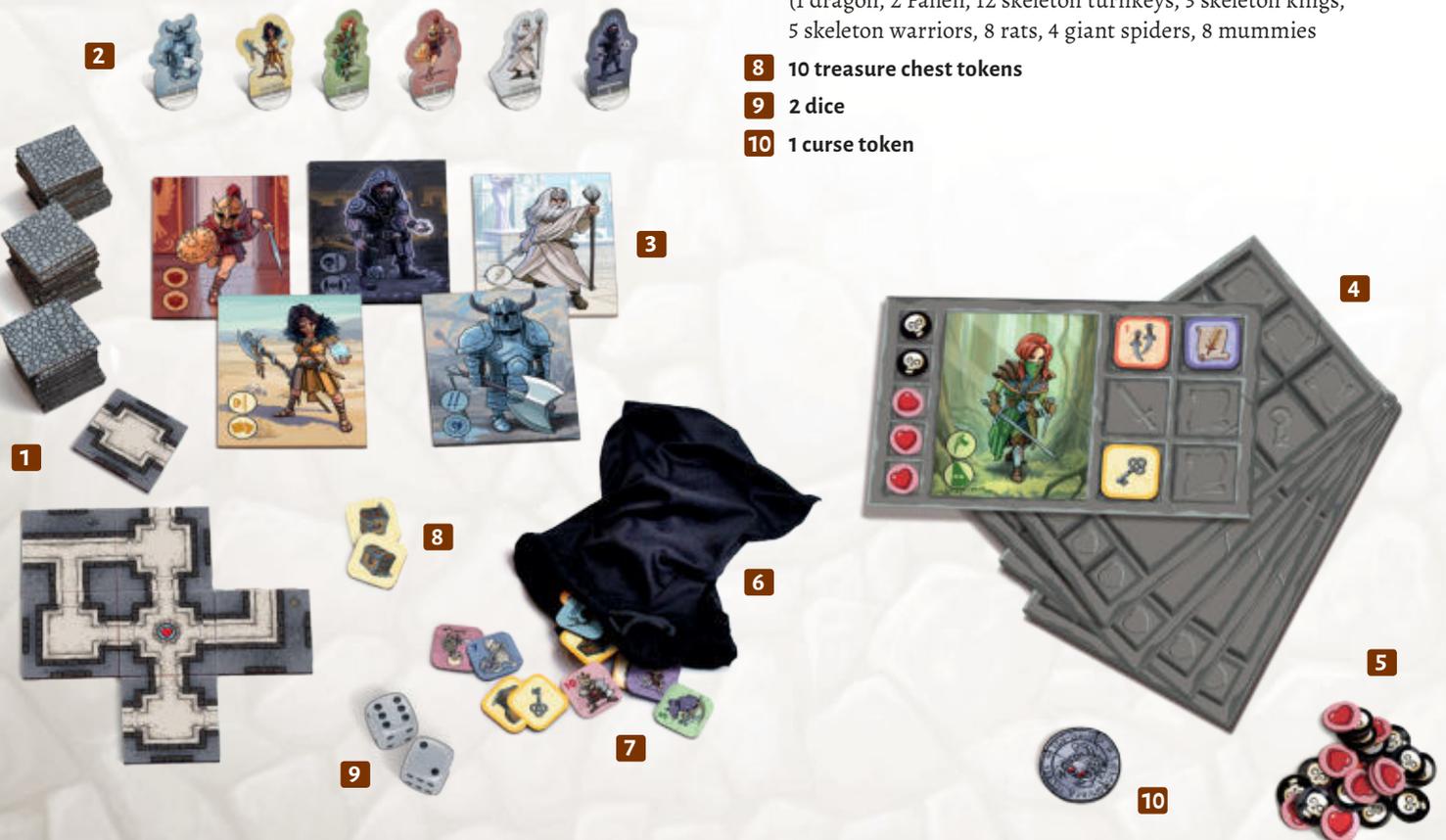


GOAL OF THE GAME

Karak is an adventurous role-playing board game in which 2–5 players explore the mysterious dungeon of Karak Castle. In the castle, you will meet monsters with valuable treasures. By defeating them, the heroes gain new equipment, unlock chests and loot their riches. Also in the dungeon dwells a fearsome dragon. The game ends once the dragon is defeated, and the hero with the most treasure becomes the victor.

CONTENTS OF THE GAME

- 1 80 dungeon tiles
- 2 6 hero figures with stands
- 3 6 hero cards
- 4 5 inventory sheets
- 5 25 HP tokens
- 6 1 bag for monster and treasure chest tokens
- 7 43 monster tokens
(1 dragon, 2 Fallen, 12 skeleton turnkeys, 3 skeleton kings, 5 skeleton warriors, 8 rats, 4 giant spiders, 8 mummies)
- 8 10 treasure chest tokens
- 9 2 dice
- 10 1 curse token



Setup

1. Place the *starting dungeon tile* (the one with a red dragon symbol on its backside) in the middle of the table.
2. Shuffle the remaining tiles and place them in several stacks to the side, face down, so that every player can reach them.
3. Each player receives *one inventory sheet* and *five HP tokens*, which they place on the inventory, heart side up.
4. Each player picks *one hero card*, either of their own choice or randomly (whichever the players agree on), and places it on the inventory sheet.
5. Each player places their *hero figure* on the starting tile.
6. Each player rolls the dice, and the highest result goes first.



THE GAMEPLAY

The game is played clockwise. The active player has **4 moves**, meaning they can move up to 4 tiles. During these moves, one of the following situations will occur:

- A Entering an undiscovered zone**
- B Fighting a monster**
- C Moving over a discovered zone**

A Entering an Undiscovered Zone

Karak's underground labyrinth is a really dark place – it's no wonder that heroes don't know what is waiting for them in a newly uncovered room or tunnel.

The active player must decide first, in which direction they want to move before drawing a tile. Then the player draws one dungeon tile from the stack, connects it to the tile they are leaving and moves their hero onto the new tile. The new tile must be continuous only with the tile from which the hero came. All other routes can form a dead end.

1. Tunnel. If the new tile is a tunnel, nothing special happens and the player can move on, if this was not their 4th move.



2. Room. If the new tile is a room, the player draws one token from the bag of monsters and treasures.



- a) If a treasure chest was drawn, the player places it (with the locked chest facing up) on the room and can still move on, if this was not their 4th move.
- b) If a treasure chest was drawn and the player owns a key, they can collect it and discard the key. In this case the player's turn is over.
- c) If a monster was drawn, the player places it on the room and must engage in combat! (see *Fighting a Monster*)

3. Teleportation Gate. If the new tile is a teleportation gate (TG) and there is only one discovered TG in the whole dungeon, it is inactive and cannot be used. If there are more TGs in the dungeon, the player can move between them, spending one move for the teleport. Otherwise the player can move on, if this was not their 4th move.



4. Healing Fountain. If the new tile is a healing fountain (HF), players may decide to heal themselves, if they end their turn right away. Otherwise they can still move on, if this was not their 4th move.



MOVEMENT EXAMPLE:

Charles plays as **WARRIOR**. He has four movement steps at his disposal in his turn. With his first step (1) he moves his figure onto the already discovered dungeon tile. It's a *room*.

With his second step he enters the undiscovered zone, randomly draws a dungeon tile and adds it to the game board (2). It's a *tunnel*.

With his third step he moves forward and adds a *room* to the game board (3). He must immediately draw a token from the bag. He draws a *skeleton warrior* (4), places him on the *room* and a fight occurs.

After the fight, Charles' turn is over.



FIGHTING A MONSTER

EXAMPLE 1 – VICTORY

Carla plays the **WARRIOR**.

A She fights with the *skeleton king*, whose power is 10. Carla has one *sword* (+2) and one set of *daggers* (+1) in her *inventory* along with one *magic flames* spell. Carla rolls 5, her total power is thus $5 + 2 + 1 = 8$.

B Carla uses the **WARRIOR'S** special ability – *double attack* and rolls both the dice again. She rolls 7, so she decides to use the *magic flames* spell (and returns the corresponding token to the box). Her total power is thus $7 + 2 + 1 + 1 = 11$. This is enough for her to defeat the *skeleton king*.

C Carla flips the monster token, on the other side is an *axe*.

