



INSTRUKCJA

Karak

LABYRINTH

Nie chcecie czytać instrukcji?
Zapoznajcie się z naszym samouczkiem!



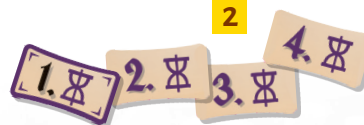
OWIANY ZŁĄ SŁAWĄ ZAMEK KARAK... Labirynt, który rozpościera się w jego podziemiach znacie niczym własną kieszeń. Każdy korytarz, każdą pułapkę, każdy skarb. Ale dziś coś się zmieniło. Ziemia drży, mury pękają... Jeśli nie chcecie pozostać tu po wsze czasy z pradawnymi monstrami, musicie działać szybko. Bardzo szybko. Złapcie, co możecie, i biegnijcie co sił w nogach do wyjścia, zanim będzie za późno!

Rada: jeśli to wasza pierwsza rozgrywka w grę Karak. Labirynt albo chcecie pokazać grę nowym graczom, postępujcie zgodnie ze wskazówkami z broszurki Otwórz i graj.

1



2



ZAWARTOŚĆ

- 1 4 arkusze labiryntów
- 2 8 żetonów szybkości *
- 3 49 kart celów (1 treningowa, 8 łatwych; 18 średnich; 22 trudne)
- 4 56 płytek minigier (4+4 każdego rodzaju i poziomu trudności)
- 5 4 mazaki suchościeralne z gąbkami
- 6 30 sekundowa klepsydra
- 7 4 karty pomocy



4



6



5

7

* Dlaczego 8?
Jeśli dysponujecie drugim egzemplarzem gry Karak. Labirynt, możecie zagrać w większym gronie. Wówczas potrzebne będą żetony z numerami 5–8.

JAK NAJLEPIEJ CZYŚCIĆ ELEMENTY?

W trakcie rozgrywki w grę Karak. Labirynt gracze wykorzystują suchościeralne mazaki, by zaznaczyć na arkuszach labiryntów ścieżkę, którą się poruszają. Mazaki są także używane do rozwiązywania zagadek z minigier. Sugerujemy, aby niezwłocznie po zakończeniu rozgrywki i podliczeniu punktów dokładnie wyczyścić wszystkie elementy przy pomocy gąbek. Mimo to z czasem tusz z mazaków może się utrwalić i stać się widoczny, co może zdradzić rozwiązania zagadek. W takim wypadku polecamy przetrzeć je przy użyciu alkoholu technicznego lub specjalnego środka do czyszczenia tablic suchościeralnych.

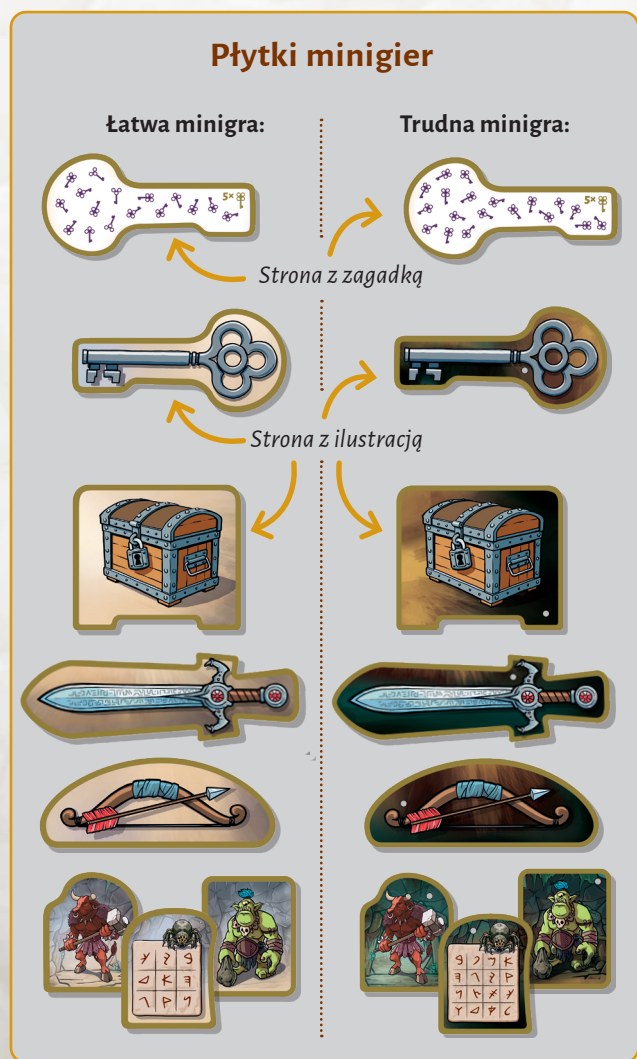
Jeśli w pudełku brakuje jakiegoś elementu, bądź jest on uszkodzony, napisz do nas na eshop@albipolska.pl.

