



Karak

PETR MIKŠA I ROMAN HLADÍK

SMOK PRZEZ LATA PUSTOSZĄCY ZIEMIĘ OTACZAJĄCE ZAMEK KARAK WRESZCIE ZOSTAŁ POKONANY, podobnie jak tajemniczy władca. Złączeni zrządzeniem losu bohaterowie, których do zejścia do podziemi skłoniły różne pobudki, nie mieli zbyt wiele czasu na odpoczynek po trudach ostatniej potyczki.

Gdy wreszcie udało im się wydostać na powierzchnię i stanęli wśród ruin opuszczonego zamku, poczuli, że ziemia zaczyna drżeć pod ich stopami. Z rozciągających się jak okiem sięgnąć zapadlisk wynurzały się przerażające istoty w liczbie, z którą dotychczas się nie spotkali. Czyżby to była ostatnia zemsta złego smoka?

A może przerażający jaszczur tak naprawdę chronił świat przed czymś jeszcze straszniejszym?

Bohaterowie jednak nie czują lęku – z katakumb pod zamkiem wyszli pewni swych umiejętności i z wieloma cennymi skarbami. Gdy przemierzali mroczne podziemia, odkryli coś jeszcze – że swoimi czynami mogą wpływać na losy świata. Wierzą, że są w stanie stawić czoła przeciwnikom, choć tym razem zapewne nie będą działać w pojedynkę...

OPIS GRY

Karak 2 to przygodowa gra planszowa z elementami rywalizacji, w której gracze wcielają się w role bohaterów przemierzających okolice zamku Karak, walczących z napotkanymi tam potworami i zdobywających przeróżne nagrody. Na uwolnionych ziemiach gracze mogą pozyskiwać zasoby, budować miasta, w których m.in. będą szkolić nowe oddziały swych armii. Dodatkowo jednostki są niezbędne, aby stawić czoła siłom mroku próbującymi przejąć kontrolę nad krainą.

Bohaterowie starają się „nie tylko” uratować świat. Za pokonanie potworów otrzymują Kamienie Dusz, których moc pozwala spełnić wszelkie marzenia. Każdy bohater przybył do krainy Karak z innego powodu, a zgromadzenie największej liczby Kamieni Dusz pomoże mu wypełnić misję.

Nigdy wcześniej nie graliśmy w grę Karak – czy to problem?

Bynajmniej! *Karak 2* to samodzielna gra, w której kontynuowana jest historia z gry *Karak*. Znajomość wcześniejszej części nie jest potrzebna, aby doskonale bawić się podczas rozgrywki w *Karak 2*.

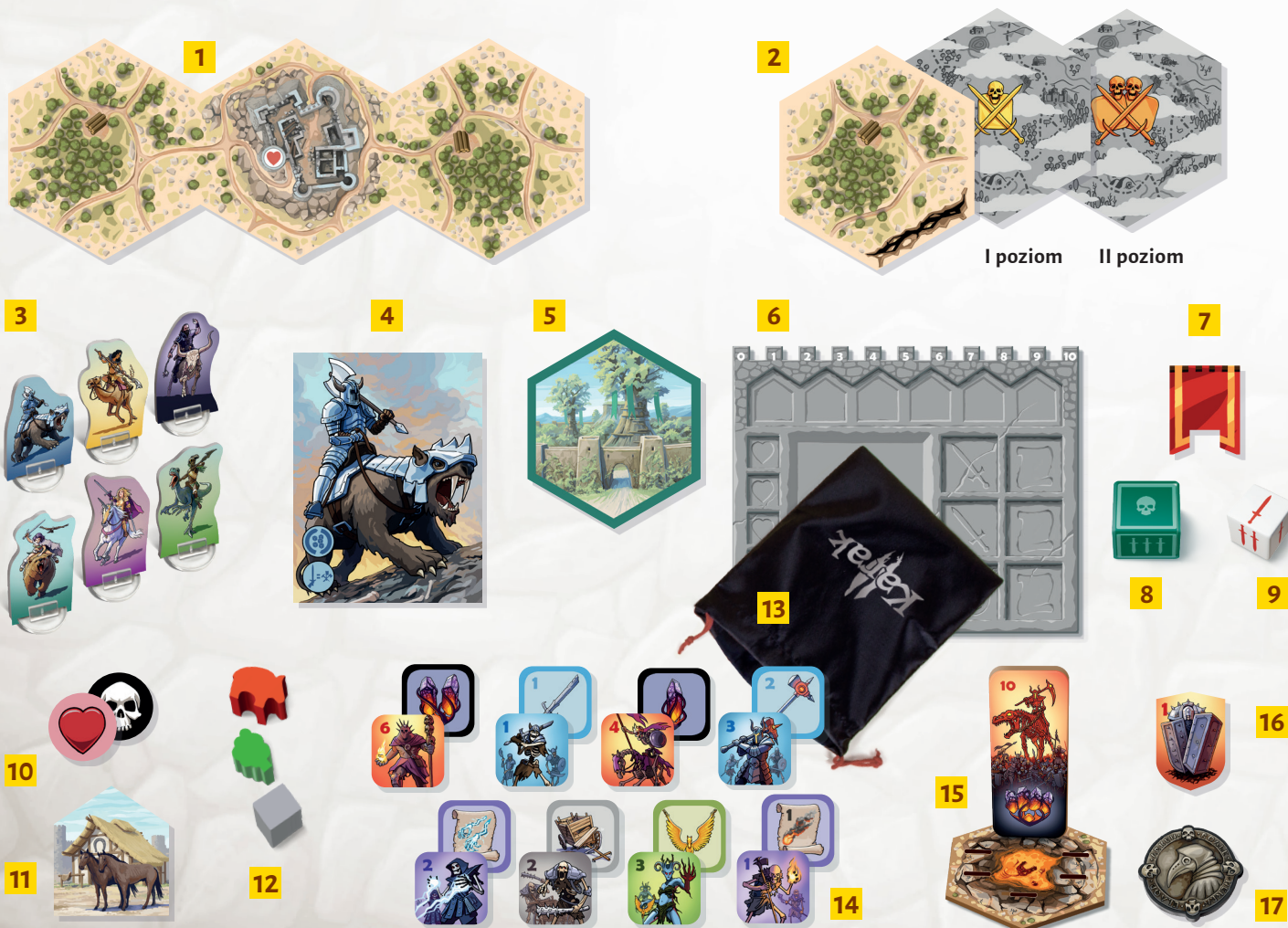
CEL GRY

Rozgrywka kończy się zaraz po tym, jak jeden z bohaterów pokona Mrocznego Generała. Zwycięzcą zostaje gracz, który w trakcie gry zgromadził Kamienie Dusz o najwyższej wartości.

ZAWARTOŚĆ

- 1 1 płytką początkową
- 2 28 płytek krajobrazu (18 płytek I poziomu oraz 10 płytek II poziomu)
- 3 6 tekturowych pionków bohaterów oraz 6 plastikowych podstawek
- 4 6 kart bohaterów
- 5 6 żetonów miast (po 1 dla każdego bohatera)
- 6 5 arkuszy bohaterów
- 7 5 sztandarów
- 8 6 dużych kości (po 1 dla każdego bohatera)
- 9 35 małych kości reprezentujących oddziały armii bohaterów (10 × rycerze, 10 × łucznicy, 10 × magowie, 3 × szkieletor, 1 × niedźwiedź, 1 × tytan)
- 10 30 żetonów punktów wytrzymałości (w tym 5 zapasowych)
- 11 30 żetonów budynków (do budowy miast)
- 12 40 drewnianych znaczników żywności, 40 drewnianych znaczników drewna, 40 drewnianych znaczników kamienia
- 13 1 woreczek na żetony armii potworów
- 14 36 żetonów armii potworów (7 × szkieletory wojownicy, 6 × ogniożercy, 5 × cieniożercy, 3 × szkieletory olbrzymy, 5 × mroczne driady, 1 × wyznawcy młota, 5 × szkieletory jeźdźcy, 4 × postaćy śmierci)
- 15 1 pionek Mrocznego Generała ze specjalną podstawką
- 16 5 żetonów gwardzistów
- 17 1 żeton Zarazy

instrukcja (w językach: czeskim, polskim oraz słowackim)





Jeśli w pudełku brakuje jakiegoś elementu bądź jest on uszkodzony, napisz do nas na eshop@albipolska.pl.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. **Początkową płytkę krajobrazu** (składającą się z trzech połączonych płytek krajobrazu) należy umieścić na środku stołu.
2. Pozostałe **płytki krajobrazu** należy podzielić zgodnie z ich poziomem, a następnie każdy poziom wymieszać osobno.
3. Stos płytek krajobrazu II poziomu należy umieścić zakryty na stole, w miejscu dostępnym dla wszystkich. **Stos zakrytych płytek krajobrazu I poziomu należy umieścić na płytkach II poziomu**, tak aby powstał jeden stos.
4. Wszystkie **żetony armii potworów** należy wrzucić do woreczka, a ten odłożyć na bok.
5. Obok woreczka z żetonami armii potworów należy umieścić pionek **Mrocznego Generała**, osadzony w specjalnej podstawce, **żetony gwardzistów** oraz **żeton Zarazy**.
6. **Podajnik z zasobami** należy wyjąć z pudełka i ustawić w miejscu dostępnym dla wszystkich.

Gracze pobierają z niego znaczniki w momencie zdobywania zasobów. W grze występują 3 rodzaje zasobów: **żywność**, **drewno** oraz **kamień**.

7. Podajnik zawiera również 3 podstawowe rodzaje **kości oddziałów**: **rycerzy**, **łuczniczków** oraz **magów**.
8. Każdy gracz otrzymuje **1 arkusz bohatera**, **1 sztandar**, **1 żeton miasta**, **5 żetonów punktów wytrzymałości** oraz **6 żetonów budynków** (po 1 każdego rodzaju). Gracze umieszczają żetony na swoim arkuszu bohatera w przeznaczonych do tego miejscach. Budynki układają szarą, niewybudowaną stroną do góry, a żetony wytrzymałości symbolem serca do góry. Każdy gracz nasuwa **sztandar** na wypustkę o wartości „0” na swoim arkuszu bohatera.
9. **6 kart bohaterów** należy potasować i zakryte rozłożyć na stole. Każdy gracz bierze jedną z nich i kładzie na odpowiednim miejscu na swoim **arkuszu bohatera**. Pozostałe karty bohaterów należy odłożyć do pudełka.

