

Karak

Goblin



Albi

Rozšířená pravidla

Nových věcí je spousta, proto je lepší začít hrát například bez zvláštních schopností nestvůr (kryší nákaza, pavoučí jed, proti některým není možné použít kouzla apod.), pro začátek určitě také bez Pána Karaku a jeho místností Bojová aréna a Komnata prokletí.

Start hry

Mimo pytlík nestvůr a předmětů zůstávají na začátku hry tyto žetony:

Artefakt (12x)

Truhla s dračím pokladem (6x)

Zvířecí přátelé (2x)

Ingredience/Lektvar (všechny - neplést se žetony **Ingredience/Nestvůra**)

Král goblinů

Král kostlivců

Volitelně:

Tlupa goblinů (1x, ostatní dej do pytlíku)

Gobliní hrdina (1x, druhého dej do pytlíku)

Mimo ostatní destičky místností a tunelů zůstávají na začátku hry tyto:

Gobliní žalář

Gobliní brloh

Počet hráčů

S rozšířením Karak-Goblin může hrát až 6 hráčů.

Vítěz hry

Vítězem hry se stává hráč s největší hodnotou pokladu. Hraje-li méně než 6 hráčů, získané artefakty, které nemohou používat, se počítají jako poklad. Hodnota pokladů je následující:

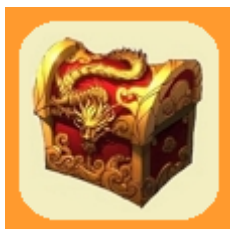
3 zlaté mince mají hodnotu 1 obyčejného pokladu



1 dračí poklad má hodnotu 5 obyčejných pokladů



1 artefakt má stejnou hodnotu jako 1 dračí poklad



Drak Šmak



Drak není jako obvyklá nestvůra, nýbrž ve hře ho reprezentuje oboustranná destička o velikosti hrdinů – z jedné strany je **Dračí doupě** se zlatým pokladem, z druhé strany je vyobrazen drak.

Hrdinové musí nejprve objevit **Vstup do dračího doupěte**, což je destička přimíchaná mezi ostatní tunely a místnosti. Jakmile nějaký hrdina objeví vstup, je možné jím kdykoli za cenu 1 kroku sestoupit hlouběji do podzemí, kde je třeba se nejprve utkat s **Králem kostlivců**, který si síň zabral pro sebe a draka svými kouzly uspal (viz. kapitola Nestvůry).

Jakmile je král kostlivců poražen, teprve pak se probudí **Drak Šmak** (destička dračího doupěte se otáčí na draka). Síla jeho útoku je **25** a má **3 životy**. Pokud Šmak hrdinu porazí, ubírá **2 životy** (místo jednoho), při nerozhodném výsledku hrdina přijde o **1 život**. Jakmile Šmakovi zbývá poslední život, rozběsí se a jeho útok zraňuje za **3 životy**, při nerozhodném výsledku za **2 životy**.



Pokud se v dračím doupěti nachází více hrdinů, mohou hrdinovi, který s drakem bojuje, pomoci. V takovém případě každý pomáhající hrdina hází jednou kostkou a tento hod se přičítá.

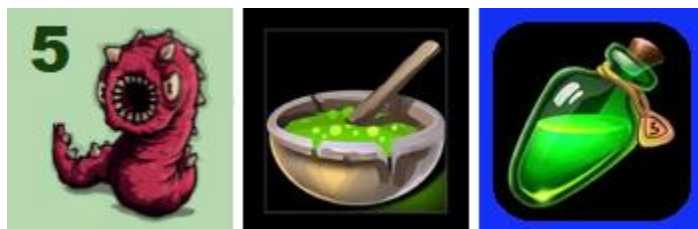
Hrdina, který Šmakovi ubere **1 život**, získává odměnou **1 dračí poklad**. Pomáhající hrdina získává odměnou také 1 dračí poklad. Pokud pomáhá víc hrdinů, poklad získává ten, kdo pomohl hodem kostkou nejvíce. Při rovnosti se hází kostkou znovu.

Alchymistické ingredience

Tyto předměty je možné použít na výrobu **Lektvarů**. Umí to alchymista Zubarin, ostatní hrdinové pouze pokud je donesou do města a navštíví **Alchymistu**. Zaklínačka Teia umí využívat tyto ingredience, aniž by musela vyrábět lektvary. Lektvary je možné vypít okamžitě, není třeba na to využívat žádné kroky. Je možné vypít více lektvarů a jejich účinky zkombinovat. Jakmile je lektvar vyroben, je třeba vyměnit žeton za takový, který má na jedné straně danou ingredienci, a na druhé straně barevný flakónek (tyto žetony zůstaly na začátku hry stranou). Po použití se žeton lektvaru vrací zpět k ostatním žetonům Ingredience/Lektvar.