OPIS ORAZ CEL GRY

Karak. *Labirynth* to samodzielna gra w świecie Karaka, rozgrywana w czasie rzeczywistym gra polegająca na rysowaniu ścieżki oraz rozwiązywaniu zagadek. W trakcie rozgrywki gracze równocześnie starają się odnaleźć w labiryncie korytarzy trasę, która zapewni im możliwie najwięcej punktów zwycięstwa w oparciu o wylosowaną kartę celu.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką wszystkie płytki i żetony trzeba delikatnie wyjąć z kartonowych ramek.



1. Każdy gracz bierze jeden arkusz labiryntu oraz jeden suchościernalny mazak z gąbką. Gracze ustalają, czy w trakcie rozgrywki będą korzystać ze strony „A” bądź „B” arkusza, a następnie wszyscy odwracają swoje arkusze odpowiednią stroną do góry.



A

B

Uwaga: strona „B” przedstawia większy labirynt, który pozwala na zdobycie większej liczby punktów, ale trudniej jest w nim poruszać się pod presją czasu. Z tego powodu dla początkujących graczy poleca się użycie strony „A”.

2. Każdy gracz bierze jeden zestaw płytek minigier (po jednej z następujących rodzajów: klucz, skarb, miecz, łuk, minotaur, pająk, troll) i kładzie w pobliżu swojego arkusza labiryntu, ilustracją do góry.

Uwaga: w grze dostępne są dwa poziomy trudności dla każdej z minigier – poziom łatwy, oznaczony jasnym tłem po stronie z ilustracją oraz trudny, oznaczony ciemnym tłem po stronie z ilustracją. Sugerujemy, aby w trakcie rozgrywki wszyscy gracze używali płytek o tym samym poziomie trudności, ale podczas partii z dziećmi, bądź z początkującymi graczami, bardziej doświadczeni uczestnicy mogą wykorzystywać trudne płytki, podczas gdy dzieci i początkujący będą używali tych łatwiejszych. Pozwoli to zrównoważyć dla wszystkich poziom trudności gry.

3. Klepsydrę należy postawić na środku stołu i położyć na niej żeton „Najszybszy gracz” (żeton oznaczony numerem „1”). Pozostałe żetony szybkości (oznaczone numerami „2”, „3” oraz „4”) trzeba położyć obok klepsydry.
4. Gracze wspólnie wybierają poziom trudności karty celu, którą będą wykorzystywać w trakcie gry. W grze znajdują się trzy talie kart celów (*łatwa*, *średnia* oraz *trudna*), oznaczone na rewersie różną liczbą czaszek (jedną, dwiema bądź trzema):





Gracze biorą jedną, wspólnie wybraną talię, losują z niej jedną kartę celu i kładą ją zakrytą na środku stołu obok klepsydry. Karta celu musi być położona w miejscu, w którym będzie dobrze widoczna dla wszystkich.

Uwaga: jeżeli gracze chcą wybrać kartę celu losowo, bez wybierania poziomu trudności, po prostu muszą potasować wszystkie trzy talie razem i dobrać kartę ze spodu tak powstałego stosu.