D She adds the *axe* to her *inventory* and leaves the *daggers* to lie on this *dungeon* tile.

EXAMPLE 2 – LOSS

B Carla rolls only 3 with her second roll. Her total power is thus $3 + 2 + 1 = 6$ which means that Carla lost the fight.

C Carla must move her figure back to the tile from which she came and flip one *HP* token, with a skull now facing up. The *skeleton king* remains on the tile where he was discovered.



B Fighting a Monster

When *fighting a monster*, the player rolls both the dice. Add all the equipment power to the total, and as many *magic flames* spells as can be used, each adding a bonus of +1; if possible, a hero's skill can be used as well.

- 1. Victory.** If the total (with all its bonuses) is bigger than the monster's strength, the player won and defeated the monster. The monster's token is flipped, showing the equipment the hero then loots and places in their inventory sheet. If there is no more appropriate space in the inventory, the player chooses which, of all, their equipment to place on the tile where they are standing. This equipment can be collected by any other hero entering this tile.
- 2. Loss.** If the total (with all its bonuses) is lower than the monster's strength, the player loses, flips one *HP* token on his hero's inventory, with a skull now facing up, and moves their hero back to the tile they came from. The monster stays on the tile where it was discovered.
- 3. Tie.** If the total (with all its bonuses) equals the monster's strength, it is a tie and nobody got hurt. The monster remains on the tile where it was discovered, and the hero must return to the tile they came from.

No matter the result, after the combat is resolved, the active player's turn is over.

C Moving over a Discovered Zone

When moving over a discovered zone, the hero moves along continuous tiles.

1. Even when moving over a discovered zone, the hero is still limited to 4 moves.
2. If there is a monster in a room, the hero cannot pass it and has to fight it once they enter the room.
3. If the player wants to collect the equipment lying on a tile, unlock a chest or heal at the HF, they have to finish their turn on that tile (they can thus move less than 4 moves).
4. Monsters and treasures spawn in rooms only when the rooms are discovered for the first time.

End of a Turn

A turn ends in these cases:

1. once a player has moved 4 times
2. after a fight with a monster (no matter the result)
3. after unlocking and collecting a treasure
4. after collecting the equipment
5. after healing at the HF

END OF THE GAME

The game ends immediately after one of the heroes defeats the dragon in combat. The hero who defeated the dragon will get its treasure, but that doesn't mean they are automatically declared winner. The winner is the player who has the most treasure points at the very moment the game ends. It may thus happen that a player becomes the winner without being the one who defeated the dragon. Each player counts the points from their collected treasure. **Treasure collected from chests or by defeating The Fallen is worth 1 victory point (VP), the dragon ruby is worth 1 ½ VP.** The player with the most VPs wins the game! In case of a tie, there is more than one winner.

HIT POINTS AND HEALING

Anytime a player loses a fight with a monster, they flip an HP token so the skull now faces up. Once a player loses their last HP, their hero falls unconscious.

If that happens, the player misses their next turn while healing one HP (flipping it with the heart now facing up), being able to play again in the coming turn. If a player moves to a HF, they can end their turn there and heal all their HP to the maximum. Healing also lifts *Karak's curse*.

Good to know: If you lose a fight, your hero returns to the previous space they came from. If this field is a HF (for example the starting field), they will be healed immediately.

THE EQUIPMENT

Anytime a player defeats a monster, they loot *the equipment* that is shown on the other side of the monster token. An equipment can also be received by collecting it when standing on a tile where another player left it. The equipment can be one of the following:

A Weapons B Spells C Key

The player places the equipment in their inventory. The inventory has *two slots for weapons, three slots for spells and one slot for a key*. A player can only place the equipment into its designated slot; they cannot put a spell into the weapon slot, and vice versa. This means **a player can only have two weapons, three spells and one key at the same time.**

Anytime a player owns more pieces of equipment than they are entitled to, they have to place the excess equipment of their choice on the tile where they are standing, making it accessible for the other players to collect.

A Weapons

There are three types of weapons – *daggers, swords and axes*. Weapons can be received by defeating a RAT, SKELETON WARRIOR or SKELETON KING. The numbers depicted on the weapon card are always added to the total when rolling the dice.



When a player collects a weapon, they place it in one of the two possible slots for weapons. At any given moment, a player can thus own a maximum of two weapons.

B Spells

There are two types of spells in the game: *magic flames* and a *portal of healing*. Once a player obtains a spell, they place it in one of the spell slots; each player can thus have a maximum of three spells. After using a spell, the player discards it from the game (meaning they do not return it to the bag).

Magic Flames: The *magic flames* spell can be acquired by defeating a MUMMY. When using it, a bonus of +1 is added to the total when rolling the dice; however, it can be used after the roll if the player wants to. In addition, more than one spell can be used during one fight.



Portal of Healing: The *portal of healing* spell can be acquired by defeating a GIANT SPIDER.



The *portal of healing* spell can be used either on the active player or on any other player. The effected player is then moved to any revealed HF (chosen by the active player) and all of their wounds are healed; any curse is removed as well. This does not cost any moves, and it does not end the turn. Thus it can be used any time during the active player's turn.

C Key and Treasure

A *key* can be acquired by defeating a SKELETON TURNKEY. After receiving it, the player places it in the key slot. Each player can thus own a maximum of one key. A key can be used to *unlock any treasure chest*. To unlock a chest, the player needs to own a key and has to end their turn on a tile with a chest – flip the chest to its open side, collect the treasure, put it *onto their hero card and discard the key from the game* (meaning they do not return it to the bag).



Collected treasures don't block your inventory slots!

THE CURSE OF KARAK

If any player defeats a MUMMY, one player *becomes cursed*. The player who defeated the MUMMY chooses another player and places the curse token on their hero card.



The player whose hero was cursed and has the curse token on their hero's card cannot use their hero's skills. Thus the WARRIOR can roll the dice only once and falls unconscious just like the others, the SWORDSMAN can roll 1 and his turn ends after any combat, etc.

The curse can be lifted by finishing one's turn on a tile with the HF and removing the curse token along with restoring all HPs.

The curse can also be *passed on* when another MUMMY is defeated, and the player moves the curse token to another player. However, the token does not have to be moved; it can stay with the previous owner.

Important: Several players can not be cursed at the same time!



THE HEROES



Argentus, the Wizard

Skills:



Magical Affinity. The WIZARD knows how to use the *magic flames* more effectively, and for this reason his scrolls are not consumed when used. However, this does not apply to the *portal of healing* and if the WIZARD is cursed, he has to discard the *magic flames* spells during combat just like the others.



Astral Walking. The WIZARD can move through walls, thus he does not have to respect the continuity of the dungeon. This, however, can be used only while moving over the discovered tiles, which are connected.

City of Light – the ancient capital of wizards. Once a shining metropolis full of wonder and wisdom, now the battleground for two rival factions. One believes that wizards should use their power to save the world from imminent cataclysm. The other believes that they should isolate their city and leave the problems of the world to its inhabitants. The white wizard ARGENTUS has discovered that the power that could unleash the cataclysm, or stop it, lies beneath Karak Castle. Will he have enough power to show his brethren the proof of impending doom? Or will they prefer the shine of Karak's gold?



Horan, the Warrior

Skills:



Double Attack. The WARRIOR is skilled at combat. In any combat, he can reroll the dice if the first roll is not to his liking. He does not lose a HP in the first loss. However, he must accept the second roll's result.



Reincarnation. If the WARRIOR loses his last HP, he does not fall unconscious like the other weaklings,

instead he may teleport to any tile with a HE, where all his HPs are replenished. However, his turn ends anyway.

LORD HORAN is a renowned fighter and born champion, a living legend among warriors. His armies and war machines could conquer any fortress he wanted. But there is one seat of power that couldn't be conquered with his vast armies: Karak – a once mighty castle, now ruins with a terrifying dragon fabled to lurk beneath. Even the mighty HORAN feels age catching up with him and so he senses one final opportunity to enter the legends as the most powerful warrior that ever lived. There is just one little catch – HORAN must slay the mighty dragon guarding Karak's immeasurable fortune.



Lord Xanros, the Warlock

Skills:



Sacrifice. The WARLOCK can sacrifice one HP to gain a bonus of +1 to his strength. He can decide to do that after rolling the dice but can gain the bonus only once per combat. He can also sacrifice his last HP to win a combat but then falls unconscious for his next turn.



