



ПРО ГРУ :

«Таємниця замку Карак» — це пригодницька настільна гра у стилі *dungeon crawl*, де гравці досліджують темні коридори підземелля, відкривають нові кімнати, б'ються з монстрами і змагаються за скарби. Кожен обирає одного з шести героїв із власними здібностями, а шлях у надрах Караку постійно змінюється, адже плитки лабіринту відкриваються поступово. Атмосфера пошуку скарбів, інтриги та сутичок з чудовиськами робить кожну партію динамічною та непередбачуваною.

ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра створена для компанії від двох до п'яти гравців, які люблять пригоди, дослідження та нескладні рольові механіки. Вона чудово підходить для сімейних вечорів та для новачків у жанрі *dungeon crawl*, але водночас дає достатньо варіативності для досвідчених гравців, які цінують тактичні рішення та розвиток персонажів.



КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці є всі необхідні компоненти для пригоди, серед яких плитки підземелля, фігурки героїв, жетони монстрів і здоров'я, скрині зі скарбами, планшети інвентарю, кубики, мішечок для жетонів, жетон прокляття, правила гри та промонабір для першої і другої частини «Караку».



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

На початку кожен гравець обирає героя і отримує його фігурку, карту та планшет інвентарю. Плитки підземелля перемішуються, а стартова плитка викладається в центрі столу. Жетони монстрів і скарбів потрапляють до мішечка. Гравці розміщують свої фігурки на стартовій локації, готують жетони здоров'я і готуються розпочати дослідження.

ХІД ГРИ

Кожного ходу гравець може зробити до чотирьох кроків, відкриваючи нові кімнати, б'ючись із монстрами або взаємодіючи з елементами підземелля. У бою можна отримати зброю, обладунки або сувої заклять, а знайдені портали прискорюють пересування. Фонтани відновлюють здоров'я, а відкриті зони дозволяють підібрати залишені предмети чи вплутатися в нові сутички. Поступово учасники змагаються за рідкісні скарби, намагаючись розвинути свого героя та зібрати найбільше трофеїв.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Фінальною подією стає бій із драконом, що охороняє рубін, який приносить півтора переможних бали. Після перемоги над драконом всі підраховують кількість зібраних скарбів і трофеїв. Гравець, який має найбільший сумарний результат, стає переможцем та оголошується найуспішнішим шукачем скарбів Караку.



Поради для гри:

01

Під час дослідження намагайтеся відкривати кімнати так, щоб обмежити можливості суперників і водночас збільшити власні шанси на здобич.

02

У боях раціонально використовуйте спорядження й сувої, оскільки вони можуть вирішити результат складної сутички.

03

Не забувайте про портали — вони допомагають швидко наздогнати конкурентів або встигнути першими до цінних скарбів.