5. Kiedy wszyscy będą gotowi, należy odkryć kartę celu i rozpocząć rozgrywkę!

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz prowadzi rozgrywkę na swoim arkuszu labiryntu, robiąc to jednocześnie z pozostałymi. Aby na koniec gry zdobyć punkty, gracz rysuje zgodną z regułami ścieżkę pomiędzy punktem początkowym a jednym z dostępnych wyjść. Gracz musi rozpocząć rysowanie ścieżki od *schodów*  wskazanych na karcie celu („A”, „B” albo „C”). Jeśli na karcie nie wskazano konkretnej litery, oznacza to, że gracz może rozpocząć rysowanie ścieżki od dowolnych , ale nie może zmienić tej decyzji w trakcie rozgrywki.

Schody



Zasady dotyczące rysowania

Jeśli linia (ścieżka) narysowana przez gracza prowadzi przez jakieś pole, uznaje się, że dane pole zostało przez niego „odwiedzone”. Gracz nigdy nie może odwiedzić jednego pola więcej niż raz, co oznacza, że nie można iść własnymi śladami. Na koniec gry przyznaje się punkty za symbole przedstawione na odwiedzonych polach, zgodnie z informacjami zawartymi na karcie celu.



Ściana

Gracze nie mogą rysować ścieżek przechodzących przez ściany, ale poza tym jednym ograniczeniem mogą rysować ścieżki przechodzące przez dowolne pola, nawet jeśli nie spełniają ich wymagań (patrz niżej). Gracze mogą rysować ścieżkę tylko między polami sąsiadującymi ze sobą w pionie i w poziomie, nie na ukos.

Gracze mogą zmaczać własne ścieżki, ale wolno im to robić nie dalej niż do ostatniego odwiedzzonego symbolu.







Jeśli gracz zdobędzie przedmiot lub pokona potwora w momencie, kiedy znajduje się na polu, oznacza to poprzez zakreślenie (wzięcie w kółko) odpowiedniego symbolu na swoim arkuszu labiryntu.

WAŻNE! W wyjątkowej sytuacji gracz nie będzie w stanie kontynuować rysowania swojej ścieżki, ponieważ wszystkie sąsiednie pola odwiedził już wcześniej, a nawet cofnięcie się do ostatniego odwiedzzonego symbolu nie pomoże mu wydostać się z takiej sytuacji. W takim wypadku gracz odpada z gry i nie otrzymuje żadnych punktów.

Wymagania



Gracze otrzymują punkty za odwiedzone symbole wskazane na karcie celu. Jednak z niektórymi symbolami wiążą się dodatkowe wymagania, które należy spełnić, aby dany symbol mógł być uwzględniony podczas podliczania punktów na koniec rozgrywki.





Konkretniej mówiąc, odnosi się to do symboli szczura , szkieletora  oraz skarbu . Aby otrzymać za nie punkty (oczywiście, jeśli któryś z tych symboli jest wskazany na karcie celu), gracz musi najpierw zdobyć odpowiednie przedmioty – miecz  (w przypadku szczura), łuk  (w przypadku szkieletora) albo klucz  (w przypadku skarbu).

Przypomnienie: gracz może przechodzić przez pola z takimi symbolami nawet bez spełnienia ich wymagań, ale wówczas nie otrzyma za nie nagrody (albo nie uniknie kary).

Punkty wytrzymałości

Każdy gracz ma na swoim arkuszu labiryntu 3  (punkty wytrzymałości). Ilekroć gracz narysuje ścieżkę przechodzącą przez pułapkę , albo przez szczura, kiedy nie posiada miecza, albo przez szkieletora, kiedy nie posiada łuku, traci 1 z punktów wytrzymałości i musi go skreślić.

WAŻNE! Kiedy gracz skreśli wszystkie trzy serca, odpada z gry i nie otrzymuje żadnych punktów.

Potrzeba skreślenia jednego z serc została oznaczona przy pomocy . Poza tym najpowszechniejszym efektem opisanym powyżej, inne efekty także mogą zadawać  – wówczas taki efekt jest wskazany na karcie celu.