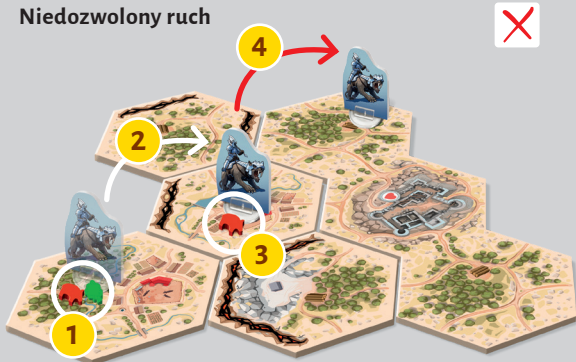
Uwaga! Opcjonalnie gracze mogą wybrać swojego bohatera. Kolejność wybierania bohaterów należy ustalić poprzez rzut kością.

10. Każdy gracz kładzie przed sobą **żeton miasta** odpowiadający jego bohaterowi (kładzie go szarą, niewybudowaną stroną do góry).
11. Gracze umieszczają **pionki** odpowiadające ich bohaterom w plastikowych podstawkach.
12. Każdy gracz kładzie przed sobą **kość swojego bohatera** (układ ścianek na wszystkich kościach bohaterów jest taki sam, kości różnią się jedynie kolorem).
13. Wszystkie **pionki bohaterów** biorących udział w grze należy umieścić **na środku początkowej płytki krajobrazu** (na ruinach zamku Karak).
14. Należy wyłonić pierwszego gracza – rozgrywkę rozpoczyna ten, który wyrzuci najwyższą wartość na kości bohatera.

Dozwolony ruch



Niedozwolony ruch



PRZYKŁAD TURY GRACZA 1:

HORAN porusza się na sąsiednią płytkę krajobrazu (1), gdzie wykonuje akcję Gromadzenia zasobów (2). Następnie chciałby walczyć z driadami na sąsiedniej płytce, ale pomiędzy płytkami krajobrazu znajduje się przepaść, dlatego, aby przeprowadzić atak, musi tam dojść od innej strony. **HORAN** porusza się na płytkę z żetonem broni (3). W drugiej akcji zabiera broń i dokłada ją do swojego wyposażenia (4).



PRZYKŁAD TURY GRACZA 2:

HORAN znajduje się w swoim mieście. Nie porusza się przed wykonaniem pierwszej akcji, ponieważ w jej ramach chce wznieść nowy budynek.

Następnie, w drugiej akcji, szkoli nowe oddziały we własnym wzniesionym budynku.

Dopiero teraz chciałby się poruszyć ze swojego miasta, ale nie jest to już możliwe, ponieważ można się poruszyć tylko przed wykonaniem akcji, a nie po niej.



Arkusz bohatera



PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz ma w swojej turze do dyspozycji 2 akcje, ale za pomocą niektórych ulepszeń (takich jak amulet oraz Stajnie) liczba jego akcji może zostać zwiększona do 4. Przed wykonaniem każdej akcji gracz może poruszyć swojego bohatera o 1 płytkę krajobrazu.

Ruch oraz akcje

Przed wykonaniem każdej akcji gracz może poruszyć swojego bohatera na sąsiednią płytkę krajobrazu. Poruszanie się i wykonywanie akcji jest opcjonalne, dlatego gracz może:

- Poruszyć bohatera i wykonać akcję na płytce, na którą wszedł.
- Poruszyć bohatera i nie wykonać żadnej akcji (np. kontynuować ruch i wykonać kolejną akcję, jeśli ma taką możliwość).
- Nie poruszyć bohatera i wykonać akcję na płytce, na której bohater się znajduje.

Należy jednak pamiętać, że bohater musi się poruszyć przed wykonaniem akcji – dlatego nie można najpierw wykonać akcji, a następnie się poruszyć. Jeśli gracz chce tak zrobić, wolno mu się poruszyć, jeżeli ma do dyspozycji inną akcję, którą poprzedzi ruchem.

Na krawędziach niektórych płytek krajobrazu widoczne są przepaście. Na ogół bohaterowie nie mogą przez nie przechodzić. Aby bohater mógł przejść z jednej płytki na drugą, na krawędzi łączącej te płytki nie może być żadnej przepaści.

Bohaterowie przeciwników oraz należące do nich miasta nie ograniczają ruchu, a na płytki, na których się znajdują, można normalnie wchodzić.

PRZYKŁAD PRZEMIERZANIA KRAINY:

HORAN chce poruszyć się ze swojej płytki na nieodkrytą strefę. Dobiera płytkę z wierzchu stosu i dokłada ją obok płytki, na której się znajduje, w taki sposób, aby pomiędzy dwiema płytkami było możliwe przejście (1).

Ponieważ jest to płytka II poziomu, losuje z woreczka dwa żetony armii potworów (2). Ich siła wynosi odpowiednio 2 oraz 3, co łącznie daje 5. HORAN musi walczyć z nimi oboma równocześnie (3).



Przemierzanie krainy

W grze *Karak* z plansza jest budowana stopniowo w trakcie rozgrywki wraz z przemierzaniem krainy przez bohaterów. Tereny, które nie zostały odkryte, są określane mianem *nieodkrytej strefy*.

W ramach ruchu gracz może poruszać swoich bohaterów nie tylko po odkrytych płytkach krajobrazu wchodzących w skład planszy, ale także mogą dokładać nowe płytki krajobrazu do planszy i wchodzić na nie. Kiedy bohater wchodzi na nieodkrytą strefę, gracz bierze płytkę krajobrazu z wierzchu stosu i dokłada ją do planszy w taki sposób, aby jego bohater mógł na nią wejść z płytki, na której obecnie przebywa. W ten sposób plansza powiększa się wraz z postępem gry. Po dołożeniu płytki krajobrazu gracz natychmiast przestawia na nią pionek swojego bohatera. Nowa płytka musi być połączona z płytką, z której przyszedł bohater, ale może się zdarzyć, że wykonanie ruchu przez wszystkie pozostałe krawędzie będzie niemożliwe (ponieważ znajdują się na nich przepaście).

1. **Płytką krajobrazu I poziomu.** Po dołożeniu płytki krajobrazu I poziomu gracz porusza na nią pionek swojego bohatera. Następnie losuje 1 żeton armii potworów z woreczka i kładzie go na właśnie dołożonej płytce. Bohater musi walczyć z armią potworów.
2. **Płytką krajobrazu II poziomu.** Płytki krajobrazu II poziomu działają podobnie jak płytki I poziomu, z tą różnicą, że z woreczka należy wylosować 2 żetony armii potworów zamiast 1 i umieścić je na właśnie dołożonej płytce. Siła obu potworów jest sumowana i bohater musi z nimi walczyć jednocześnie.

Każdy gracz może wykonać następujące akcje:

- A. Walka z armią potworów
- B. Leczenie
- C. Gromadzenie zasobów
- D. Budowa miasta
- E. Budowa
- F. Szkolenie oddziałów
- G. Zebranie przedmiotu
- H. Wyleczenie Zarazy

A. Walka z armią potworów

Kiedy bohater wejdzie na płytkę krajobrazu z co najmniej jednym żetonem armii potworów, wtedy musi z nim walczyć. Podczas walki z potworami zawsze należy rzucić kością bohatera oraz wybranymi przez gracza kośćmi oddziałów, które ma on do swojej dyspozycji. Następnie należy policzyć symbole mieczy wyrzucone na kościach – ich liczba wskazuje siłę ataku bohatera. Do niej należy dodać siłę całego wyposażenia bohatera (na ogół *broni*). Dodatkowo, po wykonaniu rzutu, gracz może użyć jednego lub kilku zaklęć ataku (w grze podstawowej jest to zaklęcie *Ognisty pocisk*). Za każde użyte zaklęcie *Ognistego pocisku* bohater dodaje 1 do siły

swojego ataku. Jeśli jakkolwiek z umiejętności bohatera zapewnia premię w czasie walki, ją także należy dodać. Ostateczna suma to całkowita siła ataku bohatera.

Ważne! W trakcie walki gracz zawsze rzuca kością swojego bohatera. Jednak w przypadku kości oddziałów sam decyduje, ile i których z nich chce użyć – nie musi rzucać wszystkimi, które posiada. Co prawda nieużywane kości nie wpływają na zwiększenie siły ataku, ale jednocześnie gracz nie ryzykuje ich utraty. Jednakże przed wykonaniem rzutu gracz musi zdecydować, którymi kośćmi będzie rzucał.

Przegrana walka. Jeśli całkowita siła ataku bohatera wynosi mniej niż siła armii potworów (wartość widoczna na żetonie armii potworów lub suma wartości 2 żetonów armii potworów na płytce II poziomu), to bohater przegrywa walkę. Jego pionek należy przestawić z powrotem na płytkę, z której przyszedł. Żetony armii potworów pozostają na płytce krajobrazu, na której bohater je napotkał.

Wygrana walka. Jeśli całkowita siła ataku bohatera wynosi tyle samo lub więcej niż siła armii potworów, to gracz wygrywa walkę. Odwraca żeton potworów na drugą stronę, na której widać zdobyte przez niego nagrody. Broń, zaklęcia, amulet należy umieścić w odpowiednich miejscach na arkuszu bohatera. Gracz może zdobyć także wóz z zasobami lub Kamienie Dusz. Kamienie Dusz należy położyć obok arkusza bohatera. Jeśli gracz zdobył zasoby, to pobiera odpowiednie znaczniki z podajnika, a żeton pokonanej armii potworów usuwa z gry. Jeśli gracz nie ma na swoim arkuszu bohatera wolnego miejsca odpowiedniego rodzaju, aby umieścić na nim właśnie zdobyte wyposażenie, musi pozostawić nadmiarowe wyposażenie (sam wybiera które) na płytce krajobrazu, na której znajduje się jego bohater. Pozostawione przedmioty mogą być zebrane przez dowolnego bohatera, który później wejdzie na daną płytkę krajobrazu.

Zranienie bohatera w trakcie walki. Za każdym razem, kiedy na kości bohatera wypadnie symbol czaszki, po zakończonej walce gracz odwraca żeton punktu wytrzymałości symbolem czaszki do góry. Jeśli gracz nie ma już na swoim arkuszu bohatera żadnych żetonów punktów wytrzymałości z symbolem serca, ale udało mu się wyrzucić liczbę mieczy niezbędną do zwycięstwa, to nadal wygrywa walkę i zdobywa nagrody. Dopiero po tym bohater traci przytomność (patrz niżej).

Uwaga! Bohater może zostać zraniony także w trakcie walki, którą wygrywa. Na podobnej zasadzie może przegrać walkę, ale nie stracić żadnych punktów wytrzymałości. Liczba symboli czaszek wyrzuconych na kości bohatera zawsze wskazuje liczbę punktów wytrzymałości, które bohater stracił w wyniku walki.

