

# Karak

## REGLAS DE JUEGO

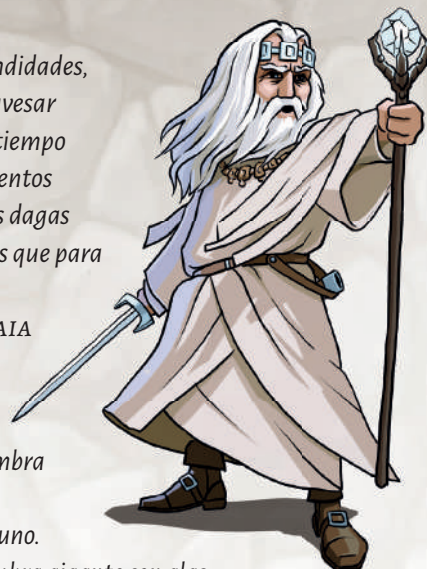
PETR MIKŠA &  
ROMAN HLADÍK





**L**A OSCURA SILUETA DEL CASTILLO DE KARAK se alza sobre el páramo. En sus profundidades, debajo de unas paredes que se están desmoronando, hay seis héroes intentando atravesar las filas de monstruos interminables que habitan en los pasillos del laberinto. Hace tiempo que está abandonado, pero no despoblado. El gigante guerrero HORAN hace aspavientos sujetando el hacha con las dos manos, la ágil ADERYN da volteretas entre de los enemigos y sus dagas vuelan con la rapidez de las alas de un colibrí. El mago blanco ARGENTUS atraviesa las paredes que para él parecen estar hechas de aire y su eterno rival XANROS invoca oscuros relámpagos, mientras que el espadachín VICTORIUS noquea a los enemigos con sus elegantes piruetas. La vidente TAIA parece estar fuera del alcance de los enemigos y estos se ponen en el blanco solos.

De repente el ruido de la batalla enmudece, ya no queda nadie quien pueda desafiar a los héroes. Los seis paladines caminan por el pasillo abovedado y sus pasos resuenan como un eco. En la penumbra del pasillo se vislumbra una forma conocida — un cofre que seguro que está rebosante de tesoros. Los héroes se miran los unos a los otros: está claro que los doblones de oro los podrá conseguir solo uno. Se lanzan adelante como si fueran uno, mientras que en la oscura boca del pasillo aparece una sombra gigante con alas...



Karak es un juego de mesa de aventuras con héroes, donde los jugadores exploran las catacumbas secretas del castillo de Karak. En el laberinto subterráneo descubren cofres llenos de tesoros y luchan contra los monstruos, guardianes de estos tesoros. Una vez robadas las llaves, pueden empezar a abrir los cofres y quedarse con los tesoros. Mediante sus victorias en las batallas van obteniendo el equipamiento que les hace más fuertes. Pero un poderoso DRAGÓN se ha apoderado de estos sótanos llenos de leyendas. El juego acaba cuando uno de los héroes vence al DRAGÓN y el ganador del juego es el que haya recogido el mayor número de tesoros.

## MATERIAL DE JUEGO

- 1** 80 piezas de catacumbas  
(incluida la pieza de inicio con la parte posterior en color claro)
  - 2** 6 figuras de héroes y 6 soportes
  - 3** 6 tarjetas de héroes
  - 4** 5 tarjetas de inventario
  - 5** 30 fichas de vida
  - 6** 1 saccoopaco  
Para las fichas de monstruos y tesoros
  - 7** 43 fichas de monstruos  
(1 dragón, 2 caídos, 12 esqueletos – guardianes de las llaves, 3 reyes de los esqueletos, 5 esqueletos – espadachines, 8 ratas gigantes, 4 arañas gigantes, 8 momias)
  - 8** 10 fichas de cofres cerrados
  - 9** 2 dados
  - 10** 1 ficha de maldición
- reglas de juego  
artbook



## OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador que durante el juego consiga la mayor cantidad de tesoros será el ganador. El juego en sí termina en el momento que un jugador derrota al DRAGÓN, por lo cual se le premia con un tesoro de rubíes del dragón. Luego cada uno de los jugadores cuenta el valor de su botín. Los tesoros obtenidos de los cofres o mediante la derrota de un CAÍDO tienen valor de un punto. El tesoro obtenido por haber derrotado al DRAGÓN tiene valor de un punto y medio. El jugador con más puntos sumados es el ganador.