Magic Swap. The WARLOCK can swap his position with any other hero, meaning the WARLOCK moves to a

tile occupied by another player and that player is moved to the tile where the WARLOCK stood. This action costs 4 moves so it can be performed only at the beginning of his turn; however, the WARLOCK can use the ability of the tile where he ended his turn (unlocking a chest, healing, etc.). If the WARLOCK moves the other hero to the healing fountain, this hero will be fully healed and his curse will be lifted.

LORD XANROS has spent ages studying the darkest secrets of magic. He desires power and immortality. In a dusty grimoire, he discovered knowledge about the once proud seat of a mighty order of knights – Karak Castle. XANROS also discovered a labyrinth beneath its walls – a maze, crawling with monsters and full of treasures. No local has ever stepped into its halls. But that cannot stop XANROS, the Warlock. He believes that in the dark dungeons of Karak lies the power to make him immortal. And XANROS will do anything to claim that power. Even if it means slaying the dragon.



Aderyn, the Thief

Skills:



Backstab. The THIEF can attack from the shadows. Thanks to that, she wins any combat that would normally result in a tie.



Stealth. The THIEF can move in the shadows. When entering a tile with a monster, she can decide if she wants to fight or ignore the monster and continue moving. The THIEF may also stay

at a tile with a monster at the end of her turn. However, if she's cursed during another player's turn, she must fight the monster at the beginning of her next turn.

Before ADERYN became a thief, she was nobility. But when her father, brave and wise ruler of the Island kingdom, was slain by savage invaders from the East, her life was in danger. ADERYN fled her father's castle only to be kidnapped by bandits living in the woods. But the leader of the bandits showed mercy on the young girl and didn't turn her over to the Easterners. Instead, he taught ADERYN how to survive. With newly acquired skills, she has the opportunity to avenge her father. But for her plan to succeed, she needs a drop of dragon's blood and plenty of gold. What a coincidence that both ingredients are waiting for her in the dark dungeons of Karak.



Victorious, the Swordsman

Skills:



Combat Training. The Swordsman is an experienced fighter, and his strikes are always precise. If any die roll yields a 1, he can reroll it as many times as necessary to gain a better outcome.



Unstoppable. If at least one of the dice yields a 6 during combat, the Swordsman can continue his turn

afterwards. He can even fight the same monster if the combat was a tie, or if he lost.

An elite warrior of a Mediterranean empire, VICTORIUS is a swordsman whose skills have no match in the known world. But even the mightiest swordsman has a weakness – his heart. His love for the young queen he promised to protect is deep and burning. For her, he's only her best sword – nothing more. His love forced VICTORIUS into a brave and foolish deed. To show the depth of his affection for the young queen, he decided to bring his love the fabled dragon's ruby – or die trying.

Taia, the Oracle

Skills:



Foresight. The Oracle knows her enemies. If she fights directly after the first move of her turn, she gains a bonus of +1 to her roll.



Fateweaver. The Oracle can influence her future. Anytime she is supposed to draw a token from the bag of monsters and treasures, she draws two tokens instead, choosing one to place on the tile and putting the other one back in the bag.



TAIA grew up in the shadow of Karak Castle. She felt a poison spreading throughout the land of her ancestors – sicknesses, poisoned waters, dying crops. All because of the dragon beneath the castle. From a young age, TAIA was able to see glimpses of the future. First it confused and terrified her. But over the years she was able to learn how to use that ability to her advantage. Now it's time to use it once more – this time to save her people from certain death.

BESTIARY

Rat

The RATS usually appear near the remains of fallen adventurers who couldn't achieve the same goal you're trying to achieve. The huge RATS of Karak Castle shouldn't be a problem for a skilled hero, but nothing is certain beneath the cursed fortress.



Giant Spider

These eight-legged beasts are really enormous, but silent and therefore deadly. Their unnatural size is the result of magic unleashed centuries ago. No surprise you can often find magic scrolls near their underground lairs.



Skeleton King

Not even the powerful kings of Karak Castle were able to resist the desire for the labyrinth's gold. But, like many others, the KINGS found themselves trapped in the labyrinth and never saw daylight again. Their mighty war axes are just as deadly as when the kings were alive, so beware – they are worthy foes. Don't underestimate them.



The Fallen

There have been many brave adventurers before you – now many dead souls. Some even managed to reach Karak's gold, but it didn't serve them well. They lost their mind and never found their way out. Now, their cursed souls have to guard the very treasure they tried to steal.

Important: Looted treasure from the Fallen is treated as any other collected treasure!



Skeleton Warrior

Dark powers have awoken in the darkest corners of Karak. Because of this foul magic, the skeletons of once proud knights have risen to face the unwanted invaders. SKELETON WARRIORS are skilled fighters who are hard to beat or even stop. But if you can achieve that, your reward will be their sharp swords.



Mummy

Dusty manuscripts suggest that the persons who became MUMMIES were the original builders of Karak's labyrinth. Their ancient nation was obsessed with wealth. They sought a way to achieve immortality so they could enjoy their fortune indefinitely. But the dark magic they used always came at a cost. They gained the immortality they wanted, but not the way they imagined. Now their cursed shells wander in the ruins of their forgotten empire and attack anyone who would want to steal their treasure. Beware, or their curse will fall on you as well!



Skeleton Turnkey

Unarmed, but not defenseless. These skeletons are fierce opponents dedicated to the protection of Karak's fortune. If you are not properly equipped with weapons, you may find it difficult to beat them. But you need them to fall if you want the treasure, because only their keys can open the magical treasure chests of Karak.



The Dragon

Some people claim they've seen his shadow in the clouds high above the castle, but no one has been able to give a precise description of his gruesome looks. It's not even certain that he comes from this world. Legends say that the people who have really seen him lost their voice. Is he the source of the dark power corrupting the castle and the land around it? We don't know. It's up to you to find out.



SUMMARY OF THE RULES

Movement

- Each player can move up to 4 tiles during their turn.
- When discovering a room, the active player draws a token from the bag.
- Combat, healing, collecting equipment or unlocking a chest ends a turn.

Fighting a monster

- A monster is defeated by having a bigger total of the dice roll and equipment bonuses.
- After the dice are rolled, spells can also be used. However, they are discarded afterwards.
- After losing all of their HPs, the player skips the next turn to restore one HP.

Curse

- When defeating a mummy, the active player chooses a player to curse.
- The cursed player loses their hero's skills until the curse is lifted.
- A curse can be lifted by healing at the HF (along with the healing of all wounds).

End of the game

- The game ends once the dragon has been defeated.
- The player with the most VPs is the winner.

Hero's Skills:

THE WARRIOR

- Has two rolls instead of one.
- Teleports to a HF after falling unconscious, and thus does not lose a turn but fully heals himself

THE THIEF

- Wins a combat when there is a tie
- Can evade a monster – doesn't have to fight it

THE WIZARD

- Does not discard "magic flames" spells after use
- Can move through walls of adjacent tiles

THE WARLOCK

- Can sacrifice a HP for a bonus of +1 power, once per combat
- Can swap positions with another player at the cost of 4 moves

THE SWORDSMAN

- Always rerolls if the number is 1 (on a single die)
- If a 6 is rolled during combat (on a single die), he can continue his turn afterwards

THE ORACLE

- Has a bonus of +1 in combat, if she fights directly after her first move
- Draws two tokens from the bag, chooses one and returns the other to the bag

ALTERNATIVE GOAL OF THE GAME FOR EXPERTS

To make the game faster, add the following change of rules:

- **Either** the player with the most VPs wins the game (after the defeat of the dragon) **or** the first player to collect 6 treasures in their inventory wins (even if the dragon has not been defeated)!
- Collected treasures must be placed in the inventory slots! This means, that they block the inventory during the course of the game and the players have to choose between equipment or treasures.

While treasures can be stored in any inventory slots (and can be relocated from one slot to another), the equipment must be placed in its designated slot! Like equipment, treasures can also be placed back on a dungeon tile.



Authors: Petr Mikša and Roman Hladík
Illustration: Roman Hladík
Graphics: Andreas Resch, Katharina Fuchs
Development: Deryl Tjahja
Editing: Vincent Gatzsch

Albi

© Albi Česká republika, a.s., 2021
All rights reserved.

