



О ИГРЕ:

«Тайны замка Карак» — это приключенческая настольная игра в стиле *dungeon crawl*, где игроки исследуют темные коридоры подземелья, открывают новые комнаты, сражаются с монстрами и соревнуются за сокровища. Каждый выбирает одного из шести героев со своими способностями, а путь в недрах Карака постоянно меняется, ведь плитки лабиринта открываются постепенно. Атмосфера поиска сокровищ, интриги и столкновений с чудовищами делает каждую партию динамичной и непредсказуемой.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке есть все необходимые компоненты для приключения, среди которых плитки подземелья, фигурки героев, жетоны монстров и здоровья, сундуки с сокровищами, планшеты инвентаря, кубики, мешочек для жетонов, жетон проклятия, правила игры и промонабор для первой и второй части «Карак».



ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра создана для компании от двух до пяти игроков, которые любят приключения, исследования и несложные ролевые механики. Она отлично подходит для семейных вечеров и для новичков в жанре *dungeon crawl*, но в то же время дает достаточно вариативности для опытных игроков, которые ценят тактические решения и развитие персонажей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

В начале каждый игрок выбирает героя и получает его фигурку, карту и планшет инвентаря. Плитки подземелья перемешиваются, а стартовая плитка выкладывается в центре стола. Жетоны монстров и сокровищ попадают в мешочек. Игроки размещают свои фигурки на стартовой локации, готовят жетоны здоровья и готовятся начать исследование.



ХОД ИГРЫ

Каждый ход игрок может сделать до четырех шагов, открывая новые комнаты, сражаясь с монстрами или взаимодействуя с элементами подземелья. В бою можно получить оружие, доспехи или свитки заклинаний, а найденные порталы ускоряют передвижение. Фонтаны восстанавливают здоровье, а открытые зоны позволяют подобрать оставленные предметы или ввязаться в новые схватки. Постепенно участники соревнуются за редкие сокровища, пытаются развить своего героя и собрать больше всего трофеев.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Финальным событием становится сражение с драконом, охраняющим рубин, которое приносит полтора победных балла. После победы над драконом все подсчитывают количество собранных сокровищ и трофеев. Игрок, имеющий наибольший суммарный результат, становится победителем и объявляется самым успешным искателем сокровищ Караку.



Советы для игры:

01

Во время исследования старайтесь открывать комнаты так, чтобы ограничить возможности соперников и одновременно увеличить собственные шансы на добычу.

02

В боях рационально используйте снаряжение и свитки, поскольку они могут решить исход сложного сражения.

03

Не забывайте о порталах — они помогают быстро догнать конкурентов или успеть первыми к ценным сокровищам.