



PRAVIDLA

Karak LABYRINTH

Nechce se vám
číst pravidla?
Podívejte se na
videonávod:



OBÁVANÝ HRAD KARAK... Labyrint, který se pod ním rozprostírá, znáte jako své boty. Každou chodbu, každou past, každý poklad. Ale dnes se něco změnilo. Země se třese, zdi se hrouťí – a pokud nechcete být pohřbeni spolu s prastarými nestvůrami, musíte jednat rychle. Popadněte, co se dá, a najděte cestu ven, než bude pozdě!

Důležité upozornění: Pokud hrajete *Karak: Labyrint* poprvé nebo s ním chcete seznámit nové hráče, sáhněte nejprve po Výukové příručce a řiďte se tam uvedenými pokyny.

1



2



HERNÍ MATERIÁL

- 1 4 archy labyrintu
- 2 8 žetonů rychlosti *
- 3 49 karet cílů (1× výuková; 8× lehká obtížnost; 18× střední obtížnost; 22× těžká obtížnost)
- 4 56 destiček miniher (4 sady po 7 destičkách ve 2 úrovních obtížnosti)
- 5 4 mazatelné fixy s mazátky
- 6 přesýpací hodiny (30 s)
- 7 4 referenční karty



6



7



* Proč 8?

V případě, že máte k dispozici dvě sady *Karak: Labyrint*, můžete hrát až v osmi hráčích a pak se žetony 5–8 budou jistě hodit.

4



JAK NEJLÉPE ČISTIT HERNÍ MATERIÁL

Ve hře *Karak: Labyrint* budete používat mazatelné fixy k zakreslování cesty na svých arších, stejně jako při řešení miniher. Důrazně vám radíme očistit všechny herní materiál ihned poté, co hra skončí a spočítáte body.

I přesto však může dojít k tomu, že časem zůstanou zakreslené čáry viditelné, což vám může prozradit řešení hádanek u miniher. Proto použijte čas od času k čištění technický benzín nebo speciální prostředek na bílé tabule.

Máte nějaký herní materiál poškozený nebo vám chybí? Napište na info@albi.cz a my vám zdarma pošleme náhradu.

MYŠLENKA A CÍL HRY

Karak: Labyrint představuje zakreslovací a hádankovou hru v reálném čase, v níž se všichni hráči současně snaží najít cestu skrz labyrint, která jim přinese co nejvíce vítězných bodů na základě vybrané karty cílů.

PŘÍPRAVA HRY

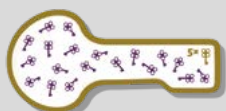
Před první hrou opatrně vyjměte destičky a žetony z kartonových archů.

Destičky miniher

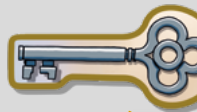
Lehká minihra:



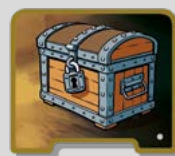
Těžká minihra:



Strana s hádankou



Strana s ilustrací



1. Vezměte si jeden arch labyrintu a fix s gumou. Dohodněte se, zda bude používat u archu labyrintu stranu A nebo B a položte si ho odpovídající stranou nahoru před sebe.
3. Postavte přesýpací hodiny na stůl a položte na ně žeton nejrychlejšího hráče (s číslem 1). Zbývající žetony rychlosti (s čísly 2, 3 a 4) umístěte vedle přesýpacích hodin.
4. Dohodněte se na obtížnosti použitých karet cílů. K dispozici jsou tři balíčky karet cílů (*lehké, střední, těžké*), rozeznatelné podle počtu lebek (jedna, dvě, tři) na jejich rubech a lících:



A

B

Poznámka: Strana B je větší, takže byste na ní měli být schopni získat více bodů, ale zároveň je obtížnější pracovat s ní pod časovým tlakem. Pro začátečníky doporučujeme použít stranu A.

2. Vezměte si jednu kompletní sadu destiček miniher (po jedné destičce od každého z následujících druhů: *klíč, truhla, meč, luk, minotaur, pavouk, troll*) a položte je vedle své desky labyrintu ilustracemi nahoru.