Śmierć oddziału w trakcie walki. Za każdym razem, kiedy na kości oddziału wypadnie symbol czaszki, daną kość należy odłożyć do puli kości oddziałów – oddział został utracony.

Uwaga! Symbol czaszki na kości oddziału oznacza utratę tego konkretnego oddziału. Bohater nie traci żadnych punktów wytrzymałości za symbole czaszek wyrzucone na kościach oddziałów.

Zaraza i Niedola. Jeśli gracz wyrzuci na kości bohatera 2 symbole czaszek, jego bohater traci 2 punkty wytrzymałości, a na miasto jednego z graczy spada Zaraza. Gracz, który wyrzucił 2 symbole czaszek, decyduje, w którym mieście będzie panowała Zaraza. Mechanizm tego działania został opisany w dalszej części instrukcji.

Uwaga! Po walce tura gracza zawsze się kończy, niezależnie od tego, ile pozostało mu jeszcze akcji do wykorzystania.

CHWAŁA

Każdy gracz śledzi poziom swojej chwały, używając do tego sztandaru i arkusza bohatera. Na początku gry poziom chwały wszystkich bohaterów wynosi 0. Poziom chwały określa, jak duża może być armia gracza. Poziom chwały bohatera zawsze jest równy sile najsilniejszej armii potworów, którą pokonał w trakcie gry. Chwała nie rośnie wraz z każdą walką, ale dopiero po pokonaniu przeciwnika silniejszego niż przeciwnik w poprzednich potyczkach. Na płytkach krajobrazu II poziomu siła żetonów armii potworów jest sumowana, a ta suma wskazuje wartość chwały, którą można uzyskać za wygranie walki.

Poziom chwały określa, jak wiele oddziałów bohater może mieć w swojej armii. Jeśli poziom chwały bohatera wynosi 1, to może on mieć w swojej armii maksymalnie 1 oddział (1 kość oddziału). Jeśli poziom chwały bohatera wynosi 4, to może on mieć w swojej armii maksymalnie 4 oddziały. Maksymalny poziom chwały bohatera wynosi 10.

PRZYKŁAD WALKI 1:

HORAN walczy z armią potworów o sile 3. Na pewno będzie korzystał ze swojej kości bohatera, ale musi jeszcze zdecydować, czy używa kości oddziałów. Do swojej dyspozycji ma 1 kość łuczników oraz 1 kość rycerzy.

Rzuca wszystkimi trzema kośćmi. Na kości bohatera oraz kości łuczników wypadają symbole czaszek, a na kości rycerzy wypada symbol miecza.

Tak więc nie udało mu się pokonać armii potworów (nie zdobył 3 wymaganych mieczy). Bohater traci 1 punkt wytrzymałości (1) oraz kość łuczników, którą musi odłożyć do puli (2). Po przegraniu walki bohater wraca na płytkę krajobrazu, z której przybył (3), a następnie jego tura się kończy.



PRZYKŁAD WALKI 2:

TAIA postanawia walczyć z tym samym przeciwnikiem co **HORAN**. Poza swoją kością bohatera ma 2 kości łuczników oraz 2 kości rycerzy. Na kości bohatera i na 1 kości rycerzy wypadają symbole czaszek, jednak na pozostałych 3 kościach wypadają symbole miecza.

TAIA traci więc 1 punkt wytrzymałości (1) i odkłada do puli 1 kość rycerzy (2). Bohaterka wygrywa walkę, zdobywa nagrodę widoczną po drugiej stronie żetonu armii potworów (3) i pozostaje na płytce krajobrazu, na której zmierzyła się z potworami (4). Jej tura się kończy.



PRZYKŁAD – CHWAŁA:

Poziom chwały **HORANA** wynosi 2 i ma on w swojej armii 1 oddział (kość rycerzy i 1 oddział (kość) łuczników.

W tym momencie nie może pozyskiwać do swojej armii dodatkowych oddziałów. Jeśli uda mu się wygrać walkę z armią potworów o sile 3, jego chwała wzrośnie do 3.

Jeśli wygra walkę z armią potworów o sile 4, jego chwała wzrośnie do 4 itd. Jednakże, jeśli pokona armię potworów o sile 1, jego poziom chwały się nie zmienia.



B. Leczenie

Zraniony bohater może wykorzystać swoją akcję, aby się wyleczyć. Za każdą akcję wykorzystaną na leczenie bohater odzyskuje 2 punkty wytrzymałości – odwraca na stronę z sercem 2 swoje żetony punktów wytrzymałości. Bohaterowie mogą leczyć się w dowolnym miejscu na planszy.

C. Gromadzenie zasobów

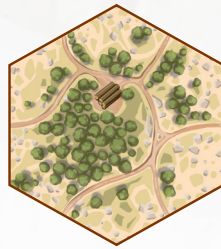
Na płytce krajobrazu, na której nie ma ani żadnych żetonów armii potworów, ani żetonów miast, gracz może wykonać akcję Gromadzenia zasobów. W takim wypadku pobiera znaczniki zasobów z podajnika w liczbie oraz rodzaju odpowiadającym płytce krajobrazu, na której się znajduje (patrz niżej). Należy jednak pamiętać, że w czasie swojej tury gracz może gromadzić zasoby z każdej płytki krajobrazu tylko jeden raz. Dlatego nie ma możliwości, aby stać na jednej płytce krajobrazu i gromadzić z niej zasoby więcej niż jeden raz w trakcie tury.

PŁYTKI KRAJOBRAZU I ZASOBY, KTÓRE ZAPEWNIAJĄ:

W grze występują płytki krajobrazu, na których można gromadzić poszczególne zasoby.



folwark – żywność

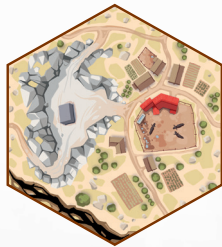


las – drewno

W grze występują także płytki krajobrazu, na których można gromadzić dwa różne zasoby. Kiedy gracz gromadzi zasoby z takiej płytki, jego bohater zdobywa oba zasoby w ramach jednej akcji.



folwark i las –
żywność + drewno

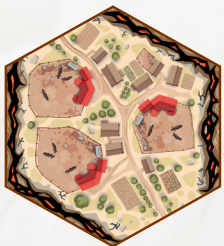


folwark i skały –
żywność + kamień



las i skały –
drewno + kamień

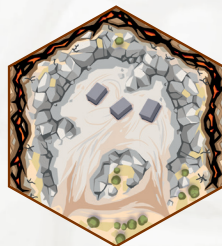
Wśród płytek krajobrazu II poziomu występują także płytki, z których bohater może zdobyć trzy znaczniki zasobów, jeśli będzie na nich gromadził zasoby.



wielki folwark –
3 × żywność



gęsty las –
3 × drewno



olbrzymie skały –
3 × kamień

Uwaga! Zasoby dostępne w grze są nieograniczone. Jeśli graczom skończą się znaczniki zasobów, powinni użyć dowolnych zamienników.

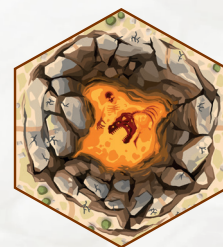
PRZYKŁAD GROMADZENIA ZASOBÓW

HORAN decyduje się poświęcić całą swoją turę na gromadzenie zasobów. Zaczyna na płytce z folwarkiem, skąd zabiera 1 żywność (1).

Następnie porusza się na płytkę ze skałą i lasem, skąd zabiera 1 drewno oraz 1 kamień (2). Gracz pobiera odpowiednie znaczniki z podajnika i kładzie je na swoim arkuszu bohatera. Jego tura się kończy.



płytki początkowa



płytki końcowa

Poza opisanymi wyżej płytkami krajobrazu w grze występują także ruiny zamku Karak (na płytce początkowej) oraz płytka końcowa z Mroczną Głębią. Na tych płytkach gracze nie mogą wykonywać akcji Gromadzenia zasobów. Zasobów nie można gromadzić także na płytkach, na których znajdują się miasta.

D. Budowa miasta

Kiedy graczowi uda się zgromadzić wystarczającą liczbę znaczników zasobów, może rozpocząć budowę swojego miasta. W tym celu musi wydać 2 drewna (wydane zasoby są odkładane do podajnika). Budowa miasta jest możliwa na płytce krajobrazu, na której nie ma armii potworów ani innych bohaterów. Miasta nie można także budować na ruinach zamku Karak oraz na płytce, na której znajduje się miasto. Kiedy gracz wejdzie na odpowiednią płytkę i wykona tam akcję Budowy miasta, umieszcza na niej żeton swojego miasta, odwracając go i kładąc kolorową stroną do góry. Podczas rozgrywki raz położonego żetonu miasta nie można usunąć z planszy ani w żaden sposób przenieść na inną płytkę. Każdy gracz ma do swojej dyspozycji tylko jeden żeton miasta.

Uwaga! Gracze powinni dobrze przemyśleć miejsce, w którym zbudują swoje miasta. To jedyna lokalizacja, w której będą mogli szkolić nowe oddziały, dlatego idealnie by było znajdować się „blisko wydarzeń”. Warto jednak mieć także na uwadze sąsiednie płytki, które zostaną wykorzystane do gromadzenia zasobów.

Uwaga! Przepaście widoczne na płytce krajobrazu z żetonem miasta normalnie wpływają na ruch bohaterów.

E. Budowa

Od momentu zbudowania swojego miasta (i umieszczeniu go na planszy) gracz może wznosić w nim nowe budynki podczas akcji Budowy. Koszt wzniesienia budynku jest pokazany na szarej (nie-wybudowanej) stronie jego żetonu. W ramach jednej akcji Budowy gracz może wznieść dowolną liczbę budynków, ale wolno mu wznieść jedynie te z nich, za które może zapłacić odpowiednimi zasobami. Gracz może wznosić budynki tylko wtedy, gdy pionek jego bohatera znajduje się w jego mieście.

Uwaga! Bohaterowie mogą swobodnie wchodzić do miast innych bohaterów, ale akcje budowy mogą wykonywać jedynie w swoim mieście.

EFEKTY BUDYNKÓW:



Stajnie – Po wybudowaniu Stajni gracz do końca gry zyskuje 1 dodatkową akcję (wraz z nią możliwość ruchu przed akcją lub zamiast niej – patrz Ruch oraz akcje na stronie 3). Tak więc po wybudowaniu Stajni zamiast 2 akcji gracz ma 3 akcje do swojej dyspozycji. Gracz może użyć tej akcji, począwszy od tury, w której wybudował Stajnie.