## Preparación del juego

1. En el centro de la mesa se coloca *la pieza de inicio de las catacumbas* (con la parte posterior en color claro).
2. Barajamos las demás *piezas de catacumbas* y las colocamos en varios montones boca abajo de tal modo que todos los jugadores puedan cogerlas bien.
3. A cada jugador se le reparte *1 tarjeta de inventario* y *5 fichas de vida*, las cuales en los sitios correspondientes dentro de la tarjeta de inventario, la cara con el corazón boca arriba.
4. Luego barajamos las *6 tarjetas de héroes* y las colocamos boca abajo sobre la mesa. Cada jugador elige una tarjeta de héroe y la coloca en el sitio correspondiente de la tarjeta de inventario. El resto de las tarjetas las devolvemos a la caja.
5. Buscamos las *figuras de héroes* correspondientes y las colocamos en sus soportes de plástico.
6. En la pieza de catacumbas inicial colocamos *las figuras de héroes*.
7. Empieza el jugador que tirando los dados haya sumado el número más alto.



## DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla en el sentido de las agujas de reloj. Cada jugador tiene durante su turno a disposición *cuatro pasos para su desplazamiento*, quiere decir que puede desplazar su figura de héroe hasta cuatro piezas de catacumbas. Durante cada turno pueden ocurrir las siguientes situaciones:

- A. Entrada en una zona que aún está por descubrir
- B. Lucha contra el monstruo
- C. Desplazamiento en una zona ya descubierta

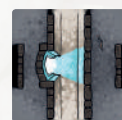
### A. Entrada en una zona que aún está por descubrir

En el juego Karak se trata de ir desarrollando el plan de juego paso a paso. A las partes del plano de juego que aún están sin descubrir las llamamos *zonas no descubiertas*. Al entrar en una zona no descubierta, cogemos una pieza de catacumbas del montón y la colocamos junto a las ya colocadas de tal modo que nuestro héroe pueda pasar de la pieza actual a la pieza recién colocada. De este modo se va ampliando el tablero.

Una vez colocada la pieza de catacumbas, el jugador mueve su figura de héroe en dicha pieza. El pasillo tiene que estar unido a la pieza de la que proviene el jugador, en otros sentidos podría no tener salida.

**Nota:** En los sótanos de Karak hay una gran oscuridad, está claro que los héroes entran en los pasillos o en las salas sin saber qué les espera o qué les depara el camino.

1. *Pasillo*. Si la pieza nueva es un pasillo, coloca allí a tu figura de héroe y puedes hacer más movimientos, si te queda alguno aún.
2. *Sala*. Si es una sala, coloca allí a tu figura de héroe y saca una ficha del *saco de fichas* de monstruos y tesoros.
  - a) Si sacas *la ficha de tesoro*, la colocas en la pieza de sala recién descubierta y puedes hacer más movimientos, si te queda alguno.
  - b) Si sacas *la ficha de cofre* y en tu inventario tienes una *llave* (véase más adelante), puedes coger el tesoro. La llave queda inutilizada (deja *la ficha* en la caja) y tu turno se ha terminado.
  - c) Si sacas *la ficha de monstruo*, la colocas en la pieza de sala recién descubierta. Te toca *luchar* contra el monstruo.
3. *Portal*. El pasillo con un portal funciona como un pasillo normal. A partir de haber colocado al menos dos pasillos con portal en el plano de juego puedes mover las figuras de héroes entre los portales a tu libre elección. Cada movimiento entre los portales equivale a un paso.
4. *Fuente con agua sanadora*. El pasillo con una fuente de agua sanadora (incluida la pieza de inicio) también funciona como un pasillo normal, pero te puedes curar allí (véase más adelante). En tal caso el héroe acaba aquí su turno.



### EJEMPLO DE DESPLAZAMIENTO:

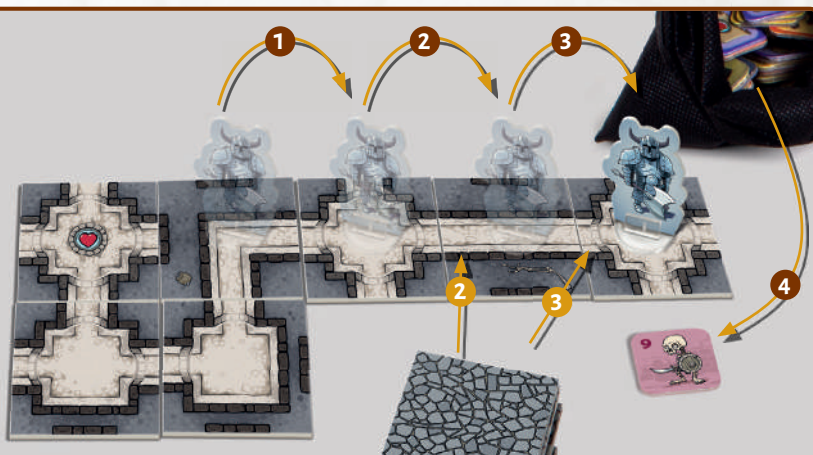
Carlos tiene la figura de un GUERRERO. En su turno puede hacer cuatro pasos. El primer paso le coloca en una sala ya descubierta (1).

El segundo paso le lleva en una zona no descubierta y coloca una pieza de catacumba (2) en el plano de juego.