Distributed in North America by
Thames & Kosmos, LLC. Providence,
RI 02903, USA
Phone: 800-587-2872;
www.thamesandkosmos.com
Distributed in United Kingdom by
Thames & Kosmos UK LP. Cranbrook,
Kent TN17 3HE,
Phone: 01580 713000;
www.thamesandkosmos.co.uk

© 2021 Thames & Kosmos,
LLC, Providence, RI, USA
Thames & Kosmos® is a registered
trademark of Thames & Kosmos, LLC.
All rights reserved.

Art.-Nr. 682286
MADE IN CHINA

Karak



FÜR
2-5 SPIELER

AB
7 JAHREN



KOSMOS



Die dunkle Silhouette der Burg Karak erhebt sich am Horizont der kargen Einöde. Die Burg ist längst verlassen und doch voller Leben. Tief unter ihren zerfallenen Mauern kämpfen sich sechs Helden durch Horden von Monstern, die sich in den Gängen des Labyrinths verstecken. Der mächtige Krieger HORAN schlägt mit seiner Zweihandaxt um sich, die flinke ADERYN taucht blitzschnell vor Feinden auf und lässt ihre Dolche durch die Luft sausen. Der weiße Magier ARGENTUS geht durch Wände, als wären sie Luft, und sein ewiger Rivale LORD XANROS beschwört Licht aus der Dunkelheit. Der Schwertkämpfer VICTORIUS entledigt sich seiner Feinde mit eleganten Hieben, während die Seherin TAIA ihren Gegnern stets einen Schritt voraus zu sein scheint.

Aufeinmal verstummt der Kampfeslärm – die Schritte der Helden verhallen in den Tiefen der Gänge. Aus dem Halbdunkel taucht eine vertraute Form auf – eine Truhe! Sicherlich ist sie bis zum Rand gefüllt mit Gold. Die Helden mustern sich für einen Augenblick, denn sie wissen, nur einer von ihnen kann den Schatz erringen. Wie auf ein Zeichen stürzen alle gleichzeitig vorwärts. Haben sie etwa nicht den riesenhaften Schatten im Dunkeln bemerkt?

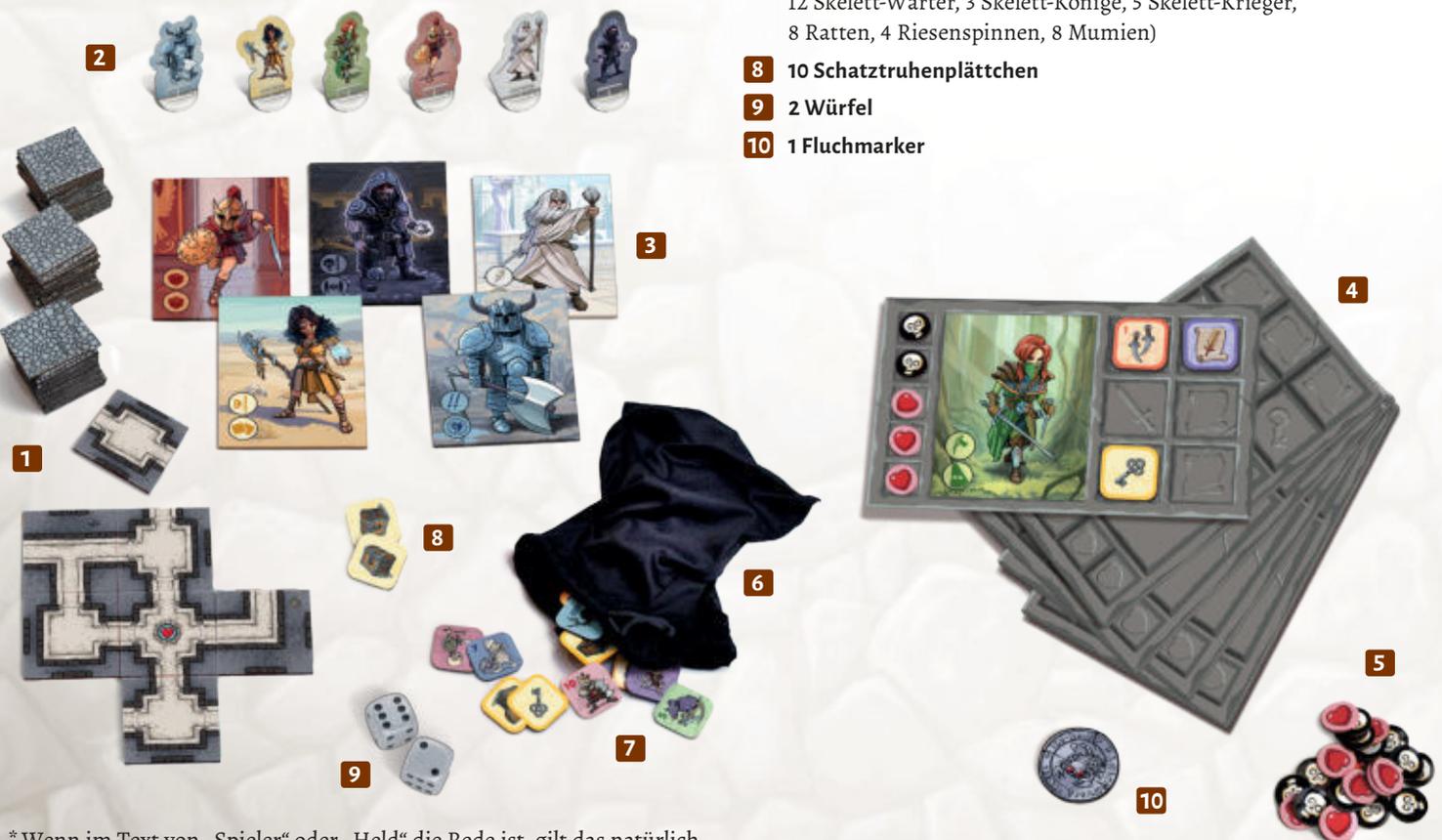


SPIELVERLAUF UND SPIELZIEL

Karak ist ein Abenteuerbrettspiel, in dem die Spieler* das unterirdische Labyrinth tief unter Burg Karak erkunden. Hier treffen sie auf Monster mit wertvollen Schätzen. Durch den Sieg in den Kämpfen erhalten die Helden neue Ausrüstung und erbeuten Schlüssel, mit denen sie die begehrten Schatztruhen öffnen. Doch das sagenumwobene Labyrinth wird von einem mächtigen Drachen beherrscht. Das Spiel endet, sobald der Drache von einem Helden besiegt wird. Es gewinnt, wer die meisten Schätze gesammelt hat.

INHALT

- 1 80 Labyrinthfelder
- 2 6 Heldenfiguren mit Standfüßen
- 3 6 Heldenkarten
- 4 5 Inventartableaus
- 5 25 Lebenspunkte-Marker
- 6 1 Beutel für die Monster- und Schatztruhenplättchen
- 7 43 Monsterplättchen (1 Drache, 2 Seelenräuber, 12 Skelett-Wärter, 3 Skelett-Könige, 5 Skelett-Krieger, 8 Ratten, 4 Riesenspinnen, 8 Mumien)
- 8 10 Schatztruhenplättchen
- 9 2 Würfel
- 10 1 Fluchmarker



* Wenn im Text von „Spieler“ oder „Held“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die „Spielerin“ oder „Heldin“ und umgekehrt.

Spielvorbereitung

1. Legt das Startfeld des Labyrinths (erkennbar am roten Drachensymbol auf der Rückseite) offen in die Mitte eures Spielfelds.
2. Mischt alle anderen Labyrinthfelder und legt sie verdeckt in mehreren Stapeln am Spielfeldrand bereit. Legt hier ebenfalls den Fluchmarker und den Beutel (mit allen Monster- und Schatztruhenplättchen darin) bereit.
3. Jeder bekommt ein Inventar und 5 Lebenspunkte-Marker, die ihr mit sichtbarer Herzseite einlegt.
4. Mischt die Heldenkarten. Jeder zieht verdeckt eine Heldenkarte, die er offen in sein Inventar einlegt. Legt die übrig gebliebenen Heldenkarten zurück in die Schachtel.
5. Jeder Spieler stellt seine Heldenfigur auf das Startfeld.
6. Würfelt reihum mit einem Würfel. Wer die höchste Zahl hat, beginnt.



SPIELVERLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, hat **4 Schritte** zur Verfügung. Der eigene Held kann also maximal um bis zu 4 Labyrinthfelder vorwärtsgezogen werden. Während deines Spielzugs passiert Folgendes:

- A Bewegung in unentdecktes Gebiet**
- B Monsterkampf**
- C Bewegung in entdecktes Gebiet**

A Bewegung in unentdecktes Gebiet

Im Labyrinth von Karak ist es sehr dunkel, sodass es nicht verwundert, wenn die Helden in einen Gang oder Raum gelangen, ohne zu wissen, was sie dort erwartet oder wohin der Weg führt ...

In Karak erkundest du schrittweise den Spielplan. Die bisher nicht ausgelegten Labyrinthfelder werden als unentdecktes Gebiet bezeichnet. **Wähl zuerst die Richtung aus, in die dein Held ziehen soll. Deck nun vom Stapel ein neues Labyrinthfeld auf. Leg es bündig an das Feld an, auf dem dein Held steht,** und zwar so, dass der Held das neue Feld über den Anschluss betreten kann (an den anderen Seiten können auch Sackgassen entstehen). **Stell jetzt deinen Helden auf das neu ausgelegte Labyrinthfeld.**

Es gibt folgende Labyrinthfelder:

1. Gang. Hier passiert nichts. Setz deinen Zug fort (wenn du noch Schritte übrig hast).



2. Raum. Zieh – ohne in den Beutel zu schauen – ein Plättchen aus dem Beutel und **leg es zusätzlich auf den Raum.**



- a) Schatztruhe gezogen? Leg die verschlossene Truhe auf den Raum. Nun gibt es 2 Möglichkeiten:
 - Hast du keinen Schlüssel oder möchtest die Truhe nicht öffnen, setzt du deinen Zug fort (wenn du noch Schritte übrig hast).
 - Hast du einen Schlüssel, kannst du ihn jetzt benutzen. Dreh die Truhe um und leg die geöffnete Schatztruhe auf deine Heldenkarte. Der Schlüssel kommt aus dem Spiel, leg ihn zurück in die Schachtel. Dein Zug ist beendet.

- b) Monsterplättchen gezogen? Leg das Monster auf den Raum. Jetzt musst du kämpfen! (siehe *Monsterkampf*)

3. Portal. Liegen mindestens zwei Portale im Labyrinth aus, kannst du deinen Helden von einem aufs andere Portal bewegen. Die Bewegung zwischen zwei Portalen kostet einen Schritt. Nutzt du das Portal nicht, setzt du deinen Zug von hier fort (wenn du noch Schritte übrig hast).



4. Heilquelle. Du kannst dich heilen, wenn du deinen Zug auf einer Heilquelle beendest (siehe *Lebenspunkte und Heilung*). Nutzt du die Heilquelle nicht, setzt du deinen Zug fort (wenn du noch Schritte übrig hast).



BEISPIEL – BEWEGUNG

Karl spielt den Krieger. In seinem Zug hat er 4 Schritte zur Verfügung. Mit dem ersten Schritt bewegt er sich in einen bereits entdeckten Raum (1). Mit dem zweiten Schritt betritt er unentdecktes Gebiet und deckt einen Gang auf (2). Mit dem dritten Schritt betritt er erneut unentdecktes Gebiet und deckt einen Raum auf (3). Er zieht einen Skelett-Krieger aus dem Beutel (4), legt ihn auf den entdeckten Raum und muss nun kämpfen. Nach dem Kampf ist Karls Zug beendet.



MONSTERKAMPF

BEISPIEL 1 – SIEG

Carla spielt den Krieger.

A Sie kämpft mit dem Skelett-König, der eine Stärke von 10 hat. Carla hat in ihrem Inventar ein Schwert (2), Dolche (1) und einen Flammenzauber. Sie würfelt 5, insgesamt hat sie eine Angriffsstärke von $5 + 2 + 1 = 8$.

B Carla beschließt, die Fähigkeit *Doppelschlag* des Kriegers einzusetzen und wirft beide Würfel erneut. Sie würfelt 7. Carla benutzt zusätzlich den Flammenzauber. Sie legt dafür den Zauber zurück in die Schachtel. Ihre Angriffsstärke ist nun 7 (beide Würfel) $+ 2$ (Schwert) $+ 1$ (Dolche) $+ 1$ (Zauber) $= 11$. Das reicht ihr zum Sieg.

C Sie dreht das Monsterplättchen auf die Rückseite – es ist eine Axt!

D Sie tauscht die Dolche in ihrem Inventar gegen die Axt und legt die Dolche auf das Labyrinthfeld.

BEISPIEL 2 – NIEDERLAGE

B Carla nutzt die Fähigkeit des Kriegers *Doppelschlag*. Leider würfelt sie nur 3. Ihre Angriffsstärke ist also $3 + 2 + 1 = 6$. Carla hat den Kampf verloren.

C Sie muss den Krieger auf das Feld zurückstellen, von dem sie gekommen ist, und eines ihrer Herzen auf die Totenkopfseite drehen. Der Skelett-König bleibt auf dem Raum liegen, wo Carla ihn entdeckt hat.



B Monsterkampf

Deine Angriffsstärke setzt sich aus den Würfeln, deiner Ausrüstung und benutzten Zaubern zusammen: Wirf beide Würfel einmal und rechne die Augenzahlen zusammen. Füg deine aktuelle Ausrüstung zum Würfelergebnis hinzu.

Hast du einen oder mehrere Flammenzauber in deinem Inventar? Dann kannst du diese zusätzlich benutzen. Für jeden benutzten Flammenzauber rechnest du $+1$ zur Angriffsstärke hinzu. Überprüf abschließend, ob dein Held eine Fähigkeit besitzt, die du im Kampf einsetzen kannst.

Folgendes passiert:

1. **Sieg.** Ist deine Angriffsstärke größer als die Stärke des Monsters (die Zahl auf dem Monsterplättchen)? – Dann hast du den Kampf gewonnen und das Monster besiegt! Dreh das Monsterplättchen auf die Rückseite, um deine Belohnung zu erhalten. Du kannst die erbeutete Ausrüstung auf einen freien Platz in dein Inventar legen. Falls dort nicht mehr genug Platz ist, musst du ein Plättchen auswählen, das du auf dem Raum ablegst, wo dein Held steht. Die ausliegende Ausrüstung kann nun auch jeder andere Held aufheben, der in einem späteren Zug dieses Feld betritt.
2. **Niederlage.** Ist deine Angriffsstärke kleiner als die Stärke des Monsters? – Dann hast du den Kampf leider verloren. Dreh eines deiner Herzen im Inventar auf die Totenkopfseite und stell deinen

Held zurück auf das Labyrinthfeld, von dem du gekommen bist. Das Monsterplättchen bleibt auf dem Raum liegen, wo du es entdeckt hast.

3. **Unentschieden.** Ist deine Angriffsstärke gleich der Stärke des Monsters? Dann bleibt der Kampf unentschieden. Du verlierst kein Herz, musst aber trotzdem deinen Held zurück auf das Labyrinthfeld stellen, von dem du gekommen bist. Das Monsterplättchen bleibt auf dem Raum liegen, wo du es entdeckt hast.

Unabhängig vom Ausgang des Kampfes (ob gewonnen, verloren oder unentschieden) ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist jetzt an der Reihe.

C Bewegung in entdecktes Gebiet

1. Auch die Bewegung auf ein bereits aufgedecktes Labyrinthfeld kostet einen Schritt.
2. Betrittst du ein bereits aufgedecktes Feld mit einem Monsterplättchen darauf, musst du stehen bleiben und kämpfen. Dein Held darf nicht über das Monster hinwegziehen.
3. Wenn du eine ausliegende Ausrüstung aufnimmst, eine Schatztruhe aufschließt oder die Heilquelle benutzt, musst du deinen Zug auf diesem Feld beenden.
4. Monster und Schatztruhen erscheinen nur in Räumen, die zum ersten Mal aufgedeckt und an das Labyrinth angelegt werden.