Portal – Portal pozwala na szybszy ruch z miasta i do niego. Po tym jak gracz wybuduje w swoim mieście Portal, jego bohater może się poruszyć bezpośrednio z płytki krajobrazu z jego miastem na inną odkrytą płytkę krajobrazu, zamiast poruszać się na sąsiednią. Na podobnej zasadzie bohater może się poruszyć bezpośrednio do swojego miasta z dowolnego miejsca na planszy. Z Portalu można skorzystać jednak tylko raz na turę. Jeśli bohater przegrał walkę, do której udał się przy pomocy Portalu, to po jej zakończeniu wraca do swojego miasta (wraca, skąd przybył).



Proporzec chwały – Proporzec chwały zwiększa poziom chwały bohatera o 2. Tak więc jego poziom chwały wynosi zawsze o 2 więcej niż siła najsilniejszej armii potworów pokonanej przez niego w walce. Po wybudowaniu Proporca gracz przesuwa swój żeton sztandaru o 2 pola w prawo (jeśli to możliwe).



Obóz wojskowy – Obóz wojskowy pozwala szkolić rycerzy. Po wybudowaniu Obozu w swoim mieście, kiedy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić rycerzy. Każdy oddział rycerzy reprezentuje kość z czerwonymi symbolami. Każda taka kość kosztuje 1 znacznik żywności.



Tor łuczniczy – Tor łuczniczy pozwala szkolić łuczników. Po wybudowaniu Toru łuczniczego w swoim mieście, kiedy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić łuczników. Każdy oddział łuczników reprezentuje kość z zielonymi symbolami. Każda taka kość kosztuje 1 znacznik drewna.



Wieża czarnoksiężnika – Wieża czarnoksiężnika pozwala szkolić magów. Po wybudowaniu Wieży w swoim mieście, kiedy gracz szkoli nowe oddziały, może szkolić magów. Każdy oddział magów reprezentuje kość z szarymi symbolami. Każda taka kość kosztuje 1 znacznik kamienia.



PRZYKŁAD BUDOWY MIASTA:

HORAN chce wybudować swoje miasto. Jednak nie może zbudować go na żadnej z sąsiednich odkrytych płytek krajobrazu – nie wolno mu wybudować miasta na zamku Karak, na płytce z armią potworów ani na płytce, na której znajduje się miasto przeciwnika. Dlatego

wykorzystuje swoją pierwszą akcję, aby poruszyć się do miasta rywala (1), skąd następnie porusza się na płytkę z folwarkiem (2). W drugiej akcji oddaje do podajnika z znaczniki drewna (3) i umieszcza żeton miasta na płytce z folwarkiem (4). Począwszy od swojej kolejnej tury będzie mógł wznosić budynki w swoim mieście.

F. Szkolenie oddziałów

Akcję Szkolenia oddziałów można wykonać tylko wtedy, kiedy bohater znajduje się w swoim mieście. Podczas wykonywania tej akcji gracz oddaje do puli odpowiedni zestaw zasobów i bierze z podajnika kości oddziałów w liczbie i rodzajach odpowiadających znacznikom, którymi zapłacił. Aby bohater mógł szkolić oddziały, musi najpierw wybudować odpowiedni budynek. Gracz nigdy nie może mieć w swojej armii większej liczby oddziałów, niż wynosi jego poziom chwały. Jednak w ramach akcji Szkolenia oddziałów gracz może zwrócić do podajnika kości, które już posiada, aby w ten sposób zrobić sobie miejsce na nowe.

Uwaga! W grze dostępna jest ograniczona liczba kości oddziałów. Jeśli kości danego rodzaju oddziałów nie są chwilowo dostępne, to nie można ich szkolić do czasu, aż ktoś nie zwróci ich do podajnika.



Rycerze – Obóz wojskowy – cena: 1 żywność
(najsłabszy oddział, ale bardziej odporny niż pozostałe)



Łucznicy – Tor łuczniczy – cena: 1 drewno
(oddział o średniej sile, mniej odporny niż rycerze)



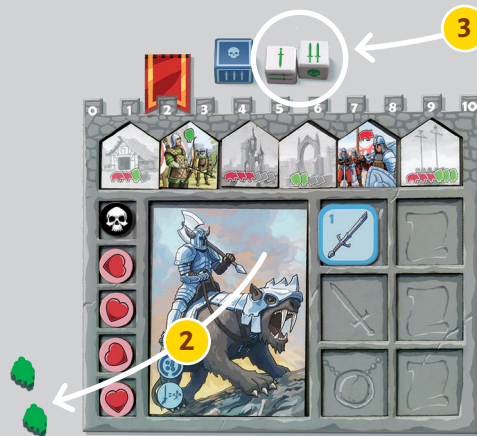
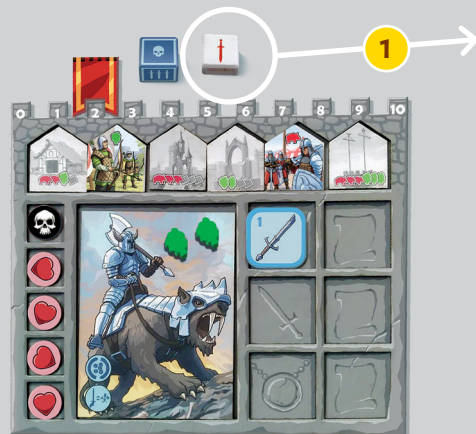
Magowie – Wieża czarnoksiężnika – cena: 1 kamień
(najsilniejszy oddział, mniej odporny niż rycerze)

G. Zebranie przedmiotu

Podczas rozgrywki może się zdarzyć, że miejsce na wyposażenie na arkuszu bohatera będzie zajęte w momencie, kiedy ten pokona armię potworów. Przez to nie będzie miał wolnych miejsc, aby wziąć kolejny przedmiot odpowiedniego rodzaju. W takim wypadku bohater musi pozostawić jeden z przedmiotów odpowiedniego rodzaju (sam go wybiera) na płytce, na której obecnie się znajduje. Może to być także przedmiot właśnie przez niego zdobyty. Każdy z graczy może później w trakcie gry zebrać dany przedmiot i umieścić go na swoim arkuszu bohatera. Zebranie pozostawionego przedmiotu jest akcją. Jeśli na danej płytce pozostawionych zostało kilka przedmiotów, bohater może zebrać je wszystkie w jednej akcji. W akcji Zebrania przedmiotu bohater może swobodnie wymieniać przedmioty znajdujące się na płytce krajobrazu z przedmiotami tego samego rodzaju, które ma obecnie w swoim wyposażeniu.

PRZYKŁAD SZKOLENIA ODDZIAŁÓW:

HORAN znajduje się w swoim mieście i chce wykonać akcję Szkolenia oddziałów. Jego poziom chwały wynosi obecnie 2 i ma w swojej armii 1 oddział rycerzy. Wolno mu szkolić jedynie rycerzy i łuczników – w swoim mieście nie zbudował jeszcze Wieży czarnoksiężnika, dlatego nie może szkolić magów. **HORAN** decyduje się zwrócić posiadaną kość rycerzy do podajnika (1). Następnie płaci z drewna (2) i bierze z kości oddziałów łuczników (3).

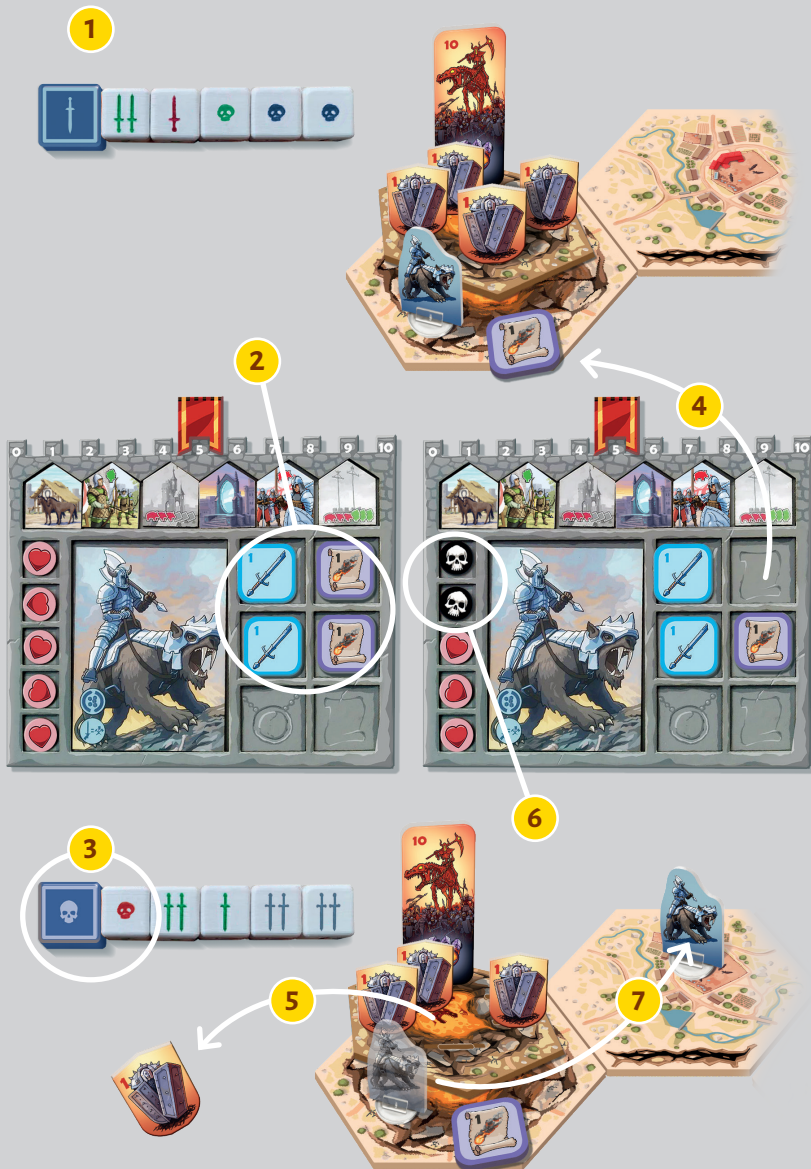


PRZYKŁAD ZEBRANIA POZOSTAWIONEGO PRZEDMIOTU:

HORAN pokonał z żetony armii potworów na płytce II poziomu. W nagrodę otrzymuje amulet oraz miecz (1). Jednak oba miejsca na broń na jego arkuszu są zajęte takimi samymi lub lepszymi przedmiotami, dlatego **HORAN** decyduje się pozostawić przedmiot na płytce krajobrazu (2). Zabiera nowy amulet, ale musi pozostawić na płytce amulet, który zdobył wcześniej (3).