Minigry

Aby zdobyć niektóre z symboli przedstawionych na arkuszu labiryntu gracz musi rozwiązać zagadki na związanych z nimi minigrach. Musi to zrobić zaraz po tym, kiedy odwiedzi pole z danym symbolem. W grze dostępnych jest 7 minigier – miecz (1), łuk (2), klucz (3), skarb (4) oraz 3 związane z bossami: minotaur (5), pająk (6) oraz troll (7). Każda z minigier została dokładnie opisana w słowniczku znajdującym się w dalszej części instrukcji oraz w broszurce *Otwórz i graj*.



Zagadka z minigry musi zostać rozwiązana natychmiast po tym, jak gracz odwiedzi związane z nią pole – nie można jej rozpatrywać później, a gracz nie może kontynuować rysowania ścieżki, dopóki nie rozwiąże minigry albo zrezygnuje z jej rozwiązywania. Kiedy minigra zostanie rozwiązana, gracz zakreśla odpowiedni przedmiot (lub bossa) na swoim arkuszu labiryntu i kontynuuje rysowanie ścieżki.

Wyjścia

Aby otrzymać jakiegokolwiek punkty na koniec rozgrywki gracz musi dotrzeć swoją ścieżką do jednego z wyjść. W przypadku łatwych i średnich kart celów dostępne są trzy wyjścia – każde z nich reprezentowane przez jednego bossa (*minotaur*, *pająk* oraz *troll*). Aby móc wyjść przez pole z bossem, gracz musi najpierw rozwiązać powiazaną z nim minigrę.



Minotaur




Pająk



Troll

Gracze mogą wyjść z labiryntu przez dowolne z wyjść, jednak na ogół jedno z nich jest premiowane i wyraźnie oznaczone na karcie celu. Wyjście przez dane pole nagradzane jest dodatkowymi punktami.

Podczas rozgrywki z określonymi kartami celów gracze mogą mieć możliwość wyjścia przez pola ze  (poza polami wyjść z bossami). Taka możliwość zawsze jest wyraźnie oznaczona na karcie celu.


KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Kiedy pierwszemu graczowi uda się wyjść z labiryntu, otrzymuje on *żeton najszybszego gracza* oraz odwraca (uruchamia) klepsydrę.



Aby otrzymać jakiegokolwiek punkty, pozostali gracze muszą wyjść ze swoich labiryntów przed upływem czasu odliczanego przez klepsydrę. Kiedy kolejny gracz wyjdzie z labiryntu, bierze żeton szybkości z kolejnym najniższym numerem.

Osoba z żetonem najszybszego gracza jest odpowiedzialna za poinformowanie pozostałych, kiedy piasek w klepsydrze się przesypie. Kiedy tak się stanie, wszyscy muszą przerwać rysowanie i odłożyć na bok swoje mazaki.


Uwaga: żeton najszybszego gracza na ogół zapewnia  graczowi, który go zdobędzie. Jest to zawsze wyraźnie oznaczone na karcie celu.

Następnie gracze przystępują do podliczania punktów.

WAŻNE! Punkty podliczają tylko gracze, którzy nie skreślili wszystkich serc i którym udało się wyjść z labiryntu (dotrzeć do wyjścia i rozwiązać odpowiednią minigrę).



Ponadto wszyscy gracze powinni teraz sprawdzić, czy nie popełnili żadnych błędów podczas poruszania się po labiryncie bądź w trakcie rozwiązywania minigier. Jeśli tak się stało, nie otrzymują żadnych punktów za tę rozgrywkę.

W celu podliczenia punktów należy rozpatrzyć kartę celu, robiąc to od góry do dołu i przyznawać punkty za każdy wiersz. Dokładny opis przyznawania punktów znajduje się w *słowniczku* w dalszej części instrukcji.

Zwycięzcą zostaje osoba, której udało się zgromadzić najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który skreślił mniej . Jeśli remis dalej nie został rozstrzygnięty, zwycięzcą zostaje ten z remisujących, który ma żeton szybkości z niższą wartością.



TRUDNE KARTY CELÓW

Rozgrywka przy użyciu *trudnej karty* celu może wprowadzić do gry nowe mechanizmy. Niektóre karty mogą zapewniać punkty, jeśli gracz zdobędzie (rozwiązując odpowiednią minigrę) konkretny przedmiot, nawet bez pokonania wroga przy jego pomocy. Karty te mogą też wymagać zdobycia (poprzez rozwiązanie odpowiedniej minigry) konkretnego przedmiotu, aby przy jego pomocy pokonać określonego bossa.