Poznámka: Každá minihra má dva stupně obtížnosti: karty *lehké obtížnosti* poznáte podle světlého pozadí ilustrace, *těžké* podle tmavého. Doporučujeme používat pro všechny hráče destičky se stejnou obtížností, ale pokud hrajete s dětmi nebo začátečníky, můžete nechat zkušenější hráče hrát s destičkami těžkých miniher, zatímco děti a začátečníci budou používat v této hře lehké minihry, čímž se vyrovná náročnost pro obě skupiny.



Lehká

Střední

Těžká

Vezměte vybraný balíček, náhodně z něj vyberte jednu kartu a položte ji lícem dolů na stůl vedle přesýpacích hodin tak, aby na ni všichni dobře viděli.

Poznámka: Jestliže chcete vybrat kartu cílů bez ohledu na obtížnost, jednoduše zamíchejte všechny tři balíčky dohromady a vyložte kartu zespodu tohoto balíčku.

5. Jakmile budete připraveni, otočte kartu cílů lícem nahoru a pusťte se do hry!

PRŮBĚH HRY

Každý hráč hraje na svém vlastním archu labyrintu současně s ostatními. Abyste na konci hry získali body, musíte nakreslit platnou cestu mezi vstupem a jedním z dostupných východů. Svou cestu musíte začít kreslit od *schodiště* daného kartou cílů (A, B nebo C). Jestliže není uvedeno konkrétní písmeno, můžete začít od libovolného, ale později už své rozhodnutí nesmíte změnit.



Pravidla pro zakreslování

Pokud nakreslíte čaru (cestu) přes některé pole, považuje se toto pole za „navštívené“. Nikdy nesmíte navštívit stejné pole dvakrát, což v praxi znamená, že se vaše cesta nemůže nikde křížit. Na konci hry získáte body za navštívená pole se symboly na kartě cílů.



Zed'

Nesmíte zakreslovat cestu přes pole se zdmi, ale jinak můžete vést cestu přes jakákoli pole, i když nejsou v souladu s aktuálními předpoklady (viz níže). Pole lze spojit pouze vodorovně nebo svisle, nikoli úhlopříčně.

Svou cestu můžete i mazat, ale vždy nanejvýš k poslednímu navštívenému symbolu.

Jestliže při návštěvě pole získáte předmět nebo porazíte nestvůru, zakroužkujte odpovídající symbol na své desce labyrintu.

POZOR: Pokud nastane situace, že nebudete moci pokračovat v kreslení cesty, protože všechna dostupná sousední pole už byla navštívena, a nepomůže dokonce ani návrat k poslednímu navštívenému symbolu, vypadáte ze hry a na jejím konci nedostanete žádné body.

Předpoklady

Body dostáváte za navštívené symboly uvedené na kartě cílů. Některé z nich však vyžadují pro získ bodů splnění dalších podmínek.



Krysa

Kostlivec

Truhla



Meč



Luk



Klíč



Past



Životy



Škrtnuté srdce

Konkrétně se to týká *krysy*, *kostlivce* a *truhly*. Jestliže jsou tyto symboly uvedeny na kartě cílů a chcete za ně dostat body, musíte nejprve navštívit pole s odpovídajícími předměty a ty získat. *Meč* potřebujete na krysu, *luk* na kostlivce, *klíč* na truhlu.

Poznámka: Můžete projít přes pole s uvedenými symboly, i když nesplňujete nutné předpoklady, ale nedostanete za to odpovídající odměnu, resp. nevyhnete se postihu.

Životy

Na svém archu labyrintu máte vyobrazeny 3 (životy). Kdykoli zakreslíte cestu přes *past*, přes *krysu*, aniž byste měli meč, nebo přes *kostlivce*, aniž byste měli luk, **ztrácíte 1 život** a musíte ho **přeškrtnout**.

POZOR: Jakmile máte přeškrtnuty všechna 3 srdce, vypadáte ze hry a na jejím konci nezískáte žádné body.

Nutnost přeškrtnout jedno srdce je symbolizována . Vedle nejčastějších důvodů, jež jsou uvedeny výše, mohou způsobit i další efekty, uvedené na kartě cílů.

Minihry

Abyste získali výhody z určitých předmětů na desce labyrintu, musíte nejprve zvládnout odpovídající minihru ve formě hádanky, jakmile navštívíte dané pole. Ve hře se vyskytuje celkem 7 druhů miniher: 4 se týkají *předmětů*: *meč* (1), *luk* (2), *klíč* (3) a *truhla* (4) a 3 *arcinepřátel*: *minotaur* (5), *pavouk* (6) a *troll* (7). Každá minihra je podrobně popsána v *Dodatku* těchto pravidel a ve *Výukové příručce*.