Es un *pasillo*. Con el tercer paso sigue adelante y coloca otra pieza de catacumba (3), la cual es una *sala*.

Inmediatamente después extrae una ficha de ESQUELETO – ESPADACHÍN (4) del saco con las fichas de monstruos y tesoros y tiene que *luchar* contra él.

Después del combate ha acabado su turno.





**A**

**B**

**C**

**D**

**EJEMPLO 1 – LUCHA GANADORA**

Carlos tiene la figura de un GUERRERO.

**A:** Lucha contra el REY DE LOS ESQUELETOS con la fuerza número 10. Carlos tiene en su *tarjeta de inventario* una *espada* (2) y una *daga* (1), junto a un *hechizo de tiro mágico*. Carlos tira los dados donde le sale un 5, en total tiene  $5 + 2 + 1 = 8$ .

**B:** Carlos decide utilizar la habilidad especial de su guerrero, el *ataque doble*, y vuelve a tirar los dados. Cae un 7, Carlos utiliza el *hechizo* (devuelve la ficha a la caja) y su fuerza de ataque total es  $7 + 2 + 1 + 1 = 11$ . Esto le vale para poder ganarle.

**C:** Le da la vuelta a la ficha de monstruo, la cara con el dibujo del arma se queda boca arriba – es un *hacha*.

**D:** Añade el hacha a su inventario y en la tarjeta deja la ficha con daga.

---

**B**

**C**

**EJEMPLO 2 – LUCHA PERDIDA:**

**B:** Carlos volvió a tirar los dados y le salió un 3. Su fuerza de ataque total es  $3 + 2 + 1 = 6$  y Carlos ha perdido la lucha.

**C:** Tiene que devolver su figura de héroe en la pieza de la que ha salido y darle vuelta a una *ficha de vida* de tal modo que la calavera se quede boca arriba. La ficha del REY DE ESQUELETOS se queda puesta encima de la pieza donde Carlos la ha descubierto.

## B. Lucha contra el monstruo

Para *luchar contra el monstruo*, tira los dos dados. Los números obtenidos se suman – esta suma representa la *fuerza de ataque principal*. A este resultado sumamos la fuerza de equipamiento total de tu héroe. Aparte, después de tirar los dados, puedes utilizar uno o más hechizos llamados el *tiro mágico*.

Cada tiro mágico supone la suma de un punto +1 a la fuerza del ataque. Si alguna habilidad de tu héroe ofrece un punto extra en la batalla, también lo puedes sumar. La suma total es la *fuerza de ataque total de tu héroe*.

- Lucha perdida.** Si la fuerza de ataque total del héroe es inferior a la del monstruo (el número en la ficha de monstruo), entonces tu héroe ha perdido. Dale la vuelta a una ficha de vida, el dibujo de la calavera se queda boca arriba, y vuelve a colocar tu figura de héroe en la pieza de dónde has salido para combatir al monstruo. La ficha de monstruo se queda colocada en la pieza en la que haya sido descubierta.
- Empate.** Si la fuerza de ataque total es igual a la del monstruo, la lucha se queda sin decidir y nadie queda herido. La ficha de monstruo se queda colocada en la pieza en la que haya sido descubierta. Vuelve a colocar tu figura de héroe en la pieza de la que has salido.

- Lucha ganadora.** Si la fuerza de ataque total del héroe es mayor a la del monstruo, has ganado y has combatido al monstruo. Dale la vuelta a la ficha del monstruo y en esta otra cara descubres el equipamiento que has ganado y que puedes colocar en tu inventario. Si en tu tarjeta de inventario no tienes más espacio para colocar el equipamiento obtenido, déjalo en la pieza donde está tu figura. Este equipamiento lo puede coger cualquiera que se coloque en dicha pieza.

## C. Desplazamientos en una zona ya descubierta

- Para los desplazamientos dentro de la zona ya descubierta también se aplica el límite de cuatro pasos, quiere decir el héroe puede visitar como máximo cuatro piezas.
- Si hay un monstruo en la pieza de sala, no puedes pasar a través hasta que no derrotes al monstruo. Según te colocas en la pieza con monstruo, tienes que luchar contra él, tu desplazamiento se ha acabado.
- Si quieres coger un objeto que está en el suelo, abrir un cofre y recoger el tesoro o curarte en la fuente, tienes que parar a tu figura en dicha pieza y acabar allí tu turno.
- Los monstruos y los tesoros aparecen en las salas solamente en el momento de colocar una pieza en el plano de juego.



## Fin del turno

El turno acaba en las siguientes situaciones:

1. Si utilizas los cuatro pasos para desplazarte.
2. Después de la lucha contra un monstruo, independientemente del resultado de esta.
3. Después de haber abierto un cofre y haber recogido su tesoro.
4. Después de haber recogido un objeto.
5. Después de haberte curado en la pieza con la fuente.