Ende des Zuges

Dein Zug endet in folgenden Fällen:

1. wenn du alle 4 Schritte genutzt hast
2. nach einem Monsterkampf
3. nach dem Öffnen und Einsammeln einer Schatztruhe
4. nach dem Aufheben einer Ausrüstung
5. nach der Benutzung einer Heilquelle

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn einer der Helden den Drachen im Kampf besiegt. Dieser Held gewinnt den Schatz des Drachen. Das bedeutet aber nicht automatisch, dass er auch das Spiel gewinnt.

Jeder Spieler rechnet nun seine gesammelten Schätze zusammen.

Gesammelte Schatztruhen und besiegte Seelenräuber zählen jeweils 1 Punkt. Der Drachenschatz mit Rubin zählt 1 ½ Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

LEBENSUNKTE UND HEILUNG

Immer wenn du einen Monsterkampf verlierst, drehst du einen deiner Lebenspunkte von der Herz- auf die Totenkopfseite um. Hast du das letzte Herz umgedreht und sind jetzt nur noch Totenköpfe sichtbar, fällt dein Held in Ohnmacht: In der nächsten Runde musst du einmal aussetzen. Statt deinen Spielzug zu machen, drehst du einen Totenkopf zurück auf die Herzseite, anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gelangst du im Spielverlauf auf eine Heilquelle, kannst du hier deinen Zug beenden, um deinen Helden vollständig zu heilen. Dreh dazu alle Totenköpfe wieder auf die Herzseite. Die Heilquelle entfernt auch den Fluch. Wenn der Fluchmarker auf deiner Heldenkarte liegt, legst du ihn zurück an den Spielfeldrand.

Hilfreich: Verlierst du einen Monsterkampf, wird dein Held auf das Feld, von dem er kam, zurückgestellt. Ist dieses Feld eine Heilquelle (zum Beispiel das Startfeld), wirst du sofort geheilt.

AUSRÜSTUNG

Immer wenn du einen Monsterkampf gewinnst, erbeutest du Ausrüstung, die auf der Rückseite des Monsterplättchens abgebildet ist. Oder du hebst eine abgelegte Ausrüstung von einem Labyrinthfeld auf. Es gibt folgende Ausrüstung:

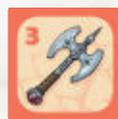
A Waffen B Zauber C Schlüssel

Ausrüstung legst du in dein Inventar. Dort gibt es 2 Plätze für Waffen, 3 Plätze für Zauber und 1 Platz für Schlüssel. Zauber können nicht auf Waffen- oder Schlüsselplätze gelegt werden und andersherum. **Jeder Held kann sich also mit maximal 2 Waffen, 3 Zaubern und 1 Schlüssel ausrüsten.**

Inventar voll? – Wenn ein Spieler mehr Ausrüstung erbeutet, als er Plätze im Inventar hat, muss er die überzählige Ausrüstung auswählen und auf dem Feld ablegen, auf dem sein Held aktuell steht. Die abgelegte Ausrüstung kann von allen Spielern aufgehoben werden.

A Waffen

Es gibt Dolche, Schwerter und Äxte. Sie können durch Besiegen der Ratte, des Skelett-Kriegers oder des Skelett-Königs erbeutet werden. Waffen werden im Kampf immer zum Würfelwurf hinzugezählt. Hast du



beispielsweise Dolche (+1) und ein Schwert (+2) ausgerüstet, rechnest du zu deinem Würfelwurf insgesamt +3 (1+2) hinzu.

B Zauber

Es gibt zwei Zauber: den Flammen- und den Heilzauber. Zauber können nur ein einziges Mal benutzt werden. Nachdem du einen Zauber benutzt hast, ist er verbraucht und kommt aus dem Spiel. Leg das Plättchen zurück in die Schachtel.



Flammenzauber: Der Flammenzauber kann durch Besiegen der Mumie erbeutet werden. Wenn du den Flammenzauber im Kampf einsetzt, rechnest du zu deiner Angriffsstärke +1 hinzu. Du entscheidest erst, nachdem du gewürfelt hast, ob du ihn einsetzen möchtest. Hast du mehrere Flammenzauber ausgerüstet, kannst du sie gleichzeitig einsetzen.



Heilzauber: Der Heilzauber kann durch Besiegen der Riesenspinne erbeutet werden. Du kannst den Heilzauber jederzeit in deinem Zug benutzen. Wenn du den Heilzauber benutzt, versetzt du **einen beliebigen Helden auf eine bereits entdeckte Heilquelle**. Dieser Held ist sofort vollständig geheilt und legt, wenn er verflucht ist, den Fluchmarker zurück an den Spielfeldrand.

Wenn du deinen eigenen Helden mit einem Zauber heilst und ihn auf eine Heilquelle versetzt, ist dein Zug nicht beendet! Du kannst deinen Zug anschließend dort fortsetzen, wenn du noch Schritte übrig hast.

C Schlüssel und Schatz

Der Schlüssel kann durch Besiegen eines Skelett-Wärters erbeutet werden. Du kannst nur einen Schlüssel zurzeit ausrüsten. Hast du bereits einen Schlüssel ausgerüstet und erbeutest einen weiteren, musst du diesen im Labyrinth liegen lassen.



Um einen Schatz einzusammeln, musst du einen Schlüssel ausgerüstet haben und deinen Zug auf einem Feld beenden, auf dem eine verschlossene Truhe liegt. Dreh die Truhe auf die Schatzrückseite und leg den Schatz auf deine Heldenkarte. Gesammelte Schätze blockieren keine Ausrüstungsplätze!

Beim Aufschließen der Truhe wird der Schlüssel (genau wie Zauber) verbraucht, er kommt aus dem Spiel. Leg den Schlüssel zurück in die Schachtel.

DER FLUCH VON KARAK

Besiegst du eine Mumie, befällt sofort der Fluch von Karak einen Helden! Wähl einen Helden aus, der verflucht wird. Leg den Fluchmarker auf seine Heldenkarte. Solange ein Held den Fluchmarker hat, kann er keine seiner Fähigkeiten einsetzen!



Beispielsweise kann der verfluchte Krieger im Kampf kein zweites Mal würfeln und wird ohnmächtig wie alle anderen Helden. Der verfluchte Schwertkämpfer kann Einsen würfeln und muss seinen Zug nach jedem Kampf beenden und so weiter ...

Wie wird ein Held vom Fluch befreit?

1. Entweder: Er heilt sich auf einer Heilquelle. Dann wird der Fluchmarker wieder am Spielfeldrand bereitgelegt.
2. Oder: Eine weitere Mumie wird besiegt. Der Spieler, der die Mumie besiegt hat, kann nun einen anderen Helden auswählen, der den Fluchmarker bekommt. Der Fluch muss jedoch nicht neu verteilt werden, er kann auch beim aktuell verfluchten Helden verbleiben. Aufgepasst: Zeitgleich können nicht mehrere Helden verflucht sein!

Argentus – der Magier



Fähigkeiten:

Zauberkundig. Der **MAGIER** nutzt seine Zauber weiser als andere Helden. Gesammelte Flammenzauber kann er dauerhaft in jedem Kampf einsetzen, ohne sie zu verbrauchen. Sie bleiben im Inventar. Das gilt nicht für den Heilzauber: Dieser wird trotzdem verbraucht.

Ist der **MAGIER** verflucht und will dennoch einen oder mehrere Flammenzauber einsetzen, werden diese wie üblich verbraucht.



Astralwandler. Der **MAGIER** kann durch die Wand gehen. Das bedeutet, er kann sich auch zwischen anliegenden Labyrinthfeldern bewegen, die durch eine Mauer voneinander getrennt sind. Die Labyrinthfelder müssen auf beiden Seiten der Mauer bereits entdeckt sein.

Die Stadt der Lichter – der uralte Sitz der Magier. Seinerzeit eine strahlende Metropole, überquellend von Wundern und Wissen, nunmehr der Schauplatz zweier rivalisierender Fraktionen. Während die eine glaubt, dass die Magier ihre Macht nutzen sollten, um die Welt vor der drohenden Katastrophe zu beschützen, ist die andere der Ansicht, dass es an der Zeit sei, sich von den Problemen der irdischen Welt und ihrer Bewohner abzuwenden. Der weiße Magier **ARGENTUS** entdeckte die Machtquelle, die die Katastrophe heraufbeschwören – oder verhindern – kann, tief unter Burg Karak. Findet er ausreichend Kraft, um seinen Ordensbrüdern einen Beweis für die drohende Gefahr zu erbringen? Oder würde sie das Gold Karaks vielleicht mehr überzeugen?