Należy również zauważyć, że niektóre trudne karty celów przyznają więcej punktów za *klejnoty* oraz za *żeton najszybszego gracza*. Inne mogą odejmować punkty za *klejnoty* bądź *zwoje*. Jeszcze inne mogą przyznawać punkty za odwiedzenie pola z , ale w takim wypadku gracze, jeśli odwiedzą takie pole, nadal muszą skreślić .



Odwiedzenie pola z określonymi schodami może zostać nagrodzone dodatkowymi punktami, bądź mogą być za to odjęte jakieś punkty. Podczas przyznawania punktów za schody, należy zignorować schody początkowe. Karta celu może wskazywać określone schody jako wyjście z labiryntu oraz przyznawać lub odejmować punkty za użycie ich (w takim wypadku gracze nadal mogą normalnie wyjść z labiryntu przez pole z bossem).

SŁOWNICZEK SYMBOLI I MINIGIER

? Symbol ten można znaleźć na niektórych kartach celów ze zwojami  lub schodami . Oznacza on, że możesz odwiedzić dowolne pole ze zwojem, aby otrzymać punkty, albo możesz wejść do labiryntu dowolnymi schodami. Ogólnie **?** w grze *Karak. Labyrinth* oznacza „... wybrany (e) przez ciebie”.



Boss – potwór pilnujący wyjścia. W grze występują trzy bossowie – *minotaur*, *pająk* oraz *troll*. Gracze muszą rozwiązać minigrę powiązaną z bossem, aby móc wyjść z labiryntu i otrzymać jakiegokolwiek punkty.



Duch – karta celu może wskazywać, ile różnych pól z duchami należy odwiedzić, aby otrzymać określoną liczbę . Aby otrzymać te punkty zwycięstwa, gracz musi odwiedzić dokładnie tyle pól z duchami ile wskazano – ani mniej, ani więcej. Należy zauważyć, że odwiedzenie pola z duchem **nie powoduje** .

Karta celu – karta wskazująca, za które odwiedzone pola, zdobyte przedmioty oraz pokonanych bossów i potwory gracz otrzyma punkty na koniec gry (oraz ile ich otrzyma). Karty celu wskazują wejście także do labiryntu. Podczas rozgrywki gracze używają tylko jednej karty celu, która jest wspólna dla wszystkich.

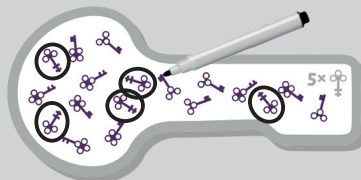


Klejnot – karta celu może wskazywać, ile  jest przyznawanych za każde odwiedzone pole z . Na ogół jest to 1 punkt. Aby otrzymać te punkty nie należy spełnić żadnych dodatkowych wymagań, poza odwiedzeniem odpowiedniego pola.



Klucz – przedmiot wymagany do zdobycia skarbu. Kiedy gracz zdobędzie klucz, musi zakreślić go na swoim arkuszu labiryntu.

„Klucz” (minigra) – aby zdobyć klucz, gracz musi rozwiązać minigrę „Klucz”, kiedy znajduje się na odpowiednim polu. Aby to zrobić, musi zakreślić wskazaną liczbę kluczy określonego kształtu.



Labirynt (arkusz) – arkusz, na którym gracz rysuje swoją ścieżkę biegnącą przez labirynt. Używa go także do śledzenia punktów wytrzymałości, zdobytych przedmiotów, pokonanych wrogów oraz otrzymanych punktów.



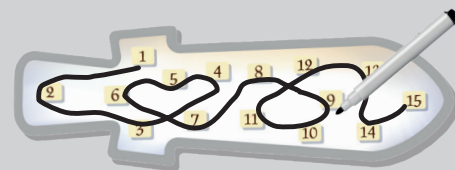
Łuk – przedmiot wymagany do pokonania szkieletora. Kiedy gracz zdobędzie łuk, musi zakreślić go na swoim arkuszu labiryntu.