Hádanku z minihry je třeba řešit ihned poté, co navštívíte příslušné pole; není možné ji řešit později a pohnout se z místa, dokud ji nevyřešíte nebo se nerozhodnete řešení vzdát. Jakmile je hádanka vyřešená, zakroužkujte na své desce labyrintu příslušný předmět (nebo arcinepřítele) a v případě předmětu pokračujte v dalším zakreslování cesty.

Východy

Abyste získali body, musíte se svou cestou dosáhnout některého z východů. Na kartách lehkých a středních cílů jsou uvedeny tři východy – každý z nich je představován jedním arcinepřítelem (*minotaur*, *pavouk* a *troll*). Abyste tohoto arcinepřítele překonali, musíte nejprve zvládnout příslušnou minihru.



Labyrint lze opustit jakýmkoli východem, ale karta cílů zpravidla uvádí jeden konkrétní, za jehož využití můžete získat body.

Určité karty cílů dovolují opustit labyrint navíc i přes . Tato skutečnost je vždy uvedena na příslušné kartě cílů.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Když jako první úspěšně opustíte labyrint, vezměte si *žeton nejrychlejšího hráče* a otočte přesýpací hodiny.



Aby ostatní hráči získali body, musí se úspěšně dostat z labyrintu dříve, než jim vyprší čas. Jakmile opustíte labyrint, vezměte si dostupný žeton rychlosti s nejnižším číslem.

Pokud vlastníte žeton nejrychlejšího hráče, máte na starosti rovněž oznámení, že čas vypršel. Ihned poté musí všichni přestat kreslit a odložit fixy.

Poznámka: Žeton nejrychlejšího hráče přináší zpravidla 1 tomu, kdo ho získá. Tato skutečnost je vždy uvedena na kartě cílů.

Poté si hráči započítají body.



POZOR: Body získávají pouze hráči, kteří nepřeškrtnli všechny 3 své symboly srdce a zároveň úspěšně dokázali labyrint opustit (vstoupit na pole východu a vyřešit příslušnou minihru).

Zároveň by si hráči měli zkontrolovat, jestli při průchodu labyrintem či při řešení miniher neudělali nějaké chyby. Pokud nějaké chyby objeví, bohužel také nezískají žádné body.

Postupně procházejte kartu cílů a přičtěte si body za každou řádku. Podrobnosti o podmínkách bodování naleznete v *Dodatku* k těmto pravidlům.

Vyhrává hráč s nejvíce vítěznými body. V případě shody se vítězem stává hráč s méně . Pokud panuje shoda i nyní, vyhrává hráč s nižším číslem na žetonu rychlosti.

KARTY TĚŽKÝCH CÍLŮ

Použití *karet těžkých cílů* může vnést do hry nové prvky. Některé karty znamenají body, pokud po zvládnutí příslušné minihry získáte určitý předmět, aniž byste museli porážet nestvůry. Jiné vyžadují po zvládnutí příslušné minihry určitý předmět, který potřebujete k získání bodů za daného arcinepřítele.

Všimněte si, že určité karty těžkých cílů poskytují více bodů za *drahokamy* nebo *žeton nejrychlejšího hráče*. Ale za jiné můžete dostat záporné body, pokud získáte drahokamy nebo svitky. Další vás odmění body za navštívení polí , ale v takovém případě musíte i nadále přeškrtnout .

Návštěva pole s určitým schodištěm může mít za následek zisk kladných i záporných bodů; v takovém případě se vstupní schodiště pro účely bodování nepočítá. Karta může rovněž specifikovat jako možný východ i konkrétní schodiště a při jeho využití poskytovat kladné nebo záporné body (i nadále lze labyrint opustit standardně přes pole s arcinepřítelem).

DODATEK - SYMBOLY A MINIHRY



Tento symbol můžete nalézt na některých kartách cílů spolu se symbolem *svitku* či *schodiště* . Znamená to, že můžete navštívit libovolné pole se svitkem (za účelem zisku bodů) či vstoupit do labyrintu libovolným schodištěm. Obecně lze říci, že v *Karaku: Labyrinth* znamená „dle vaší volby“.