Lord Xanros – der Hexenmeister



Fähigkeiten:

Opferung. Der **HEXENMEISTER** kann ein Herz opfern, um seiner Angriffstärke **+1** hinzuzufügen. Er kann das nach dem Würfeln entscheiden. Diese Fähigkeit darf er pro Kampf nur einmal benutzen. Er kann auch sein letztes Herz opfern, um einen Kampf zu gewinnen – in diesem Fall wird er jedoch nach seinem Zug ohnmächtig und muss in der nächsten Runde einmal aussetzen.



Magischer Tausch. Der **HEXENMEISTER** kann mit jedem der anderen Helden die Position im Labyrinth tauschen. Dazu benötigt er alle 4 Schritte, er muss sich also zu Beginn seines Zugs entscheiden. Steht er nach dem Tausch auf einem Feld mit einer Aktionsmöglichkeit, kann er diese im selben Zug noch ausführen (zum Beispiel sich heilen, eine Ausrüstung aufheben oder eine Truhe öffnen). Versetzt der **HEXENMEISTER** einen anderen Helden durch den magischen Tausch auf eine Heilquelle, wird dieser automatisch geheilt und vom Fluch befreit.

LORD XANROS hat jahrelang die verborgensten Geheimnisse der schwarzen Magie studiert. Er sucht unablässig nach Macht und Unsterblichkeit. In einem verstaubten Grimoire entdeckte er die Erzählung vom Untergang eines einst mächtigen Ritterordens und dessen Sitz – Burg Karak. Er erfuhr ebenfalls, dass sich tief unter der Burg ein Labyrinth voller Monster und Schätze verbergen soll. Angeblich hatte sich keine Menschenseele je hineingetraut. Das konnte **LORD XANROS** nicht abschrecken. Er glaubt, dass ihm die in der Tiefe verborgene Macht Unsterblichkeit verleihen wird.

Horan – der Krieger



Fähigkeiten:

Doppelschlag. Der **KRIEGER** kann in jedem Kampf seinen Würfelwurf einmal wiederholen. Dazu wirft er **beide Würfel** erneut. Dann zählt nur das Ergebnis des zweiten Wurfs.



Reinkarnation. Wenn der **KRIEGER** sein letztes Herz verliert, ist zwar sein Zug beendet, doch er wird niemals ohnmächtig! Stattdessen wird er auf eine beliebige Heilquelle gestellt, wo er sofort vollständig geheilt wird. Er muss in der Folgerunde nicht aussetzen.

HORAN ist ein gefürchteter Krieger und Feldherr, der längst zu einer lebenden Legende geworden ist. Seinen Truppen und Kriegsmaschinen hält keine Festung stand. Während seiner unzähligen Feldzüge hörte er jedoch von einem Ort, der nicht einmal von einer übermächtigen Armee wie der seinen bezwungen werden kann: Karak – einst eine uneinnehmbare Festung, jetzt eine verfluchte Ruine, in deren Tiefen der Geschichten nach ein Drache sein Unwesen treibt. Doch selbst der große Feldherr fühlt sich vom Alter gezeichnet und wittert seine letzte Chance, als mächtigster Krieger aller Zeiten in die Geschichtsbücher einzugehen. Da wäre nur noch eine kleine Sache zu erledigen – **HORAN** muss den mächtigen Drachen erlegen, der die umermesslichen Reichtümer bewacht.

Aderyn – die Diebin



Fähigkeiten:

Hinterhalt. Die **DIEBIN** greift aus den Schatten an. Sie gewinnt jeden Kampf, der eigentlich unentschieden ausgeht.



Schleichen. Die **DIEBIN** bewegt sich in den Schatten. Beim Betreten eines Felds mit einem Monster kann sie entscheiden, ob sie mit diesem Monster kämpft oder nicht. Statt zu kämpfen, kann sie auch weitergehen. Am Ende ihres Zugs

kann sie auf einem Feld mit Monster stehen bleiben, ohne mit ihm kämpfen zu müssen. Wird sie in dieser Situation verflucht, muss sie zu Beginn ihres nächsten Zugs kämpfen.

Bevor **ADERYN** die hohe Diebeskunst erlernte, genoss sie sämtliche Vorteile ihrer adeligen Herkunft. Als aber ihr Vater, stolzer und weiser Herrscher des Inselkönigreichs, von Barbaren aus dem Osten erschlagen wurde, geriet auch ihr Leben in Gefahr. **ADERYN** floh aus der heimischen Burg und geriet sogleich in die Hände einer Diebesbande tief in den Wäldern. Doch der Anführer der Diebe war ihr wohlgesonnen und lieferte die junge Adelige nicht an die Barbaren aus. Stattdessen lehrte er sie, in der rauen Welt zu überleben. Mit ihren neu erworbenen Fähigkeiten sieht **ADERYN** die Gelegenheit gekommen, ihren Vater zu rächen. Um ihren Plan in die Tat umzusetzen, benötigt sie jedoch viel Gold und einen Tropfen Drachenblut. Welch Zufall, dass beides in den dunklen Tiefen Karaks zu finden ist!





Taia – die Seherin

Fähigkeiten:



Vorausschau. Die SEHERIN hat die perfekte Übersicht über ihre Feinde. Wenn sie nach ihrem ersten Schritt einen Kampf auslöst, erhält sie +1 zu ihrer Angriffstärke hinzu.



Seherin des Schicksals. Die SEHERIN kann die Zukunft beeinflussen. Sie darf immer zwei Plättchen aus dem Beutel ziehen, davon eins auswählen und es auslegen. Das andere kommt zurück in den Beutel.

TAIA ist nahe der Burg Karak aufgewachsen. Sie beobachtete die Folgen der Verseuchung, die sich aus der Burg langsam in der Heimat ihrer Vorfahren ausbreitete – Krankheiten, vergiftetes Wasser und verdorrnde Felder. All dies geschah wegen des Drachens, der in den Tiefen unter Karak haust. Bereits als Kind konnte TAIA Fragmente der Zukunft wahrnehmen. Zuerst war sie verwirrt und erschrocken, doch mit der Zeit lernte sie, ihre Fähigkeiten zu ihrem Vorteil zu nutzen. Jetzt wird sie diese mehr denn je brauchen, da sie sich ins Labyrinth wagt, um das Leiden ihres Volkes zu beenden. Und auch ohne ihre Gabe ist ihr wohl bewusst, dass ihr Volk andernfalls eine dunkle Zukunft erwartet.

Victorius – der Schwertkämpfer

Fähigkeiten:



Kampftraining. Der SCHWERTKÄMPFER verfehlt nie sein Ziel. Wenn er eine Eins gewürfelt hat, kann er so oft neu würfeln, bis er eine höhere Zahl erreicht. Mit anderen Worten: Der SCHWERTKÄMPFER kann keine Eins würfeln!



Unaufhaltbar. Falls einer der geworfenen Würfel im Kampf eine Sechs zeigt, kann der SCHWERTKÄMPFER nach dem Kampf seinen Zug fortsetzen, wenn er noch Schritte übrig hat. Er kann auch dasselbe Monster erneut angreifen, wenn der Kampf zuvor unentschieden oder verloren war.



VICTORIUS ist ein Elitesoldat des Mittelmeerreichs, dem niemand in der hohen Kunst, das Schwert zu führen, gleichkommt. Doch auch der stolzeste Schwertkämpfer hat eine Schwäche – sein Herz. Seine Liebe zur jungen Königin, die er zu beschützen geschworen hat, brennt tief in seinem Herzen. Für sie ist er jedoch nicht mehr als das beste Schwert ihrer Armee. Die unerfüllte Liebe bewegte VICTORIUS zu seiner verzweifelten Tat, die der schönen Monarchin seine Gefühle offenbaren soll. Er ist fest entschlossen, seiner Angebeteten aus den Tiefen der Burg Karak den berühmten Rubin des Drachens zu bringen – koste es, was es wolle!