„Łuk” (minigra) – aby zdobyć łuk, gracz musi rozwiązać minigrę „Łuk”, kiedy znajduje się na odpowiednim polu. Aby to zrobić, musi narysować na płytce z minigrą ścieżkę biegnącą przez labirynt, łączącą szkieletora z jedną ze strzał.



Miecz – przedmiot wymagany do pokonania *szczura*. Kiedy gracz zdobędzie miecz, musi zakreślić go na swoim arkuszu labiryntu

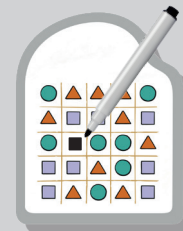
„Miecz” (minigra) – aby zdobyć miecz, gracz musi rozwiązać minigrę „Miecz”, kiedy znajduje się na odpowiednim polu. Aby to zrobić, musi narysować linię łączącą kolejno wszystkie liczby od najmniejszej do największej.



Minotaur – jeden z trzech bossów występujących w grze.



„Minotaur” (minigra) – aby wyjść z labiryntu przez pole z minotaurom, gracz musi rozwiązać minigrę „Minotaur”. W tym celu musi odnaleźć i wpisać w układ symbol (lub kilka symboli), który sprawi, że **żaden z symboli** w układzie nie będzie tworzył linii złożonej z 4 identycznych znaków.

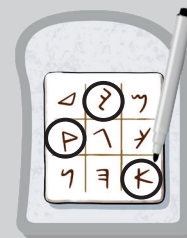



Odwiedzone pole – pole na arkuszu labiryntu, przez które przebiega ścieżka narysowana przez gracza.



Pająk – jeden z trzech bossów występujących w grze.

Pająk (minigra) – aby wyjść z labiryntu przez pole z pajakiem, gracz musi rozwiązać minigrę „Pająk”. W tym celu musi odnaleźć i zakreślić identyczne symbole, które po obu stronach płytki z pajakiem znajdują się w tych samych miejscach.



Potwór – znajdujący się na arkuszu labiryntu symbol zmuszający gracza do  jeśli nie zostanie pokonany. Potwór zostaje pokonany, jeśli gracz posiada określony przedmiot w momencie wejścia na pole z potworem. Pokonane potwory należy zakreślić. W grze występują dwa rodzaje potworów – *szczur* oraz *szkieletor*.

Poziomy trudności karty celu – karty celów mają trzy poziomy trudności oznaczone za pomocą różnej liczby czaszek na awersie i rewersie – *łatwe*, *średnie* oraz *trudne*.

Przedmiot – w grze występują cztery przedmioty – *miecz*, *łuk*, *klucz* oraz *skarby*, a z każdym z nich powiązana jest osobna minigra.



Miecz, łuk oraz klucz na ogół są wymagane do otrzymania punktów z innych źródeł, podczas gdy skarby same zapewniają punkty.



Pułapka – symbol na arkuszu labiryntu, który w momencie odwiedzenia sprawia, że gracz natychmiast ~~✗~~. Niektóre trudne karty celów mogą przyznawać punkty za odwiedzenie pola z pułapką, ale gracz nadal musi ~~✗~~ kiedy odwiedzi takie pole.



Punkty zwycięstwa – przyznaje się je za spełnienie warunków wskazanych na karcie celu. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa wygrywa grę.




Schody – wejście do labiryntu. Karta celu na ogół wskazuje, których schodów gracze muszą użyć jako punktu początkowego rysowanej ścieżki („A”, „B” albo „C”). Podczas rozgrywki z trudną kartą celu schody mogą także służyć za wyjście z labiryntu. Gracz może odwiedzić pole ze schodami, które nie służyły jako punkt początkowy. W większości takich przypadków takie pole uznaje się za puste.




Serce – oznacza *punkty wytrzymałości*. Niektóre efekty, takie jak odwiedzenie pola z *pułapką* albo odwiedzenie pola z potworem bez odpowiedniego przedmiotu, owocuje ~~✗~~ (gracz natychmiast skreśla jedno ze swoich serc). **Jeśli gracz skreśli trzecie swoje serce**, odpada z gry i nie bierze udziału w podliczaniu punktów.