Arcinepřítel – nestvůra střežící východ. Hra obsahuje tři druhy arcinepřítelů – *minotaur*, *pavouk* a *troll*. Abyste mohli opustit labyrint přes daného arcinepřítele a získat body, musíte uspět v příslušné minihře.



Arch labyrintu – arch, na němž zakreslujete svou cestu labyrintem. Slouží rovněž k zaznamenávání počtu životů, získaných předmětů, poražených nepřátel a dosažených bodů.

Destička minihry – destička s hádankou, kterou musí hráč v určitý moment vyřešit (zpravidla při návštěvě konkrétního pole). Každý hráč má k dispozici jednu kompletní sadu destiček miniher. Ve hře jsou dvě sady miniher podle obtížnosti – lehčí světlé a těžší tmavé.



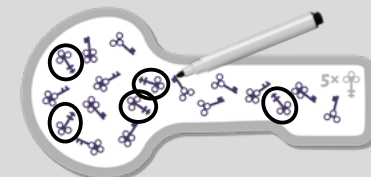
Drahokam – Karty cílů mohou udávat, kolik získáte za návštěvu pole s ; zpravidla se jedná o 1 bod. Pro získání těchto bodů není zapotřebí nic jiného než příslušná pole navštívit.

Karta cílů – karta, která udává, za jaká navštívená pole, získané předměty a poražené nestvůry a arcinepřítele dostanete na konci hry body, resp. kolik jich bude. Karta cílů rovněž stanovuje vstup do labyrintu. Ve hře se vždy používá jedna karta cílů, jež je společná pro všechny hráče.



Klíč – předmět nutný pro získání truhly. Jakmile klíč získáte, zakroužkujte jeho symbol na svém archu labyrintu.

Klíč (minihra) – abyste získali klíč, musíte navštívit pole s jeho symbolem a zde zvládnout příslušnou minihru. Při řešení její hádanky je třeba zakroužkovat předepsaný počet klíčů, které mají požadovaný tvar.



Kostlivec – druh nestvůry. Karta cíle může udávat, kolik lze získat za poraženého kostlivce. Aby bylo možné kostlivce porazit, musíte vlastnit luk. V opačném případě vždy, když navštívíte pole s kostlivcem.

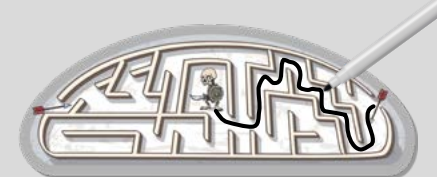


Krysa – druh nestvůry. Karta cílů může udávat, kolik lze získat za poraženou krysu. Aby bylo možné krysu porazit, musíte vlastnit meč. V opačném případě vždy, když navštívíte pole s krysou.



Luk – předmět nutný k poražení kostlivce. Když ho získáte, zakroužkujte jeho symbol na svém archu labyrintu.

Luk (minihra) – abyste získali luk, musíte navštívit pole s jeho symbolem a zde zvládnout příslušnou minihru. Při řešení její hádanky je třeba nakreslit čáru napříč bludištěm, jež spojuje kostlivce s jedním ze šípů.



Meč – předmět nutný k poražení krysy. Když ho získáte, zakroužkujte jeho symbol na své desce labyrintu.

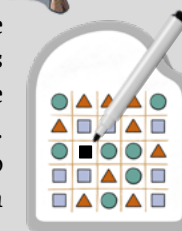


Meč (minihra) – abyste získali meč, musíte navštívit pole s jeho symbolem a zde zvládnout příslušnou minihru. Při řešení její hádanky je třeba nakreslit čáru spojující všechna čísla od nejnižšího po nejvyšší.



Minotaur – jeden ze tří arcinepřítelů ve hře.

Minotaur (minihra) – abyste mohli opustit labyrint přes pole s minotauem, musíte zvládnout příslušnou minihru. Abyste tak učinili, musíte do prázdných polí doplnit jeden či více symbolů tak, aby nevznikla žádná skupina čtyř stejných symbolů vedle sebe v řádce, sloupci ani diagonálně.