## FIN DEL JUEGO

El juego acaba con la derrota del DRAGÓN por cualquiera de los héroes.

Dicho héroe que consiga así el *tesoro del dragón* no es automáticamente el ganador. El jugador que al final del juego acumule el mayor valor de los tesoros será el ganador. Un tesoro corriente que haya sido conseguido al haber abierto el *cofre* o al haber derrotado a un CAÍDO, tiene valor de un punto. El tesoro con rubíes que haya sido conseguido mediante la derrota del DRAGÓN, tiene valor de un punto y medio. Por lo cual puede convertirse en ganador otro jugador, aunque este no haya derrotado al DRAGÓN.

## VIDAS Y CURACIÓN

Cada vez que tu figura haya sido derrotada en la lucha contra un monstruo, dale la vuelta a una *ficha de vida*, el dibujo de calavera boca arriba. Si le das la vuelta a tu última ficha de vida, tu héroe pierde el conocimiento. En el siguiente turno puedes volver a darle la vuelta a tu ficha de vida, ese turno sigues sin jugar, pero en el siguiente ya vuelves a jugar. Si durante el juego tu héroe se ha colocado en una pieza con fuente, puedes acabar aquí tu turno y curar del todo a tu héroe – dales la vuelta a todas las fichas de vida, con el dibujo de corazón boca arriba. Con la cura también puedes quitar la *ficha de hechizo*.

**Ojo:** Si el héroe ha empezado su lucha contra el monstruo desde una pieza con fuente de agua sanadora (incluida la pieza de inicio) y pierde, vuelve a la pieza de la que ha salido en ese turno, con ello tu turno se acaba y le puedes sanar a tu héroe del todo.

## EQUIPAMIENTO DEL HÉROE

Cada vez que tu héroe derrota a un monstruo, obtienes como botín el *equipamiento* que está dibujado en el revés de la ficha de monstruo. Hay varios equipamientos en el juego:

### A. Armas

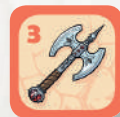
### B. Hechizos

### C. Llave

El equipamiento lo vas colocando en la tarjeta de inventario. En la tarjeta hay *dos huecos para las armas, tres para los hechizos y uno para la llave*. Los hechizos no los puedes colocar en los huecos destinados a las armas, etc. Entonces lo máximo que puedes poseer en un momento dado serán dos armas, tres hechizos y una única llave. Por ejemplo, si en tu tarjeta de inventario hay ya tres hechizos y acabas de obtener otro, tienes que dejar un hechizo en la pieza del tablero, en la que se encuentra ahora mismo tu figura de héroe. En el tablero también puedes dejar el equipamiento que acabas de obtener.

### A. Armas

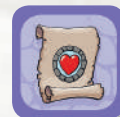
En el juego hay tres tipos de armas: *dagas*, *espada* y *hacha*. Las puedes conseguir derrotando a algunos monstruos. Otra forma de conseguir las es recogiendo del tablero cuando algún jugador las haya dejado allí. Los valores que aparecen en las fichas de armas del inventario se suman al número obtenido del tiro con los dados durante la lucha contra un monstruo. Por ejemplo, si en tu inventario tienes dagas y una espada, al número obtenido del tiro de los dados le sumará  $1 + 2 = 3$ .



## B. Hechizos

Hay dos tipos de hechizos: el  *tiro mágico* y el *portal sanador*. En cuanto consigas algún hechizo, lo colocas en tu tarjeta de inventario. Al revés que como funcionan las armas, donde sumamos puntos en cada lucha, los hechizos se pueden utilizar solamente una vez. Una vez que hayas utilizado la ficha, la descartas – la devuelves a la caja.

**Tiro mágico:** El *tiro mágico* lo puedes conseguir derrotando a la MOMIA. Si decides utilizar el *tiro mágico*, suma un punto +1 a la fuerza de ataque. Este hechizo lo puedes utilizar también después de haber tirado ya los dados. Si tienes varios tiros mágicos, en un ataque puedes utilizar varios a la vez.



**Portal sanador:** El *portal sanador* lo puedes conseguir derrotando a la ARAÑA GIGANTE.

Si decides utilizar el hechizo del *portal sanador*, coloca cualquier figura de héroe en la pieza con la fuente de agua sanadora. El héroe allí transportado se cura y también le puedes quitar la *maldición*. El portal sanador lo puedes utilizar en cualquier momento de tu turno. Si decides utilizarlo, la figura no tiene obligación de acabar su desplazamiento en él.

**Ejemplo:** Al empezar tu turno puedes utilizar el *portal sanador*, desplazarte a cualquier pieza del tablero que tenga la fuente, curar del todo a tu héroe y encima dar otros 4 pasos.

## C. Llave y tesoro

La llave la puedes conseguir derrotando al ESQUELETO – GUARDIÁN DE LAS LLAVES.