Później w trakcie gry **TAIA**, która nie ma amuletu ani żadnej broni, przychodzi na tę płytke krajobrazu i zabiera oba przedmioty w ramach jednej akcji Zebrania przedmiotu i dokłada je do swojego wyposażenia.





PRZYKŁAD WALKI Z MROCZNYM GENERAŁEM:

Podczas przemierzania krainy HORAN dobrał płytkę z Mroczną Głębią i musi walczyć z Mrocznym Generałem. W związku z tym, że w rozgrywce bierze udział 4 graczy, Mrocznego Generała broni 4 gwardzistów, a jego siła walki wynosi 14. HORAN ma 2 oddziały magów, 1 oddział rycerzy oraz 2 oddziały łuczników (1). Ponadto w swoim wyposażeniu ma 2 miecze i 2 zaklęcia Ognistego pocisku (2).

HORAN rzuca wszystkimi swoimi kośćmi. Na kości bohatera oraz na kości rycerzy wypadają symbole czaszki (3). Jednak na kościach magów oraz na kościach łuczników wypadają symbole miecza. Tak więc jego całkowita siła to 2 (miecze) + 4 (magowie) + 3 (łucznicy) = 9.

HORAN decyduje się użyć jednego ze swoich zaklęć (4) i dodaje 1 do swojej siły. Dzięki temu ma łącznie 10 punktów siły i usuwa 1 żeton gwardzisty z podstawki Mrocznego Generała (5). HORAN traci jednak 2 punkty wytrzymałości (1 z kości i 1 za walkę z Mrocznym Generałem) oraz 1 kość rycerzy (6). Przegrywa walkę i musi wrócić na płytkę, z której przybył (7).

W późniejszym etapie gry TAIA walczy z Mrocznym Generałem. Dzięki temu, że HORAN usunął z jego podstawki 1 żeton gwardzisty (zostały na niej 3 żetony gwardzistów), do pokonania Mrocznego Generała TAIA potrzebuje tylko 13 punktów siły.

H. Wyleczenie Zarazy

Jeśli na miasto gracza spadła Zaraza (więcej o tym na stronie 11), gracz może ją zwalczyć za pomocą akcji Wyleczenia Zarazy, którą można wykonać tylko na płytce początkowej, w ruinach zamku Karak. Po tej akcji gracz kładzie żeton Zarazy obok planszy. Wykonanie tej akcji leczy wszystkie obrażenia jego bohatera.

Uwaga! Gracz może wykonać tę akcję nawet wtedy, kiedy w jego mieście nie ma Zarazy, ale chce w pełni wyleczyć swojego bohatera.

Uwaga! Gracz może za pomocą tej akcji poruszyć żeton Zarazy tylko wtedy, kiedy ma go w swoim mieście. Jeśli żeton Zarazy znajduje się w mieście przeciwnika, to gracz nie może go poruszyć.

Koniec tury

Tura gracza kończy się:

1. Gdy wykorzysta wszystkie swoje akcje (lub jeśli zostaną mu jakieś akcje, ale nie zdecyduje się na ich wykorzystanie).
2. Zawsze po zakończeniu walki z armią potworów (nawet jeśli pozostały mu jakieś akcje do wykorzystania).

Uwaga! Na ogół w swojej turze każdy gracz ma do dyspozycji 2 akcje, ale niektóre efekty (Stajnie, amulet) mogą pozwolić mu na wykonanie dodatkowych akcji.

KONIEC GRY I WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Gra kończy się, kiedy jeden z bohaterów pokona w walce Mrocznego Generała. Podczas walki z Mrocznym Generałem obowiązują specjalne zasady.

Kiedy podczas przemierzania krainy gracz wylosuje płytkę II poziomu z Mroczną Głębią, stawia na niej pionek Mrocznego Generała. Następnie w jego podstawce umieszcza odpowiednią liczbę żetonów gwardzistów, reprezentujących armie potworów broniące Mrocznego Generała.

Liczba żetonów gwardzistów jest uzależniona od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

- 2 graczy = 5 żetonów
- 3 graczy = 5 żetonów
- 4 graczy = 4 żetony
- 5 graczy = 3 żetony

Siła Mrocznego Generała wynosi 10 plus liczba żetonów gwardzistów, które w danym momencie znajdują się w jego podstawce (początkowo 13–15, w zależności od liczby graczy).

Za każdym razem, kiedy bohater zaatakuje Mrocznego Generała, traci jeden punkt wytrzymałości więcej, niż wskazuje wynik rzutu jego kością bohatera.

W celu pokonania Mrocznego Generała siła ataku bohatera (którą liczy się w taki sam sposób, jak podczas walki z armią potworów) musi być co najmniej równa obecnej sile Mrocznego Generała.

Jeśli siła ataku bohatera wynosi mniej niż siła Mrocznego Generała, ale nadal co najmniej 10, bohater przegrywa

walkę z Mrocznym Generałem, ale usuwa z jego podstawki 1 żeton gwardzisty. W ten sposób osłabia Mrocznego Generała przed kolejną walką.

Jeśli siła ataku bohatera jest równa bądź wyższa od obecnej siły Mrocznego Generała, bohater wygrywa i jako nagrodę zdobywa Arcykamień Dusz, a gra natychmiast się kończy, nawet jeśli bohater w trakcie walki miałby utracić swój ostatni punkt wytrzymałości i stracić przytomność.

Bohater, który pokona Mrocznego Generała, zdobywa Arcykamień Dusz (przedstawiony na pionku Mrocznego Generała), ale to nie oznacza, że automatycznie wygrywa grę. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec rozgrywki posiada Kamienie Dusz o najwyższej wartości. W grze występują 3 rodzaje Kamieni Dusz, które różnią się rozmiarem. Za każdy mały Kamień Dusz gracz otrzymuje 1 punkt, za duży Kamień Dusz 2 punkty, a za Arcykamień Dusz – 4,5 punktu. Tak więc może się zdarzyć, że zwycięzcą zostanie gracz, który nie pokonał Mrocznego Generała. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej dużych Kamieni Dusz. Jeżeli gracze nadal remisują, to wspólnie dzielą się odniesionym zwycięstwem.

UTRATA WSZYSTKICH PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI I PRZYTOMNOŚCI



Jeśli w trakcie walki na kości bohatera gracz wyrzuci 1 lub 2 symbole czaszki, odwraca na stronę z czaszką odpowiednią liczbę żetonów punktów wytrzymałości. Jeśli gracz odwróci ostatni żeton, który mu pozostał, bohater traci przytomność – aby to zaznaczyć, jego figurkę można położyć na boku. W swojej kolejnej turze zamiast normalnie ją rozgrywać, gracz odwraca 3 żetony punktów wytrzymałości na stronę z sercem, stawia pionowo figurkę bohatera i na tym kończy swoją turę. Do czasu kolejnej tury ani nie porusza się, ani nie wykonuje żadnych akcji.

PRZEDMIOTY

Za każdym razem, kiedy w trakcie walki bohater pokona armię potworów, jako nagrodę zdobywa przedmiot przedstawiony po drugiej stronie żetonu armii potworów. Jeśli gracz równocześnie pokona kilka żetonów armii potworów, to zdobywa po jednej akcji kilka przedmiotów. W grze występują następujące rodzaje przedmiotów:

- A. Bronie
- B. Zaklęcia
- C. Amulety
- D. Zasoby
- E. Kamienie Dusz

Gracze umieszczają zdobyte przedmioty na arkuszu bohatera w części na wyposażenie. W wyposażeniu bohater ma 2 miejsca na broń, 3 miejsca na zaklęcia oraz 1 miejsce na amulet. Zaklęć nie można umieszczać w miejscach na broń itd., dlatego w danym momencie bohater może mieć maksymalnie 2 bronie, 3 zaklęcia oraz 1 amulet. Jeśli, na przykład, bohater ma już 3 zaklęcia w swoim wyposażeniu i zdobędzie czwarte, musi pozostawić jedno ze swoich zaklęć na płytce krajobrazu, na której w danej chwili się znajduje. Gracz może pozostawić na niej także przedmiot, który właśnie zdobył.

A. Bronie

W grze występują 2 rodzaje broni: miecz oraz młot bojowy. W trakcie walki broń zapewnia stałą premię do siły ataku, której wartość jest równa liczbie wartości widocznej na niej – miecz ma siłę 1, a młot bojowy 2.

Przykład: HORAN ma w swoim wyposażeniu miecz oraz młot bojowy. W związku z tym dodaje 1 + 2 do siły swojego ataku (czyli 3).

Miecz Mrocznego Władcy to przeklęty artefakt, który niesie tylko zniszczenie i śmierć. Niezwykłą moc posiada dzięki odłamkowi roztrzaskanej esencji potężnego żywiołaka, użytej do jego wykucia. Bohaterowie, którzy go zdobędą, mogą użyć mocy miecza do walki z armią zła.



Po rzucie kośćmi bohater dodaje 1 do swojej siły.

Żyjący Młot sam zdecydował, że wesprze szereg mrocznej armii. Dusza demona uwięziona w tym młocie bojowym jest zawsze głodna walki i bez wahania zgniecie wszystko, co stanie na jej drodze. Tylko wprawiony bohater będzie w stanie okiełznać jego moc i użyć jej do walki z siłami zła.



Po rzucie kośćmi bohater dodaje 2 do swojej siły.

B. Zaklęcia

Każdy bohater ma na swoim arkuszu 3 miejsca na zaklęcia. Wszystkie zaklęcia dostępne w grze są jednorazowe. Po użyciu zaklęcie należy usunąć z gry (**nie wolno wkładać go z powrotem do woreczka!**). W grze Karak 2 dostępne są następujące zaklęcia:



Ognisty pocisk – Jeśli gracz zdecyduje się na użycie tego zaklęcia, dodaje 1 do swojej siły. Podczas jednej walki gracz może użyć dowolnej liczby tych zaklęć.



Kieszonkowiec – Gracz może rzucić to zaklęcie w dowolnym momencie swojej tury, a użycie go nic nie kosztuje. Po rzuceniu tego zaklęcia gracz może wziąć maksymalnie 2 zasoby z puli zasobów dowolnego bohatera.



C. Amulety

W Pierwszej Erze stworzono pięć magicznych amuletów, a każdy z nich skrywa w sobie inną moc. **AMULET ZASOBÓW** pozwala na gromadzenie rzadkich materiałów z wielką łatwością. **AMULET CHWAŁY** zapewnia niezwykłą charyzmę każdemu, kto go nosi. **AMULET AKCJI** wyostreza zmysły, zwiększa szybkość i siłę. **AMULET PROTEKCJI** zapewnia nieprzenikloną tarczę przeciwko atakom fizycznym i magicznym. **AMULET TYTANA** pozwala przyzwać potężnego tytana, który stanowi nieocenioną pomoc w trakcie walki. Przez setki lat amuletów tych strzegły mroczne driady, spaczone duchy lasu, które zaprzysięgły służyć mrocznemu władcy.