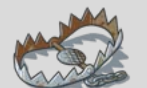


Navštívené pole – pole na desce labyrintu, přes které vede vámi zakreslená cesta.

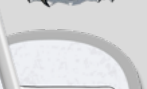
Nestvůra – tvor obývající labyrint, který způsobuje , pokud není poražen. K porážce dojde, jestliže vlastníte požadovaný předmět ve chvíli, kdy navštívíte pole s nestvůrou. Poražené nestvůry zakroužkujte. Ve hře se objevují dvě nestvůry – *krysa* a *kostlivec*.

Obtížnost karty cílů – karty cílů mají tři úrovně obtížnosti, již udává počet lebek na jejich líci a rubu – *lehkou*, *střední* a *těžkou*.

 **Padlý** – karty cílů mohou udávat, kolik polí s padlým musíte navštívit, abyste dostali uvedené množství . Pro zisk těchto vítězných bodů musíte navštívit přesně tolik polí s padlými, kolik vyžaduje karta – ani méně, ani více. Nezapomeňte, že návštěva pole s padlým **neznamená** .

 **Past** – symbol, který při navštívení způsobí ihned . Některé karty těžkých cílů mohou dávat body za navštívení polí s pastí, ale i v tomto případě musíte .

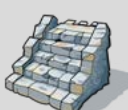
 **Pavouk** – jeden ze tří arcinepřátel ve hře.

 **Pavouk (minihra)** – abyste mohli opustit labyrint přes pole s pavoukem, musíte zvládnout příslušnou minihru. Abyste tak učinili, musíte zakroužkovat všechny symboly, které se nacházejí na obou stranách destičky na stejných pozicích.

Předmět – ve hře se objevují čtyři předměty – *meč, luk, klíč* a *truhla*. Pro získání každého z nich musíte zvládnout příslušnou minihru:



Meč, luk a klíč jsou zpravidla zapotřebí pro získání určitých bodů, zatímco truhla přináší body rovnou.

 **Schodiště** – vstup do labyrintu. Karta cíle zpravidla udává, které schodiště musíte použít pro začátek zakreslování cesty (A, B nebo C). Jestliže používáte karty těžkých cílů, může schodiště sloužit i jako východ.

Při cestě labyrintem můžete navštívit i schodiště, jež neslouží jako vstupy. Ve většině případů se chovají jako prázdná pole.

 **Srdce** – představují vaše životy. Některé efekty, například návštěva pole s *pastí* nebo pole s nestvůrou bez vlastnictví odpovídajícího předmětu, způsobují  (ihned přeškrtněte jedno srdce). **Jestliže musíte škrtnout svoje třetí**, vypadáváte ze hry a nedostanete na jejím konci žádné body.

 **Svitek** – karty cílů mohou stanovit, jakým způsobem lze získat body za svitky. Jestliže jde pouze o jeden svitek, stačí jednoduše navštívit jeho pole. Pokud jde o dva či tři svitky, musíte je navštívit v pořadí určeném šipkami, jinak za ně nedostanete žádné .

Troll – jeden ze tří arcinepřátel ve hře.

Troll (minihra) – abyste mohli opustit labyrint přes pole s trollem, musíte zvládnout příslušnou minihru. Při jejím řešení je třeba zjistit, která nestvůra se na straně s hádankou vyskytuje nejčastěji, a zakroužkovat ji na straně s ilustrací.

 **Truhla** – karty cílů udávají množství  za získání truhly. Pokud se truhly zmocníte, zakroužkujte její symbol na své desce labyrintu. Abyste mohli truhlu získat, potřebujete nejprve vlastnit *klíč*.

Truhla (minihra) – abyste získali truhlu, musíte navštívit pole s jejím symbolem a zde zvládnout příslušnou minihru. Při řešení její hádanky je třeba nalézt spojnicí jednoho z klíčů s otevřenou truhlou.

Vítězné body – získávají se za splnění podmínek na kartách cílů. Pokud máte na konci hry nejvíce vítězných bodů, stáváte se vítězem.

Východ – abyste získali body, musíte včas opustit labyrint jedním z východů. Na kartách *lehkých* a *středních* cílů jsou za východy považovány pouze pole s *minotau-rem*, *pavoukem* a *trollem*. Některé karty cílů mohou rovněž určovat za východy některá *schodiště*. Labyrint lze opustit kterýmkoli z těchto východů, ale karty cílů obvykle specifikují některé z nich, jejichž použití je odměněno .