La llave la puedes utilizar para abrir un cofre. El héroe tiene que llegar a la pieza de catacumbas donde está colocada la *ficha de cofre*. Por el precio de acabar aquí el turno y dejar la *ficha de llave* puedes coger la ficha de cofre y darle la vuelta y colocarla con el dibujo de cofre abierto boca arriba en tu inventario. ¡Al utilizar la llave para abrir el cofre, esta queda inhabilitada y el jugador la quitará del juego!



**Ojo,** igualmente que lo hechizos, la llave utilizada ya no se puede volver a echar en el saco, sino que la puedes dejar en la caja directamente.

## MALDICIÓN DE KARAK

En cuanto alguien derrote a la MOMIA, alguno de los héroes quedará maldito por la *maldición de Karak*. El jugador, cuyo héroe haya derrotado a la momia, elegirá al jugador que deba quedarse maldito. Colocará la ficha de maldición en la tarjeta de inventario del jugador elegido.



El jugador que haya quedado maldito y tenga la ficha de maldición en su inventario no podrá durante todo el tiempo de la maldición utilizar las habilidades de su héroe. Por ejemplo en caso del GUERRERO, luchando podrás tirar los dados solo una vez y en caso de hayas perdido el conocimiento, no podrás mover la figura en la pieza con la fuente de agua sanadora, en caso del ESPADACHÍN tirando los dados podrás obtener un 1 y podrás luchar solamente una vez, en caso del MAGO no podrás sumar un punto +1 a tu fuerza de ataque ni aunque hayas sacrificado una vida, ni podrás utilizar la ficha de *intercambio*, etc.

La única forma de quitarte la maldición de Karak de encima es que el héroe acabe su turno en una de las piezas con la fuente – donde se cura y también quitará la maldición. En tal caso aparta la *ficha de maldición* hasta que alguno de los héroes vuelva a derrotar a otra MOMIA. Otra forma de quitar la maldición es que alguno de los jugadores derrote a otra MOMIA y traspase la maldición a otro jugador de su elección (también puede mantener la ficha en el jugador actual). Solamente un jugador puede tener la ficha de maldición.



## HÉROES



### Argentus – El Mago

#### Habilidades:

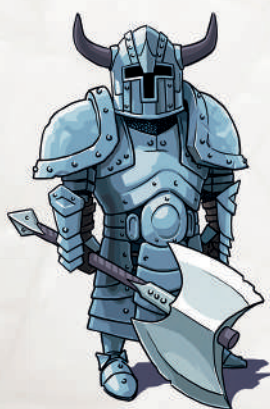


**Afinidad mágica.** El Mago sabe utilizar los rollos mágicos. Como siempre, luchando contra los monstruos, suma los tiros mágicos a tu fuerza de ataque, pero no hace falta descartar las fichas de juego. Te las puedes quedar. **Ojo:** la afinidad mágica no funciona en los hechizos del portal sanador. Si tienes la ficha de maldición, después de haber utilizado el tiro mágico también tienes la obligación de descartarla como los demás jugadores.



**Andar astral.** El Mago sabe traspasar las paredes. Puede moverse entre cualesquiera piezas vecinas en el sentido horizontal o vertical sin necesidad de que estén unidas por un pasillo. Esta capacidad la puede utilizar solamente para los desplazamientos dentro de la zona ya descubierta.

*Ciudad de las Luces – sede antigua de los magos. Antiguamente una deslumbrante metrópolis llena de prodigios y de conocimiento se convirtió en el campo de batalla de dos bandos. Los primeros son de la opinión de que los magos deberían utilizar sus poderes para salvar el mundo ante el cataclismo amenazador, los otros opinan que los magos deben aislarse de este mundo y dejarle gobernar a la humanidad. El Mago Blanco ARGENTUS descubrió que la fuerza que quiere provocar el cataclismo habita en las profundidades del castillo de Karak. ¿Tendrá el Mago suficiente fuerza para poder convencer a sus hermanos y traerles una prueba suficiente sobre la seriedad del peligro que les acecha? ¿O les convencería mejor la deslumbrante luz de los tesoros del laberinto de Karak?*



### Horan, el Guerrero

#### Habilidades:



**El Ataue doble.** El Guerrero es muy hábil en la lucha contra los monstruos. Si escoges al guerrero como tu héroe, en las luchas contra los monstruos podrás tirar los dados una vez más en caso de que no te haya venido bien el primer tiro. En tal caso vas sumando el número del segundo tiro.



**Reencarnación.** Si en la lucha contra los monstruos el Guerrero pierde su última vida, no cae desmayado como los demás jugadores, sino que se transporta a cualquier pieza con la fuente de agua sanadora y se cura del todo.