BESTIARIUM

Seelenräuber

Schon vor euch begaben sich viele kühne Abenteurer ins Labyrinth. Einige schafften es sogar, die funkelnden Schätze an sich zu reißen, doch viel hat es ihnen nicht genützt. Sie verloren den Verstand und fanden nie wieder zurück. Nun wachen ihre verlorenen Seelen über jene Schätze, die sie einst zu stehlen gedachten.

Aufgepasst: Besiegst du einen Seelenräuber, wird der Schatz genau wie jeder andere gesammelte Schatz behandelt!



Mumie

Alte Manuskripte besagen, dass die wandelnden MUMIEN einst die Erbauer des Labyrinths waren. Ihr uraltes Volk war besessen von Reichtum. Und sie suchten nach einem Weg, unsterblich zu werden, um ihren angehäuften Schätzen auf ewig zu huldigen. Doch die verwendete schwarze Magie forderte ihren Preis. Sie bekamen ihre Unsterblichkeit, aber nicht, wie sie es erträumt hatten. Heute wandern ihre verfluchten leeren Hüllen in den Ruinen ihres längst vergessenen Imperiums und greifen jeden an, der es wagt, sich ihren Schätzen zu nähern. Passt auf, dass ihr Fluch euch nicht befällt!



Skelett-König

Selbst die mächtigen Könige von Burg Karak konnten der Versuchung, sich auf die Suche nach dem sagenhaften Gold zu machen, nicht widerstehen. Doch ihre Spuren, wie so viele andere, verloren sich in den Tiefen des Labyrinths und sie erblickten niemals wieder das Tageslicht. Ihre mächtigen Kriegssäxe sind tödlich wie zu ihren Lebzeiten, was sie zu würdigen Gegnern macht – unterschätzt sie nicht!



Riesenspinne

Diese achtbeinigen Bestien sind riesig, unhörbar und absolut tödlich. Vor Jahrhunderten freigesetzte Magie verursachte ihre unnatürliche Größe. Es ist kein Wunder, dass ihr häufig magische Schriftrollen in ihren Verstecken findet!



Skelett-Krieger

Dunkle Mächte erwachten in den dunkelsten Gängen Karaks. Schwarze Magie hat die einst stolzen Ritter wiedererweckt, die sich nun den unerwünschten Eindringlingen in den Weg stellen. SKELETT-KRIEGER sind fähige Gegner, die kaum zu stoppen sind. Werden sie dennoch im Kampf besiegt, locken ihre scharfen Schwerter als Belohnung.



Ratte

RATTEN tauchen vermehrt in der Nähe gescheiterter Abenteurer auf, die einst dasselbe Ziel verfolgten, das auch ihr euch nun vorgenommen habt. Sie sollten eigentlich kein größeres Problem für einen erfahrenen Kämpfer darstellen, können jedoch für so manchen Helden zur ausgewachsenen Plage werden.



Skelett-Wärter

Die WÄRTER sind eigentlich unbewaffnet, aber keinesfalls wehrlos. Sie sind erbitterte Gegner, die sich der Bewahrung aller Schätze Karaks verpflichtet haben. Wenn ihr den Kampf gegen sie ohne die richtige Ausrüstung antretet, seid ihr schlecht beraten. Doch müsst ihr sie wohl oder übel besiegen, um an die Schätze zu gelangen. Denn nur ihre Schlüssel öffnen die magisch versiegelten Truhen!



Der Drache

Einige Leute behaupten, seinen Schatten in den Wolken hoch über der Burg gesehen zu haben, aber niemand konnte seine Furcht erregende Erscheinung genau beschreiben. Es ist nicht einmal sicher, ob er von dieser Welt stammt. Der Legende nach sind jene, die ihn zu Gesicht bekamen, für immer verstummt. Ist er die dunkle Quelle allen Übels, das die Burg und das sie umgebende Land verseucht? Findet es heraus!



SPIELREGEL-ÜBERSICHT

Bewegung

- Du kannst in deinem Zug bis zu 4 Schritte machen.
- Wenn du einen neuen Raum aufdeckst, ziehst du ein Plättchen aus dem Beutel und legst das Monster oder die verschlossene Truhe auf den Raum.
- Der Kampf, die Heilung, das Aufheben einer Ausrüstung oder das Einsammeln eines Schatzes beenden deinen Zug.

Kampf

- Um ein Monster zu besiegen, muss die Angriffsstärke größer als die Monsterstärke sein. Sie setzt sich zusammen aus den beiden geworfenen Würfeln, der Ausrüstung (Waffen und benutzter Zauber) und gegebenenfalls der Fähigkeit des Helden.
- Wenn dein Held alle Herzen verloren hat, musst du eine Runde aussetzen. Du lässt deinen nächsten Zug aus und erhältst stattdessen ein Herz.

Fluch

- Wenn du eine Mumie besiegt hast, wählst du einen Helden aus, der den Fluchmarker erhält. Der verfluchte Held darf keine seiner Fähigkeiten benutzen, bis er vom Fluch befreit wird.
- Ein verfluchter Held kann sich vom Fluch befreien, indem er sich auf einer Heilquelle heilt oder eine weitere Mumie besiegt wird.

Ende des Spiels

- Das Spiel endet, sobald ein Held den Drachen besiegt.
- Es gewinnt, wer die meisten Schätze mit dem höchsten Punktwert gesammelt hat.

Die Fähigkeiten der Helden

KRIEGER

- Er kann beide Würfel im Kampf einmal erneut werfen, wenn das erste Ergebnis nicht gefällt.
- Wenn er sein letztes Herz verliert, wird er sofort auf eine Heilquelle gestellt und vollständig geheilt. Er muss in der Folgerunde nicht aussetzen.

DIEBIN

- Sie gewinnt jeden Kampf, der unentschieden ausgeht.
- Sie muss nicht kämpfen, wenn sie auf einem Feld mit einem Monster steht.

MAGIER

- Der Flammenzauber wird nicht verbraucht.
- Er kann durch Mauern gehen – auf jedes angrenzende, bereits entdeckte Labyrinthfeld.

HEXENMEISTER

- Er kann ein Herz umdrehen, um seiner Angriffsstärke +1 hinzuzufügen. Einmal pro Kampf einsetzbar.
- Statt seiner 4 Schritte, kann er mit einem anderen Helden die Plätze tauschen.

SCHWERTKÄMPFER

- Er würfelt jede Eins erneut.
- Zeigt mindestens ein geworfener Würfel im Kampf eine Sechs, ist er weiterhin am Zug (wenn er noch Schritte übrig hat).

SEHERIN

- Sie erhält +1 zu ihrer Angriffsstärke, wenn der Kampf nach ihrem ersten Schritt stattfindet.
- Sie zieht immer 2 Plättchen aus dem Beutel und wählt eins zum Auslegen, das andere kommt zurück in den Beutel.

ALTERNATIVES SPIELZIEL FÜR EXPERTEN

Um das Spiel schneller zu machen, spielt mit folgenden Regeländerungen:

- Es gewinnt, **entweder** wer die meisten Punkte am Spielende hat (nachdem der Drache besiegt wurde) **oder** wer zuerst 6 Schätze im Inventar gesammelt hat (auch wenn der Drache nicht besiegt wurde)!
- Gesammelte Schätze müssen in die Ausrüstungsplätze gelegt werden! Das bedeutet, sie blockieren im Spielverlauf das Inventar und die Spieler müssen sich zwischen Ausrüstung oder Schätzen entscheiden. Schätze werden auf einen **beliebigen** Ausrüstungsplatz gelegt (und können von einem auf den anderen Ausrüstungsplatz verschoben werden), während Ausrüstung weiterhin nur auf die vorgesehenen Plätze gelegt werden muss. Schätze können, genau wie Ausrüstung, auch wieder im Labyrinth abgelegt werden.



Autoren: Petr Mikša und Roman Hladík
Illustration: Roman Hladík
Grafik: Andreas Resch, Katharina Fuchs
Entwicklung: Deryl Tjahja
Redaktion: Vincent Gatzsch

Albi

© Albi Česká republika, a.s., 2021
All rights reserved.

©2021 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr: 682286
MADE IN CHINA