Amulety to unikatowe artefakty zapewniające bohaterom różnorodne korzyści. Gracz, który zdobędzie amulet, umieszcza go na arkuszu swojego bohatera w przeznaczonym na to miejscu. Bohater może w danym momencie posiadać tylko jeden amulet. W grze *Karak 2* występują następujące amulety:



Amulet Zasobów – Bohater, który ma ten amulet, zyskuje jeden dodatkowy zasób za każdym razem, kiedy wykonuje akcję Gromadzenia zasobów. Na płytkach, które zapewniają 2 różne zasoby, gracz sam wybiera, który z zasobów otrzyma jako dodatkowy.



Amulet Chwały – Chwała tego, kto założy ten amulet, wynosi 2 więcej. Efekt Amuletu Chwały łączy się z efektami Proporca chwały. Natychmiast po dodaniu Amuletu Chwały do wyposażenia gracz przesuwa swój żeton sztandaru o 2 pola w prawo (jeśli to możliwe).

Ważne! Jeśli bohater odrzuci lub wymieni Amulet Chwały na inny, poziom jego chwały natychmiast spada o 2. Może się wówczas zdarzyć, że bohater będzie miał w swojej armii więcej oddziałów, niż w danym momencie wynosi jego poziom chwały. W takim wypadku musi zwrócić nadmiarowe kości oddziałów do podajnika, tak aby liczba oddziałów w jego armii odpowiadała jego poziomowi chwały. Bohater musi także przesunąć swój sztandar chwały o 2 pola w lewo.



Amulet Akcji – Bohater, który posiada ten amulet, ma 1 dodatkową akcję.



Amulet Protekcji – Bohater, który jest w posiadaniu tego amuletu, zawsze ignoruje 2 symbole czaszek wyrzucone na jego kościach w trakcie walki. W ten sposób może ocalić swoje życie lub zapobiec utracie oddziałów. Amulet Protekcji nie chroni przed utratą punktu wytrzymałości wynikającą z walki z Mrocznym Generałem.

Ważne! Jeśli na kości bohatera wypadną 2 symbole czaszek, a bohater mający Amulet Protekcji zdecyduje się je zignorować, to nadal musi zastosować efekt Zarazy i Niedoli.



Amulet Tytana – Bohater, który zdobędzie Amulet Tytana, dodaje do swojej armii kość tytana (szara kostka z pomarańczowymi symbolami) i może używać jej we wszystkich kolejnych walkach. Kość tytana nie wlicza się do limitu oddziałów w armii bohatera wyznaczanego przez jego poziom chwały.

Ważne! Jeśli bohater odrzuci lub wymieni ten amulet na inny, musi natychmiast odłożyć kość tytana do podajnika.

D. Wózek z zasobami



Jeśli jako nagrodę gracz otrzyma wózek z zasobami, natychmiast pobiera z podajnika dowolną kombinację 3 znaczników zasobów. Po pobraniu znaczników zasobów żeton z wózkiem jest usuwany z gry (nie wolno wkładać go z powrotem do woreczka!).

E. Kamienie Dusz

Legenda głosi, że Kamienie Dusz to tak naprawdę skamieniałe serca pradawnych bogów. Skrywają w sobie nie tylko moc dawania życia, ale i oszukiwania śmierci. Mroczna armia używa ich do przyzywania kolejnych sługusów, aby ci walczyli w jej szeregach ze światem rządzonego przez ludzi. Jednakże Kamienie Dusz są jednocześnie największą słabością mrocznej armii, ponieważ za pomocą tych artefaktów można ją pokonać. Wola bohaterów jest silna, ale ich zaufanie wobec siebie jest bardzo słabe. Tylko najpotężniejszy z nich jest w stanie zjednoczyć Kamienie i za ich pomocą zwyciężyć mrok, a może także osiągnąć swój osobisty cel. Aby jednak się to udało, najpierw należy pokonać Mrocznego Generała.

W grze *Karak 2* Kamienie Dusz reprezentują punkty zwycięstwa. Gracze mogą je zdobyć, pokonując określone rodzaje przeciwników.



Mały Kamień Dusz jest wart 1 punkt zwycięstwa.



Duży Kamień Dusz jest wart 2 punkty zwycięstwa.



Arcykamień Dusz przyznawany za pokonanie Mrocznego Generała jest wart 4,5 punktu zwycięstwa.

Gracze układają Kamienie Dusz zdobyte w trakcie rozgrywki obok arkusza bohatera. Na koniec gry, po tym jak Mroczny Generał zostanie pokonany, wszyscy gracze sumują punkty zdobyte za Kamienie Dusz. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał najwyższy wynik.

ZARAZA I NIEDOLA

W czasie walki po rzuceniu kością bohatera może się okazać, że wypadną 2 symbole czaszek. Kiedy tak się stanie, bohater nie tylko traci 2 punkty wytrzymałości, ale także sprowadza Zarazę i Niedolę na innego gracza. W tym momencie gracz, który wyrzucił na kości 2 symbole czaszek, wybiera, na którego z rywali spadną Zaraza i Niedola.



Niedola. Gracz, na którego spadły Zaraza i Niedola, musi odrzucić po 1 z siebie każdego rodzaju, który posiada – 1 × żywność, 1 × drewno i 1 × kamień. Jeśli gracz nie posiada jakiegoś rodzaju zasobów, to go nie odrzuca.

Zaraza. Jeśli gracz, na którego spadły Zaraza i Niedola, wybudował już miasto, to bierze żeton Zarazy i kładzie go na swoim mieście. Miasto po wpływie Zarazy jest osłabione – nie można w nim szkolić nowych oddziałów do czasu usunięcia z niego żetonu Zarazy.

Gracz może się pozbyć Zarazy, jeśli jego bohater wykona akcję Wyleczenia Zarazy w ruinach zamku Karak na płytce początkowej. W takim wypadku żeton Zarazy jest odkładany do puli. Żeton wróci do gry, kiedy jeden z graczy wyrzuci na swojej kości bohatera 2 symbole czaszek.

Zaraza dotyka zawsze tylko jednego gracza. Dlatego, jeśli gracz wyrzuci 2 symbole czaszek na kości bohatera, ponownie wybiera, na kogo spadną Zaraza i Niedola. W takiej sytuacji gracz może przesunąć żeton Zarazy do innego miasta albo może umieścić go z powrotem w mieście, w którym znajdował się przed chwilą. Jednak w obu wypadkach należy rozpatrzyć efekt Niedoli tak, jak to opisano powyżej.

Ważne! Niektórzy bohaterowie mogą ponowić rzut kością bohatera. W takim wypadku pod uwagę należy brać tylko ostatni z rzutów.

Uwaga! Jeśli gracze mają ochotę na bardziej przyjazny wariant gry (polecany np. podczas rozgrywek z młodszymi graczami), to zalecamy, aby nie korzystać w trakcie gry z zasad związanych z Zarazą i Niedolą.

Szkieletory wojownicy

Podstawowa jednostka mrocznej armii. W przypadku dobrze przeprowadzonego ataku nie powinny stanowić żadnej przeszkody dla doświadczonego bohatera. Ich przywódca dzierży demoniczny miecz, który może się przydać bohaterom w kolejnych walkach – aby go zdobyć, wystarczy pokonać szkieletory.



Ogniożercy

Jednostka wsparcia mrocznej armii. Podczas walki z nimi trzeba uważać na ogień, który rozpalają wokół siebie, ponieważ niszczy wszystko, co znajdzie się na jego drodze. Za pokonanie przywódcy ogniożerców bohater otrzymuje magiczny zwój z zaklęciem *Ognistego pocisku*.



Cieniożercy

Cieniożercy wyłonili się z mroku podziemi, aby pośród ludzi szerzyć strach. Ich zadaniem jest niszczenie upraw oraz kradzież zapasów. Za ich pokonanie bohater może zdobyć zakazane zaklęcie, za pomocą którego będzie mógł zabierać zasoby innym graczom.



Szkieletory olbrzymy

Szkieletory olbrzymy są zaprzęgnięte do wozów transportujących zasoby dla mrocznej armii. Olbrzymy stanowią niemałe wyzwanie dla większości bohaterów, a za pomocą swoich najeżonych buław potrafią zadawać głębokie rany. Za ich pokonanie można otrzymać wózek pełen zasobów.



Wyznawcy młota

Elitarna grupa nieumarłych zabójców uzbrojonych w demoniczny oręż. Ich celem jest zgładzenie wszelkich istot żywych, które wejdą im w drogę. Ich przywódca, jednym machnięciem Młotem, jest w stanie powalić cały oddział żołnierzy. Właśnie dlatego młot jest cenną nagrodą dla tego, komu uda się go pokonać w trakcie walki.



Mroczne driady

Potwory zrodzone z esencji zła. Pełnią rolę strażników starożytnych amuletów. Walka z nimi to potyczka na śmierć i życie. Tylko niewielu jest w stanie stawić im czoła bez wsparcia w postaci broni czy dodatkowych oddziałów. Magiczna moc skryta w amuletach chronionych przez zombie driady zapewni bohaterom unikatowe siły, które mogą stanowić znaczącą przewagę na drodze po zwycięstwo.



Szkieletory jeźdźcy

Widmowi jeźdźcy na kościastych rumakach przemierzają krainę, a nad ich sylwetkami powiewa sztandar zachęcający wyznawców mrocznej armii do szerzenia zniszczenia i zła. Na pierwszy rzut oka wydają się niepokonani, ale dobrze skoordynowany atak z zaskoczenia przeprowadzony przez bohatera i jego rycerzy może zakończyć ich egzystencję. Widmowi jeźdźcy są jednymi z powierników Kamieni Dusz, które można zdobyć, gdy się ich pokona.



Postańcy śmierci

Rozpacz i śmierć to wszystko, co spotka każdego, kto stanie na drodze tych istot zniszczenia. Przed walką z tym wrogiem należy przygotować dobrze wyszkoloną armię, odpowiedni plan ataku i mieć odrobinę szczęścia. Każdy posłaniec śmierci ma przy sobie duży Kamień Dusz – przypadnie on w udziale bohaterowi, który zwycięsko wyjdzie z potyczki z tym wrogiem.