*LORD HORAN es un guerrero formidable, cuyo nombre ya es una leyenda en todo el mundo hasta ahora descubierto. Es un líder nato y no hay fortaleza o castillo que pueda resistirse a sus tropas y a sus máquinas de guerra. Pero durante sus campañas se enteró sobre un lugar donde ni sus formidables tropas le serán de gran ayuda. El Karak – antiguamente la sede de los honorables caballeros, ahora una ruina envuelta en las leyendas sobre monstruos arrastrándose por los pasillos subterráneos. También el famoso HORAN se va haciendo viejo y siente la necesidad de pasar a la historia como el guerrero más poderoso de todos los tiempos. Parece que para eso no le hace falta mucho – solo hay que derrotar al terrible DRAGÓN que vigila los tesoros inmensurables de Karak.*



### Lord Xanros, el Nigromántico

#### Habilidades:



**Sacrificios.** Para poder sumar +1 a su fuerza de ataque, el Nigromántico puede sacrificar una vida. Esta habilidad, igual que sus hechizos, la puede utilizar una vez haya tirado el dado. En una lucha puede utilizar esta habilidad solo una vez. El sacrificio se puede utilizar aunque le quede solo una vida, pero luego cae desmayado como los demás jugadores.



**Intercambio.** El Nigromántico puede intercambiar su colocación con cualquiera de los héroes que están en la tabla. Para activar dicha habilidad consume todos los cuatro pasos y por eso tiene

que decidir sobre la utilización de dicha habilidad al comienzo de su turno. En la pieza a la que llegó gracias a ese intercambio, puede realizar la acción correspondiente (por ejemplo, curarse, recoger el arma que esté allí o abrir un cofre).

*LORD XANROS lleva decenas de años estudiando los secretos más ocultos de las artes de magia. Lleva mucho tiempo deseando amargamente alcanzar poder e inmortalidad. En un grimorio polvoriento descubrió una información escasa sobre el célebre castillo, donde también habitó una orden de caballeros – el castillo llamado Karak. Pero XANROS también descubrió que bajo el castillo hay una red de pasillos subterráneos ocupados por unos terribles monstruos, donde los humanos, habitantes de las proximidades del castillo, ni se atreven entrar. Pero esto es poco obstáculo para XANROS, el maestro de los nigrománticos. Defiende la creencia que el poder que habita bajo el castillo le proporcionará la deseada inmortalidad. LORD XANROS hará todo lo posible para conseguirlo – aunque tenga que vérselas con el DRAGÓN.*



### Aderyn, la Ladrona

#### Habilidades:



**El Ataque desde la reserva.** La Ladrona sabe atacar desde la sombra. Gracias a esta habilidad tan insidiosa sabe derrotar a los monstruos y eso hasta en situaciones de empate.



**Ir a hurtadillas.** La Ladrona sabe moverse muy bien por la sombra. Al entrar en una pieza del tablero, donde haya un monstruo, puedes decidir si quieres luchar contra él o si te quedas en la sombra y no luchas. De este modo puedes en un mismo turno seguir moviéndote por el tablero e ir descubriendo a los monstruos.

*Antes de aprender este oficio tan condenable de ser ladrona, ADERYN disfrutaba de todas las ventajas de su origen noble. Su padre, un monarca justo y sabio del Imperio de las Islas, murió en una de las últimas batallas contra los invasores bárbaros del Este. ADERYN pudo escapar del castillo de su padre gracias al sacrificio de un fiel guardián, pero cayó en las manos de los ladrones que habitaban en un bosque. El jefe de los ladrones se apiadó de la princesa pelirroja y se negó a entregarla a los habitantes del Este. En vez de eso le enseñó cómo sobrevivir un mundo cruel. Con las nuevas habilidades que adquirió ADERYN siente la oportunidad de poder vengar a su padre, pero para su plan necesita una gota de sangre de DRAGÓN y un montón de dinero. Qué casualidad que ambas cosas la esperan en las penumbras del castillo de Karak.*







## Victorius, el Espadachín

### Habilidades:



**Entrenamiento de combate.** El Espadachín es un luchador experimentado con unos ataques muy certeros. Si tirando los dados te cae un uno, puedes volver tirar, lo que quiere decir que nunca te quedarás con un uno.



**Imparable.** Si tirando los dados en la lucha te ha caído un seis, puedes seguir tu turno, aunque hayas perdido en la lucha o, aunque se haya llegado al empate. Puedes volver a luchar o seguir tu desplazamiento (el límite de los cuatro pasos sigue válido también en esta ocasión).

VICTORIUS es un luchador de élite del Imperio del Mediterráneo, en el combate con la espada nadie se le puede igualar. Pero hasta el espadachín más hábil tiene una debilidad – su corazón. Su amor hacia la joven reina, de la cual es un fiel guardián, es profundo y abrasador. Sin embargo para ella él representa solo al mejor espadachín de todo el ejército. Su amor le ha llevado a hacer una acción desesperada, con la cual le quiere demostrar la profundidad de sus sentimientos a la joven reina. Está decidido a traerle a su amor el tesoro escondido en las profundidades del castillo de Karak, ¡cueste lo que cueste!