Skarb – karta celu wskazuje liczbę  przyznawanych za zdobyty skarb. Kiedy gracz zdobywa skarb, zakreśla go na swoim arkuszu labiryntu. Aby zdobyć skarb gracz musi najpierw pozyskać *klucz*.

„Skarb” (minigra) – aby zdobyć skarb, gracz musi rozwiązać *minigrę* „Skarb” kiedy znajduje się na odpowiednim polu. Aby to zrobić musi narysować linię łączącą jeden z kluczy ze skrzynią, w której znajduje się rubin.



Szczur – rodzaj potwora. Karta celu może wskazywać, ile  jest przyznawanych za każdego pokonanego szczura. Aby pokonać szczura, gracz musi posiadać *miecz*. Jeśli go nie ma w momencie odwiedzenia pola ze szczurem, musi ~~✗~~.



Szkieletor – rodzaj potwora. Karta celu może wskazywać, ile  jest przyznawanych za każdego pokonanego szkieletora. Aby pokonać szkieletora, gracz musi posiadać *łuk*. Jeśli go nie ma w momencie odwiedzenia pola ze szkieletorem, musi ~~✗~~.




Ściana – bariera wydrukowana na arkuszu labiryntu. Gracze nie mogą rysować linii przechodzących przez ściany.


Troll – jeden z trzech bossów występujących w grze.

„Troll” (minigra) – aby wyjść z labiryntu przez pole z trollem, gracz musi rozwiązać *minigrę* „Troll”. Aby to zrobić, musi ustalić, który potwór występuje najczęściej na zagadce i zakreślić każdego takiego potwora.




Wyjście – gracze muszą dotrzeć do jednego z wyjść, aby móc otrzymać punkty. W przypadku kart celów na *łatwym* i *średnim* poziomie trudności za wyjścia uznaje się tylko pola *minotaurem*, *pałką* oraz *trollem*. Niektóre z kart celów wskazują także *schody* jako wyjścia. Gracze mogą wyjść przez wszystkie wyjścia, ale karty celów czasami wskazują, że wyjście przez konkretne wyjście jest nagradzane dodatkowymi .



Zwój – karta celu może wskazywać sposób, w jaki przyznawane są punkty za *zwoje*. Jeśli na karcie celu widnieje tylko jeden zwój, gracz musi po prostu odwiedzić pole ze wskazanym zwojem. Jeśli na karcie celu widnieją dwa lub trzy zwoje, gracz musi zawsze odwiedzić ich pola w kolejności wskazanej przez strzałki, w przeciwnym razie nie otrzyma żadnych .



Żeton minigry – żeton z zagadką, którą gracz musi rozwiązać w konkretnym momencie gry (na ogół w momencie odwiedzenia powiązanego z nią pola). Każdy gracz ma swój komplet żetonów minigier. W grze dostępne są dwa duże zestawy żetonów minigier – jasne, łatwiejsze oraz ciemne, trudniejsze.


Żeton najszybszego gracza – żeton szybkości z numerem **1**. Podczas przygotowania gry kładzie się go na klepsydrze, a gracz, który go zdobędzie, na ogół otrzymuje  (zgodnie z tym co wskazano na karcie celu).



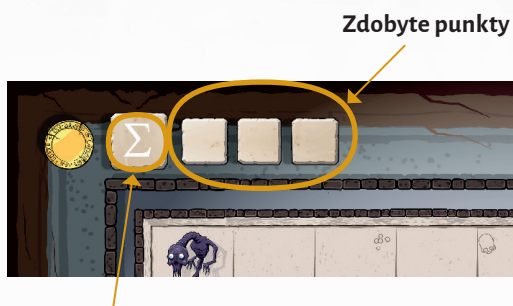
Żetony szybkości – żetony wskazujące kolejność, w której gracze wyszli ze swoich labiryntów. Kiedy gracz wychodzi z labiryntu, bierze żeton szybkości o najniższej dostępnej wartości (najpierw **1**, potem **2**, itd.).