Ingredience – Červí šlem

Tuto ingredienci má **obří červ**. **Lektvar z červího šlemu** okamžitě vyléčí až **2 životy**, nelze ho však použít, pokud mají hrdinovy životy klesnout na 0. Také se díky tomuto lektvaru lze zbavit **krysí nákazy**, **pavoučího jedu** nebo **upířího kousnutí**. Tímto lektvarem se nelze zbavit **prokletí**.



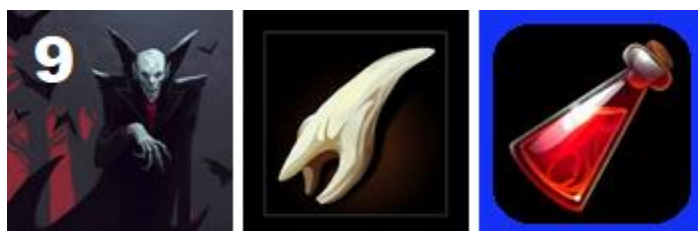
Ingredience – Kořen mandragory

Tuto ingredienci má **zombie**. **Lektvar z kořene mandragory** přidává v boji **+2**.



Ingredience – Upíří zub

Tuto ingredienci má **upír**. **Lektvar z upířího zubu** přidává v boji **+4**.



Ingredience – List zlatého kapradí

Tuto ingredienci má **pavoučí královna**. **Lektvar z listu zlatého kapradí** umožňuje okamžitě použít schopnost jakéhokoli hrdiny, který je ve hře.



Ingredience – Argonit

Tento vzácný kámen má **goblin bojovník**. **Lektvar z argonitu** umožňuje pohybovat se dvojnásobnou rychlostí, podobně jako funguje schopnost **Sprint** akrobatky Elmy. Rychlost pomine, jakmile hrdina provede jakoukoli jinou akci kromě pohybu.



Ingredience – Třaskavý prášek

Tuto ingredienci má **goblin alchymista**. **Bomba** vyrobená z třaskavého prášku zničí 1 nestvůru (nebo má-li víc životů, tak jeden její život), aniž by s ní hrdina musel bojovat. Použití bomby ukončí hrdinův tah.



Kouzla

Kouzla je možné začarovat okamžitě, není třeba na to využívat žádné kroky. Je možné začarovat více kouzel a jejich účinky zkombinovat.

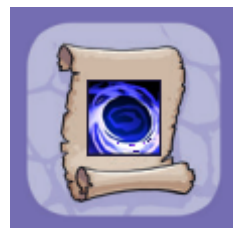
Kostky osudu

Kouzlo **Kostky osudu** je možné získat poražením **goblina žalářníka**. Po začarování tohoto kouzla můžeš v boji házet jednou nebo oběma kostkami znovu.



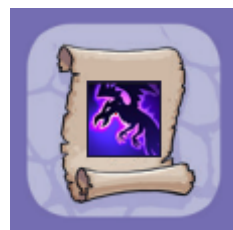
Neviditelnost

Kouzlo **Neviditelnost** je možné získat poražením **goblina šamana**. Po začarování tohoto kouzla se hrdina stává neviditelným. Může se pohybovat tunely a místnostmi, i když se v nich nachází nestvůra. Neviditelným zůstává, dokud neprovede jakoukoli akci kromě pohybu. Pokud zaútočí neviditelný na nějakou nestvůru, má bonus **+4**. I když je hrdina neviditelný, pasti samozřejmě fungují nadále.



Ovládnutí

Kouzlo **Ovládnutí** je možné získat poražením **goblina šamana**. Začarováním tohoto kouzla je možné dočasně ovládnout nějakou nestvůru, jejíž hodnota útoku je maximálně **9**. Tato nestvůra se vydá společně s hrdinou a může mu pomoci v boji proti jiné nestvůře. Hodnota ovládnuté nestvůry se pak přičítá k boji hrdiny. Ovládnutí pomine po jednom boji, kdy po jeho skončení ovládnutá nestvůra ihned zaútočí na hrdinu, který ji tímto kouzlem ovládnul.