Mroczny Generał

Jego prawdziwe pochodzenie owiane jest tajemnicą. Jednak jego intencje są jasne – przebudził swych wyznawców i kieruje kampanią skierowaną przeciwko światu ludzi. Celem jej jest przejście tego świata i zniszczenie każdego, kto mógłby się przeciwstawić mrocznemu władcy zarówno teraz, jak i w przyszłości. To on ma przy sobie Arcykamień Dusz o niezwykłej sile i mocy.



Horan – Wojownik



Ziemia zadrżała, niebo zasnuło się mrokiem, a w powietrzu zaczął być wyczuwalny strach. Jednak HORAN wojownik siedział niewzruszenie w ruinach zamku Karak, mierzył wzrokiem otaczającą go ziemię i miarowo ostrzył swój topór o dwóch ostrzach. Obok niego leżał Szablozęby – jego wierny czworonożny przyjaciel – i przeżuwał coś dziwnego. Cokolwiek miało nadejść, HORAN od urodzenia był na to gotowy. Żaden potwór nie był wystarczająco straszny, aby go przerazić. Żadna przeszkoda nie była wystarczająco wielka, aby nie mógł jej pokonać. To, co zaczęło się dziś, będzie opiewane w pieśniach przez wieki, a HORAN po wsze czasy zapisze się w annałach historii wolnego świata.

WIERZCHOWIEC: BESTIA

UMIĘTNOŚCI:



Strategia walki. Wojownik jest doskonałym strategiem wojennym. Kiedy gracz kieruje tą postacią, raz na walkę może ponowić rzut wszystkimi kośćmi oddziałów, jeśli wynik pierwszego rzutu mu nie odpowiada. Jeśli się na to zdecyduje, musi ponowić rzut wszystkimi kośćmi oddziałów. W takim wypadku obowiązuje wynik drugiego rzutu. Ważne! Wojownik nie ponawia rzutu kością bohatera – rzuca tylko kośćmi oddziałów i zawsze ponawia rzut tymi samymi kośćmi, którymi wykonywał pierwszy rzut.



Plądrowanie. Po wygraniu walki Wojownik zawsze dostaje zasoby tak, jakby wykonywał akcję Gromadzenia zasobów na danej płytce krajobrazu (jeśli posiada Amulet Zasobów, otrzymuje także dodatkowe zasoby, zgodnie z normalnymi zasadami).

Taia – Wyrocznia



TAIA bardzo chciałaby, aby jej wizje przyszłości się nie ziściły. Nawet przemierzając podziemia zamku Karak, doskonale wiedziała, że pokonanie smoka nie przyniesie upragnionego zwycięstwa. Wizje nadciągającego mroku były zbyt silne, wręcz namacalne. Ale tym razem było to coś zupełnie nowego, coś niezwykłego. Niezależnie od tego, jak bardzo starała się go dojrzeć, los ludzkości spowijała mgła. Bez wątplenia będzie musiała użyć wszelkich sił, aby osiągnąć zwycięstwo i zapewnić swym pobratymcom pokój, na który zasługują.

WIERZCHOWIEC: WIELBŁĄD

UMIĘTNOŚCI:



Tkaczka losu. Wyrocznia jest w stanie ujrzeć różne wersje przyszłości i umie na nie wpływać. Za każdym razem, kiedy odkrywa nową płytkę krajobrazu, losuje z woreczka dodatkowy żeton armii potworów. Oznacza to, że dla płytek I poziomu losuje 2 żetony, wybiera 1 z nich i umieszcza go na właśnie odkrytej płytce. W przypadku płytek II poziomu losuje z woreczka 3 żetony potworów i wybiera z nich 2, które kładzie na odkrytej płytce. Pozostały żeton wrzuca z powrotem do woreczka.



Doświadczona budowniczy. Wyrocznia buduje miasto oraz wznosi wszelkie budynki, płacąc o 1 znacznik zasobów mniej. Sama wybiera, jaki to zasób (np. Stajnie, które normalnie kosztują 2 zasoby żywności, 1 drewna oraz 1 kamienia, mogą być wybudowane przez Wyrocznię za 1 żywność, 1 drewno oraz 1 kamień, albo za 2 żywności, 1 drewno i 0 kamieni lub za 2 żywności, 0 drewna i 1 kamień).

Lady Lorraine – Pograniczniczka



Po dłuższej chwili LADY LORRAINE wreszcie wydołała się z katakumb pod zamkiem Karak na światło dnia. Wzięła głęboki oddech świeżego powietrza i poczochnała grzbiet swojego niedźwiedzia. – Zdaje się, że to jeszcze nie koniec – pomyślała, patrząc na skalę zniszczeń, które widoczne były jak okiem sięgnąć. Sokół zanurkował z wysoko i usiadł na jej ramieniu. – Ludzie są słabi i nie można im ufać. Bez naszej pomocy na pewno przegrają tę wojnę i rzuca świat na pożarcie mroku.

WIERZCHOWIEC: NIEDŹWIEDŹ

UMIĘTNOŚCI:



Sokoli wzrok. Wierny sokół pomaga LADY LORRAINE rozpoznać okolicę. Raz na turę gracz kierujący Pograniczniczką może wylosować płytkę krajobrazu z wierzchu stosu, dołączyć ją w dowolnym miejscu do planszy i umieścić na niej żeton(y) armii potworów z woreczka, bez potrzeby poruszania pionka LADY LORRAINE na tę płytkę krajobrazu. Czynność ta nie jest akcją i jest dobrowolna. Dołożona płytkę krajobrazu musi być dostępna do wejścia zgodnie z zasadami opisanymi w części Ruch oraz akcje (musi być połączona z co najmniej jedną inną płytką krajeźdzą, na której nie ma przepaści).



Niedźwiedzi przyjaciel. Na początku gry gracz kierujący Pograniczniczką bierze dodatkową kość niedźwiedzia (w tym samym kolorze co jej kość bohatera), której może używać podczas walki. Kość ta nie wlicza się do limitu oddziałów wynikającego z poziomu chwały bohatera.

Lord Xanros – Czarnoksiężnik



LORD XANROS dosiadający szkieletowego byka mruczał pod nosem jakieś mroczne inkantacje. Otaczające go powietrze zaczęło iskrzyć się od wypełniającej go magicznej energii. Spojrzenie Czarnoksiężnika wywoływało przerażenie u każdego, na kogo skierował swój wzrok. Jego plan szedł doskonale. Wróg sprowadził śmierć na niewiedzone tereny, ale zapomniał, że była ona sojusznikiem XANROSA. Mroczna armia wyniosła Kamienie Dusz z podziemi na powierzchnię. Jedyne, co musiał teraz zrobić, to wyciągnąć dłonie i odebrać to, co mu się należało. Niedługo zbierze je wszystkie, a wówczas już nikt ani nic nie ośmieli się stanąć na jego drodze.

WIERZCHOWIEC: SZKIELETOWY BYK

UMIEJĘTNOŚCI:



Nekromancja. Czarnoksiężnik ma moc ożywiania szkieletorów. W swojej turze może poświęcić jedną bądź kilka akcji, aby stworzyć szkieletora. Za każdą poświęconą akcję XANROS dodaje jedną kość szkieletora (w tym samym kolorze co jego kość bohatera) do swojej armii. Kości szkieletorów nie wliczają się do limitu oddziałów w armii Czarnoksiężnika (wynikającego z jego poziomu chwały).



Kolekcjoner dusz. Szkieletowy byk pozwala Czarnoksiężnikowi wysysać resztki życia z pokonanych oddziałów własnej armii. Za każdym razem, kiedy jego oddział zginie podczas walki (dotyczy to także szkieletorów), XANROS może wyleczyć sobie 1 punkt wytrzymałości.

Elsbeth – Wojowniczka Księżniczka



Jej wierny jednorożec Lusamin czekał na nią w pobliżu ruin zamku. ELSPETH nie wahała się ani chwili – wskoczyła na jego grzbiet i po galopowała do podnóży wzgórza. Spod ziemi, niczym karaluchy, wypelzały potwory i na nich napierały, ale młoda wojowniczka dobiła dwóch mieczy i z łatwością je odparła. – Wracajcie tam, skąd przybyłyście! Dopóki stoję na straży, ludzkości nigdy nie spowije mrok! – krzyczała.

WIERZCHOWIEC: JEDNOROŻEC

UMIEJĘTNOŚCI:



Fineza. ELSPETH to utalentowana wojowniczka, potrafiąca odwrócić losy walki na swoją korzyść w kluczowym momencie starcia. Podczas gry Wojowniczka Księżniczką raz na walkę gracza może ponowić rzut swoją kością bohatera, jeśli wynik pierwszego rzutu mu nie odpowiada. W takim wypadku obowiązuje wynik drugiego rzutu. Ważne! Księżniczka może ponowić jedynie rzut kością bohatera, a nie kośćmi oddziałów.



Magiczny galop. Magiczny jednorożec, którego dosiada ELSPETH, galopuje przez pole bitwy niczym błyskawica. Raz na turę, zamiast normalnie się poruszać, gracz może poruszyć ELSPETH o 3 płytki krajobrazu w linii prostej. W ramach tego ruchu ELSPETH może zignorować wszelkie przepaście na swej drodze, ale musi się zatrzymać, jeśli napotka żeton armii potworów i musi z nią walczyć – nie wolno jej go pominąć. Umiejętność ta może być wykorzystywana tylko do poruszania się przez odkryte tereny – dlatego za pomocą Magicznego galopu nie można odkrywać nowych płytek krajobrazu.

Darius – Zwiadowca



DARIUS wyruszył do zamku Karak, aby przejść rytualny sprawdzian dojrzałości i udowodnić, że godzien jest osiągnąć raptora, którego wychował, od kiedy ten wykuł się z jajka. Zanim jednak Zwiadowcy dane było przekroczyć próg przeklętych ruin, nowe wyzwanie stanęło na jego drodze – wygląda na to, że próby, z którymi w przeszłości mierzyli się inni członkowie jego plemienia, są niczym w porównaniu z czekającymi na niego niebezpieczeństwami. Podekscytowanie związane z możliwością zostawienia po sobie znaku w historii plemienia było jednak czymś, co gnało go naprzód. Rozsiadł się więc w siodle na grzbiecie raptora i, z okrzykiem bojowym na ustach, rzucił się na spotkanie kolejnemu niebezpieczeństwu.

WIERZCHOWIEC: RAPTOR

UMIEJĘTNOŚCI:



Badanie terenu. DARIUS to doświadczony zwiadowca, który poradzi sobie na każdym terenie. Kiedy wchodzi na niezbadany obszar, gracz losuje 2 nowe płytki krajobrazu, jedną z nich dokłada do planszy, a drugą odkłada z powrotem na wierzch stosu (nie pokazując jej przeciwnikom).