## Taia, la Vidente

### Habilidades:



**Premonición.** La Vidente está al corriente de todos los contrincantes de su alrededor. Si su primer paso en el turno acciona la lucha, sumará +1 a la fuerza de ataque.



**Hilandería del destino.** La Vidente es capaz de ver el futuro y tener influencia sobre él. Siempre cuando entres en una sala, saca del saco de fichas de monstruos y tesoros dos fichas. De estos eliges uno y lo pones en la pieza del tablero donde está el cuarto recién descubierto, el otro lo devuelves al saco.



TAIA ha crecido a la sombra del castillo de Karak. Observó las consecuencias del envenenamiento que se estaba propagando poco a poco dentro de su hogar – las enfermedades, pozos envenenados y cosechas perdidas. Todo eso por la culpa del DRAGÓN que vive en las profundidades del castillo de Karak. Desde que era una niña, TAIA percibía fragmentos del futuro. Esta habilidad la confundía y la horrorizaba primero, pero con el paso del tiempo supo convertirla en una de sus ventajas. Ahora necesita la videncia más que nunca. Se dirige al laberinto de Karak para acabar así con el sufrimiento de su gente. Y aunque no tuviese las visiones, ya sabe que le depara el oscuro futuro a su gente.

## BESTIARIO

### La Rata

En los espacios poco agradables del castillo de Karak os podéis topar con unas RATAS sobrecrecidas, que generalmente están donde los restos mortales de los atrevidos, pero poco armados aventureros, quienes emprendieron el peligroso viaje igual que tú, pero nunca llegaron a la meta deseada. Para un luchador experimentado las Ratas no suponen ningún obstáculo, pero aun así pueden ser muy molestas.



### El Rey de los Esqueletos

Los poderosos monarcas del castillo de Karak tampoco pudieron resistirse a la llamada del oro maldito escondido en las profundidades del laberinto. Igual que los demás atrevidos fueron derrotados por las trampas subterráneas y ya no pudieron ver la luz del mundo nunca más. Las hachas de guerra, que los restos mortales siguen llevando, son tan mortíferas como en sus tiempos del reinado. ¡Los REYES DE LOS ESQUELETOS siguen siendo unos enemigos poderosos a los que no hay que subestimar!



### El Esqueleto Espadachín

En los oscuros rincones del laberinto bajo Karak las fuerzas oscuras se han despertado. Una magia maligna les ha inspirado vida a los esqueletos, que son restos de antiguos caballeros soberbios, y ahora se oponen a cualquiera que se atreva entrar. Los ESPADACHINES son unos contrincantes muy hábiles, difíciles de derrotar. Pero si consigues derrotarlos, te llevas todas sus espadas, las cuales siguen intactas a pesar del paso del tiempo.



### El Esqueleto Guardián de las Llaves

Los GUARDIANES DE LAS LLAVES no portan armas, pero no son nada indefensos. Los Esqueletos son unos enemigos testarudos y su único objetivo es custodiar los tesoros malditos de Karak. Si te pones a luchar contra ellos sin estar lo suficientemente armado, tendrás graves problemas. Quiéras o no, los tienes que derrotar, ya que las llaves que portan te llevarán hacia los cofres rebosantes del oro de Karak.



### Las Arañas Gigantes

Estas bestias de ocho patas son, a pesar de su enorme tamaño, enemigos muy silenciosos y mortíferos. Una fuerza mágica liberada hace siglos es culpable de sus tamaños antinaturales. No es una sorpresa de que en sus telarañas puedas encontrar unos rollos mágicos muy antiguos.



### El Caído

No pensarás que eres el primer paladín que haya entrado jamás en los pasillos debajo de Karak, ¿o sí? Antes de ti, ya han pasado por aquí muchos aventureros valientes, pero ninguno volvió. Algunos incluso pudieron coger el oro brillante de Karak, pero no les trajo mucha suerte. Perdió la razón y luego también sus vidas. Ahora sus almas malditas están vigilando los tesoros que pretendían coger.



### Las Momias

Los rollos polvorientos dicen que las personas con aspecto de MOMIAS, que ahora deambulan por el laberinto, eran antiguamente los constructores de este inmenso laberinto de pasillos y salas. Su antigua nación tenía obsesión por conseguir todas las riquezas. Se fijaban desesperadamente en la idea de conseguir la inmortalidad para no tener que abandonar nunca estos tesoros. Pero el poderoso hechizo que utilizaron conllevaba un precio muy alto. La inmortalidad la consiguieron, pero no en la forma que se imaginaron. Ahora sus almas malditas deambulan por los pasillos de su imperio olvidado, custodian celosamente las riquezas y atacan a cualquiera que intente cogerlas. ¡Ten cuidado en no convertirte en una de sus víctimas!