Zed' – bariéra vytištěná na desce labyrintu. Skrz zed' nemůžete zakreslovat cestu.

Žeton nejrychlejšího hráče – žeton rychlosti s číslem **1**. Při přípravě hry se pokládá na přesýpací hodiny, a pokud ho získáte, dostanete zpravidla  (viz konkrétní kartu cíle).

Žetony rychlosti – tyto žetony slouží k zaznamenání pořadí, v jakém hráči opustí labyrint. Jakmile z něj odejdete, vezměte si dostupný žeton rychlosti s nejnižším číslem (nejprve **1**, poté **2** atd.).

MINIKAMPAŇ

Pokud si chcete užít delší hraní, doporučujeme vám hrát tři partie za sebou a vítězné body ze všech tří her sečíst dohromady. Jestliže za některou partii nedostanete žádné body, můžete se bez omezení zúčastnit zbývajících her v kampani. Vyhráváte, jestliže máte na konci 3. partie dohromady nejvíce vítězných bodů. Pro zaznamenání svých  v jednotlivých hrách můžete použít trojici polí v levé horní části archu labyrintu.

Body z jednotlivých her



Součet bodů

HRA NA ČAS A SÓLOVÁ HRA

V základní variantě hry *Karak: Labyrint* začíná skutečný závod s časem až ve chvíli, kdy nejrychlejší hráč opustí labyrint a otočí přesýpací hodiny. Pokud se vám však hraní pod časovým tlakem zamlouvá, můžete zkusit zvládnout celou partii v časovém limitu.

V takovém případě vám radíme použít časovač, například z mobilního telefonu. V níže uvedené tabulce naleznete doporučené časy pro jednotlivé stupně obtížnosti cílů v závislosti na tom, jak náročnou chcete partii mít.

V tomto režimu se nepoužívají přesýpací hodiny – každý z vás má k dispozici stejný čas. Jestliže se vám nepodaří dostat se z labyrintu do vypršení časového limitu, nedostanete žádné body. Žetony rychlosti se používají stejně jako v běžném herním režimu, neboť nadále slouží pro rozhodování remíz a v případě žetonu nejrychlejšího hráče jako zdroj vítězných bodů.

SÓLOVÁ HRA

Časový limit se používá i v *sólové hře*. Řiďte se pravidly pro hru více hráčů. Vyberte si obtížnost karty cílů a nastavte čas podle svého uvážení a níže uvedené tabulky. Když skončíte a podaří se vám opustit labyrint dříve, než vyprší časový limit, podívejte se do použité tabulky. Pokud máte alespoň tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno u daného časového limitu, vyhráváte. V opačném případě utrpíte porážku!

Poznámka: Při sólové hře vám doporučujeme používat pouze stranu A archu labyrintu.

Nebojte se stanovit si vlastní výzvy a otestujte své schopnosti s vyšší obtížností karet cílů, destiček miniher a kratšími časovými limity!

Obtížnost karty cílů	Lehký časový limit	Limit VB pro sólový režim při lehkém časovém limitu	Střední časový limit	Limit VB pro sólový režim při středním časovém limitu	Těžký časový limit	Limit VB pro sólový režim při těžkém časovém limitu	Extrémní časový limit	Limit VB pro sólový režim při extrémním časovém limitu
Lehká	2:00	6	1:30	10	1:00	13	0:45	15
Střední	2:30	8	2:00	12	1:30	15	1:15	18
Těžká	3:00	8	2:15	12	1:45	15	1:30	18

AUTOŘI

Návrh hry: Petr Vojtěch

Ilustrace: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Petra Hochmannová

Vývoj a produkce: David Rozsívál

Vývoj: Marek Vejborný

Český překlad: Václav Pražák

Korektury: Lukáš Sábo

Zvláštní poděkování si zaslouží: Jindřich Pavlásek, Roman Hladík, Petr Mikša

Děkujeme všem, kteří nám pomohli s testováním hry.

©2025, Albi Česká republika, a. s. Všechna práva vyhrazena.

For more our games please visit: www.albi.eu



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

The Albi logo, featuring the word "Albi" in a stylized, rounded, white font, positioned in the bottom right corner of the page.