TRYB MINIKAMPAII

Jeśli gracze chcieliby spróbować dłuższej rozgrywki, sugerujemy, aby zagrali trzy partie pod rząd, a potem zsumowali wyniki uzyskane w każdej z nich. Gracz z najwyższym łącznym wynikiem po trzeciej partii zostaje zwycięzcą. Gracze wykorzystują specjalne pola do notowania , które zdobyli podczas każdej z trzech gier.

Uwaga: jeśli w trakcie dowolnej z partii rozgrywanej w ramach kampanii gracz nie otrzyma żadnych punktów (np. ponieważ skreślił wszystkie serca), to nadal może brać udział w pozostałej części kampanii.




Suma punktów

GRA NA CZAS ORAZ WARIANT SOLO

W podstawowej wersji gry *Karak. Labirynt* napięcie związane z czasem zaczyna się wtedy, kiedy najszybszy z graczy wyjdzie ze swojego labiryntu i uruchomi klepsydę. Jeżeli jednak graczom zależy na jeszcze większym poczuciu napięcia, mogą rozważyć rozegranie całej gry w określonych ramach czasowych.

W tym celu sugerujemy użycie minutnika z alarmem (np. w telefonie). W tabeli poniżej zawarliśmy sugerowany limit czasu dla każdego z poziomów trudności w zależności od tego, jak trudnej rozgrywki oczekują gracze.

W tym wariantcie każdy, kto nie wyjdzie z labiryntu przed upływem czasu, nie otrzymuje żadnych punktów. Przy takim rozwiązaniu nie używa się klepsydry – każdy ma czas na wyjście z labiryntu, dopóki nie rozlegnie się alarm. Żetony szybkości są wykorzystywane tak jak zwykle, ponieważ wykorzystuje się je do rozstrzygnięcia remisów oraz zapewniają one  najszybszemu graczowi.

WARIANT SOLO

Rozgrywka z limitem czasu może być także wykorzystywana w *wariantcie solo*. W jej trakcie należy przestrzegać wszystkich zasad gry wieloosobowej. Gracz sam wybiera poziom trudności karty celu oraz limit czasu odpowiednio do swoich preferencji. Po tym, jak skończy (jeśli uda mu się wyjść z labiryntu przed upływem czasu) sprawdza w tabeli poniżej, czy udało mu się wygrać. Jeśli wynik gracza wynosi mniej niż wskazano poniżej, przegrywa.

Uwaga: podczas rozgrywki w wariantcie solo rekomendujemy wykorzystywanie jedynie strony „A” arkusza labiryntu.

Gorąco zachęcamy graczy do rzucania sobie wyzwania i testowania umiejętności z kartami celów o wyższym poziomie trudności, żetonami minigier i limitów czasu!

Poziom trudności karty celu	Łatwy limit czasu	Minimalny wynik w wariantcie solo w łatwym limicie czasu	Średni limit czasu	Minimalny wynik w wariantcie solo w średnim limicie czasu	Trudny limit czasu	Minimalny wynik w wariantcie solo w trudnym limicie czasu	Ekstremalny limit czasu	Minimalny wynik w wariantcie solo w ekstremalnym limicie czasu
Łatwy	2:00	6	1:30	10	1:00	13	0:45	15
Średni	2:30	8	2:00	12	1:30	15	1:15	18
Trudny	3:00	8	2:15	12	1:45	15	1:30	18

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Petr Vojtěch

Ilustracje: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Petra Hochmannová

Produkcja oraz rozwinięcie projektu: David Rozsival

Rozwinięcie projektu: Marek Vejborný

Wersja polska: Albi Polska i Game Bakery

Koordinacja wersji polskiej: Kamila Biedrońska

Korekta: Urszula Tyrała

Specjalne podziękowania: Jindřich Pavlásek, Roman Hladík, Petr Mikša

Podziękowania dla wszystkich testerów!

©2025, Albi Česká republika, a. s. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o naszych grach znajdziecie na: www.albipolska.pl



Gorąco zachęcamy was do oceny gry *Karak. Labirynt* na stronie BoardGameGeek.com

Albi