Szpony i kły. Raptor należący do Zwiadowcy to naturalny drapieżnik, który jest w stanie zabić słabszych przeciwników, zanim walka się rozpocznie. Zwiadowca zawsze automatycznie pokonuje 1 żeton armii potworów o sile 1 bez potrzeby walczenia z nim. Dlatego, jeśli bohater poruszy się na płytkę krajobrazu z żetonem armii potworów o sile 1, zawsze go pokonuje (gracz nie rzuca żadnymi kośćmi). Jeśli żeton armii potworów o sile 1 znajduje się na płytce krajobrazu II poziomu, bohater automatycznie pokonuje go i otrzymuje nagrodę. Zaraz po tym musi jednak walczyć z drugim żetonem zgodnie z normalnymi zasadami (ale może podczas walki użyć nagrody za pierwszy pokonany żeton). Jeśli oba znajdujące się tam żetony armii potworów mają siłę 1, Zwiadowca automatycznie pokonuje jeden z nich, a z drugim musi walczyć zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas korzystania z tej zdolności bohater normalnie otrzymuje chwałę za żetony armii potworów pokonane za jej pomocą. Podczas walki z Mrocznym Generałem Zwiadowca odrzuca jeden żeton gwardzisty przed rozpoczęciem walki. W zależności od swojej siły może później odrzucić drugi żeton gwardzisty zgodnie z normalnymi zasadami.

SKRÓT ZASAD

Gracze wykonują tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

TURA GRACZA:

Gracz może w swojej turze wykonać 2 akcje (liczba akcji może się zmieniać).

Przed każdą akcją gracz może poruszyć pionek swojego bohatera o 1 płytkę krajobrazu. Podczas ruchu nie może przechodzić przez przepaście. Ruch jest dobrowolny. Ruchu nie można wykonać **po akcji**.

Poruszyć można się na już odkryte płytki krajobrazu albo można odkryć nową płytkę i na nią wejść.

Gracze mogą wykonywać następujące akcje: **Walka z armią potworów, Leczenie, Gromadzenie zasobów, Budowa miasta, Budowa, Szkolenie oddziałów, Zebranie przedmiotu, Wyleczenie Zarazy.**

Walka z armią potworów. Jeśli bohater wejdzie na płytkę z co najmniej jednym żetonem armii potworów albo dołoży do planszy nową płytkę, na której wylosuje z woreczka żeton armii potworów, to musi walczyć z napotkaną armią potworów. Walka z armią potworów zawsze kończy turę gracza, nawet jeśli pozostały mu jakieś niewykorzystane akcje. W czasie walki bohater rzuca swoją kością bohatera oraz dowolną liczbą swoich kości oddziałów (sam wybiera, iloma i którymi kośćmi oddziałów rzuca). Jeśli w wyniku rzutu bohater wyrzuci co najmniej tyle symboli miecza, ile wynosi siła armii potworów, wygrywa walkę. W nagrodę odwraca żetony pokonanej armii na drugą stronę i zdobywa widoczne na nich nagrody. Jeśli wyrzuci mniej symboli miecza, niż wynosi siła armii potworów, przegrywa walkę i musi wrócić swoim pionkiem na płytkę, z której przybył. Jeśli na kości bohatera wypadnie 1 symbol czaszki, bohater traci 1 punkt wytrzymałości. Jeśli na kości bohatera wypadną 2 symbole czaszek, bohater traci 2 punkty wytrzymałości i musi sprowadzić Zarazę i Niedolę na jedno z przeciwnych miast. Jeśli symbol czaszki wypadnie na kości oddziałów, gracz odkłada daną kość do podajnika.

Leczenie. Za każdą akcję Leczenia bohater odzyskuje 2 punkty wytrzymałości.

Gromadzenie zasobów. Bohater zbiera zasoby z płytki, na której się znajduje, zgodnie z jej rodzajem. Akcję Gromadzenia zasobów można wykonać na danej płytce krajobrazu maksymalnie jeden raz na turę.

Budowa. Bohater buduje miasto na płytce, na której się znajduje. Na danej płytce nie może być innego miasta, bohatera ani potwora. Jeśli bohater już wybudował miasto, może w nim wznosić budynki. W ramach jednej akcji Budowy można wzniesić kilka budynków, pod warunkiem że bohater ma wystarczająco dużo zasobów, aby za nie wszystkie zapłacić. Aby wzniesić budynek, bohater musi się znajdować na płytce ze swoim miastem.

Szkolenie oddziałów. Jeśli bohater znajduje się na płytce ze swoim miastem, może szkolić nowe oddziały. W ramach jednej akcji bohater może wyszkolić dowolną liczbę oddziałów, z zastrzeżeniem, że liczba jego wszystkich oddziałów nie przekracza poziomu chwały bohatera (pod warunkiem że jest w stanie za nie zapłacić).

Zebranie przedmiotu. Jeśli bohater znajduje się na płytce krajobrazu z porzuconym przedmiotem, może zebrać go i dodać do swojego wyposażenia za 1 akcję. Jeśli na płytce znajduje się kilka przedmiotów, bohater może zebrać je wszystkie w ramach jednej akcji.

Wyleczenie Zarazy. Akcję tę można wykonać tylko wtedy, gdy bohater znajduje się w ruinach zamku Karak. Bohater leczy w pełni swoje punkty wytrzymałości. Jeśli w jego mieście znajduje się żeton Zarazy, to bohater usuwa go stamtąd i kładzie obok planszy.

Utrata wszystkich punktów wytrzymałości i przytomności. Jeśli bohater straci wszystkie swoje punkty wytrzymałości, to traci przytomność. W swojej kolejnej turze, zamiast normalnie wykonywać akcje, odzyskuje 3 punkty wytrzymałości i kończy swoją turę. Począwszy od kolejnej tury normalnie wykonuje swoją turę.

POZOSTAŁE ZASADY:

Zaraza i Niedola. Gracz, na którego spadły Zaraza i Niedola, musi oddać do podajnika po 1 znaczniku zasobów każdego rodzaju (jeżeli jakiegось nie ma, to go nie oddaje). Jeśli wybudował już miasto, żeton Zarazy zostaje na nim umieszczony – dopóki się tam znajduje, w mieście nie można szkolić nowych oddziałów.

Chwała. Bohater może mieć w swojej armii maksymalnie tyle oddziałów (kości oddziałów), ile wynosi jego poziom chwały. Poziom chwały wyznacza siła najsilniejszej armii potworów (sumy sił armii potworów, w przypadku płytek II poziomu), którą bohater pokonał w trakcie gry. Maksymalny poziom chwały bohatera wynosi 10.

Mroczny Generał. Kiedy bohater odkryje płytkę krajobrazu z Mroczną Głębią, stawia na niej pionek Mrocznego Generała, umieszcza w jego podstawie 3, 4 lub 5 żetonów gwardzistów (w zależności od liczby graczy). Mroczny Generał ma siłę 10 + 1 za każdy żeton gwardzistów, który mu towarzyszy. Jeśli bohater walczy z Mrocznym Generałem, a siła ataku bohatera wynosi mniej niż obecna siła Mrocznego Generała, ale nadal jest to więcej niż 10, bohater usuwa 1 żeton gwardzistów. Aby pokonać Mrocznego Generała, bohater musi mieć siłę ataku co najmniej równą obecnej sile Generała.

Koniec gry. Gra kończy się natychmiast, kiedy bohater pokona Mrocznego Generała. Zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej punktów za zgromadzone Kamienie Duszy (1 punkt za mały kamień, 2 za duży, 4,5 za Arcykamień).

UMIĘTNOŚCI BOHATERÓW:

HORAN – Wojownik. Raz na walkę może ponownie rzucić wszystkimi swoimi kośćmi oddziałów. Kiedy wygrywa walkę, zdobywa dodatkowe zasoby tak, jakby wykonał akcję Gromadzenia zasobów na swojej płytce.

TAIA – Wycrocznia. Podczas przemierzania krainy za każdym razem, kiedy ma dołożyć żeton armii potworów, losuje dodatkowy żeton z woreczka i wybiera, który z nich dołoży. Dodatkowy żeton odkłada do woreczka. Budowa miasta lub wzniesienie budynku kosztuje ją zawsze 1 znacznik zasobów mniej (sama wybiera który).

LADY LORRAINE – Pograniczniczka. Raz na turę może dołożyć płytkę krajobrazu do planszy (nie liczy się to jako akcja). W trakcie walki używa dodatkowej kości niedźwiedzia (nie wlicza się ona do limitu oddziałów wynikającego z poziomu chwały).

LORD XANROS – Czarnoksiężnik. Za 1 akcję może dodać 1 kość szkieletora do swojej armii (maksymalnie 3), nie wlicza się ona do limitu oddziałów wynikającego z poziomu chwały. Za każdym razem, kiedy w trakcie walki traci oddział, odzyskuje 1 punkt wytrzymałości.

ELSPETH – Wojownicza Księżniczka. Raz na walkę może ponownie rzucić kością bohatera. Raz na turę może się poruszyć o 3 płytki w linii prostej (może poruszać się tylko przez odkryte płytki, na których nie ma armii potworów).

DARIUS – Zwiadowca. Kiedy odkrywa niezbadany obszar, wybiera jedną z 2 płytek krajobrazu, a drugą odkłada na wierzch stosu (nie pokazuje jej przeciwnikom). Podczas każdej walki może pokonać jedną armię potworów o sile 1 (jeśli taka występuje). Przed walką z Mrocznym Generałem odrzuca z jego podstawki 1 żeton gwardzisty.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Petr Mikša
Ilustracje i projekt graficzny: Roman Hladík
Ilustracja na okładce: Jiří Světinský
Kierownictwo projektu: David Rozsival
Wersja polska: Albi Polska i Game Bakery
Testy i rozwój gry: Marek Vejborný, Michal Šmíd
DTP: Marek Píza, Marek Jaroš

Podziękowania dla testerów, którzy pomogli w stworzeniu gry, szczególnie dla uczestników programu Albi klub deskovkářů: KDH Kartágo, Deskoherna Ptice, Drásovraní, Hlavně hravě, z.s., KDH Těrlicko.

Autorzy chcieli złożyć podziękowania następującym osobom: Adamowi, Ondřejovi i Aničce Hladíkovým; Izabeli, Natanielowi i Anabeli Mikšovym; Otakarowi i Mikulášovi Hladíkovym; Veronice Hladíkovéj; Anitce Nagy Mikšovej; Otakarowi Medektowi; Tobiasowi i Sofie Janíkovym; Janowi, Viktorowi i Šárkowi Kiliánovym; Valentinovi Wirthowi; Davidovi Šemíkowi; Petrowi Štefekowi; Viliamowi Korbelowi.

Albi