### El Dragón

Hay quien dice haber visto su sombra en las nubes, allí por encima del castillo, pero nadie es capaz de describir su terrible aspecto. Tampoco se sabe con certeza si pertenece siquiera a este mundo. La leyenda dice que quienes lo vieron alguna vez se quedaron mudos de espanto. ¿Es él acaso la fuente de toda esa fuerza oscura que envenena el paisaje alrededor de Karak? ¿Eso lo tienes que descubrir tú!





## RESUMEN DE LAS REGLAS DE JUEGO

### Reglas básicas

#### Desplazamientos

- En tu turno puedes desplazarte hasta cuatro pasos.
- Al llegar a una sala extrae del saco una ficha de monstruo o de tesoro y colócala en la pieza de la sala recién descubierta.
- Tu turno acaba con la lucha, cura, recogida del objeto o apertura del cofre.

#### Lucha

- Para derrotar al monstruo necesitas tener una fuerza de ataque mayor a la del monstruo. La fuerza total del ataque es la suma del número obtenido en el tiro de los dados, de la fuerza de tus armas dentro de tu inventario y eventualmente del extra que tengas gracias a tu figura.
- Una vez que hayas tirado los dados, puedes descartar cuantos tiros mágicos quieras y por cada tiro te sumarás +1 a tu fuerza de ataque.
- Si has perdido todas las vidas, te quedas un turno sin jugar – en vez de jugar le das la vuelta a una ficha de vida, el dibujo de corazón se queda boca arriba.



#### Maldición

- Si derrotas a una momia, elige a un jugador al que le entregas la ficha de maldición. El jugador que es el portador de dicha ficha no podrá utilizar las habilidades de su héroe hasta que no se quite la maldición de encima.
- La ficha de maldición la puedes descartar en caso de que hayas acabado tu turno en la pieza con la fuente de agua sanadora.
- En un momento dado la ficha de maldición la puede tener solo un jugador. Si otro jugador consigue derrotar a otra MOMIA, este decide a quién se le dará la ficha de maldición o si se la queda el portador actual.

#### Fin del juego y determinación del ganador

- El juego acaba en el momento en el que alguno de los jugadores derrote al DRAGÓN.
- Dicho héroe que consigue así el tesoro del dragón no es automáticamente el ganador. El jugador que al final del juego acumule el mayor valor de los tesoros será el ganador. Un tesoro corriente, que haya sido conseguido al haber abierto el cofre o al haber derrotado a un caído, tiene valor de un punto. El tesoro con rubíes que haya sido conseguido mediante la derrota del dragón, tiene valor de un punto y medio.

### Habilidades de los héroes

#### GUERRERO

- Puedes volver a tirar los dados (una vez por cada lucha).
- En caso de que hayas perdido tu última vida, desplaza a tu héroe a la pieza con la fuente de agua sanadora donde se curará del todo.

#### LADRONA

- Ganas la lucha, aunque haya empate.
- No tienes que luchar contra los monstruos y puedes mover tu figura libremente a través de las piezas que estén ocupadas por los monstruos.

#### MAGO

- No tienes que descartar las fichas de tiros mágicos, aunque las hayas utilizado ya.
- Puedes mover tu figura entre las piezas vecinas sin necesidad de que haya un pasillo entre ellas.

#### NIGROMÁNTICO

- A tu fuerza de ataque le puedes sumar +1 por el precio de una vida.
- En vez de dar los cuatro pasos puedes cambiarte tu colocación con otra figura.

#### ESPADACHÍN

- Puedes volver a tirar los dados siempre que te haya caído un uno previamente.
- Si te cae un seis, no tienes la obligación de acabar tu turno después de una lucha.

#### VIDENTE

- Si luchas inmediatamente después de haber dado un paso en tu turno, sumarás +1 a tu fuerza de ataque.
- Al descubrir una sala puedes elegir entre dos fichas de monstruos/tesoros.

**Autores:** Petr Mikša (concepto y desarrollo del juego), Roman Hladík (diseño gráfico e ilustración). **DTP:** Jiří Trojáněk, Marek Píza, Michal Peichl. **Especial agradecimiento a:** Adam y Ondřej Hladíkoví, Anita Nagy Mikšová, Bohuslav Kolman, David Šemík, Jiří Horníček, Karel Vlasák, Libor Hudák (eX-press.cz), Martin Hrabálek, Martin Kučera, Milan Halánek, Nataniel e Izabela Mikšovi, Otakar y Mikuláš Hladíkoví, Péta y Kuba Kutilovi, Petr Štefek, Pavel Tatíček, Simona Skudová, Štěpán Štefaník, Tomáš Hřebíček, Veronika Hladíková, Viktor Bém (Deskoherní klub Brno – Asociación de los juegos de mesa), Viliam Korbel, Zdeněk Petrůj.