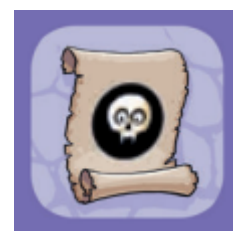
Svitek čarodějů

Svitek čarodějů je možné získat poražením **goblina šamana**. Tímto svitkem lze zdvojnásobit účinek kouzel **Magická střela**, **Ledová pěst** a **Trn temnoty**. Pokud je majitelem **čaroděj Bělovous**, použité kouzlo vylepšené o svitek mu zůstává, včetně svitku. Pokud je majitelem kdokoli, jak kouzlo, tak svitek jsou po použití vyřazeny. Na jedno kouzlo je možné použít pouze jeden svitek.



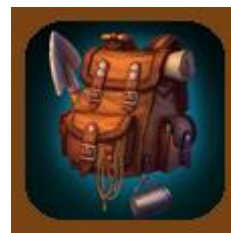
Trn temnoty

Kouzlo **Trn temnoty** je možné získat poražením **netopýra**. Tímto kouzlem je možné za cenu **1 života** zvýšit boj o **+3**.



Batoh

Batoh dostává každý hráč do začátku hry. Je to speciální předmět, který se neumísťuje do inventáře a vejdou se do něj dát až 4 další předměty, které hrdina najde. Posbírané předměty je možné následně prodat nebo vyměnit ve městě. Žádný z předmětů v batohu nelze používat, dokud není umístěn do normálního inventáře za cenu 1 kroku. Předměty z batohu je možné umístit do prázdného pole v inventáři, nebo vyměnit za jiný předmět, který jde buď do batohu nebo zůstává na políčku.



Kouzelná lampa

Kouzelnou lampu je možné získat poražením **džina**. Majiteli splní lampa 3 přání – polož na ni 3 životy a za každé použití 1 odstraň. Splnění 1 přání stojí 1 krok. Džin vždy splní pouze jedno přání, které může být z těchto následujících:

- 1) Můžeš hrdinu okamžitě teleportovat na jakoukoli destičku tunelu nebo místnosti.
- 2) V následujícím tahu můžeš použít schopnost jakéhokoli hrdiny, který je ve hře.
- 3) V následujícím tahu během boje můžeš házet jednou kostkou navíc.
- 4) Můžeš si vzít libovolný předmět, který je ve hře položený na destičce tunelu.
- 5) Můžeš otevřít truhlu pokladu bez klíče..
- 6) Můžeš poslat Pána Karaku zpátky do záhroby (posednutý hrdina se přemísťuje na startovní políčko s 1 životem).



Artefakty

Pro každého hrdinu existuje jeden velmi mocný předmět. Je možné je získat pouze poražením těchto nestvůr: **Temný rytíř**, **Zlobr**, **Král kostlivců** a **Král goblinů**. Jakmile hrdina jednu z těchto nestvůr porazí, žeton poražené nestvůry vyměň za žeton artefaktu, který ti náleží (zůstaly na začátku hry stranou). Pokud už všichni hrdinové ve hře mají svoje artefakty, je možné si žeton poražené nestvůry ponechat jako poklad, jinak zůstává na destičce místnosti, kde si ho může vzít kdokoli, kdo artefakt ještě nemá. Artefakty je možné dát do libovolného pole v inventáři, s výjimkou štítu, meče a sekery, které je stále nutné dávat do pole pro zbraně. Nadále také platí, že do pole pro klíč se může dát jenom klíč.

Nestvůry

Pokud mají některé nestvůry více životů, při jejich objevení se na ně položí příslušný počet žetonů. Při vítězství v boji nad touto nestvůrou se vždy jeden z těchto životů odstraňuje.

Mumie

Poté, co je mumie poražena, si všichni hrdinové (včetně toho, který mumii porazil) hážou o **prokletí Karaku**. Prokletí dostává ten hráč, který hodí nejméně, v případě rovnosti se hody opakují. Je-li poražena další mumie a ve hře už prokletí je, hážou si o prokletí všichni hrdinové znovu. Jsou-li ve hře dokonce obě dvě prokletí (kvůli Pánovi Karaku), hážou si o ně znovu všichni hrdinové a dostanou je ti, kteří hodí nejméně. Při rovnosti se hody opakují.

Krysa

Pokud hrdina v boji prohraje s krysou a ztratí alespoň **1 život**, kousnutí mu způsobí **krysí nákazu**. V každém kole nakažený hrdina ztrácí **1 život**. Vyléčit nákazu je možné vstupem na **léčivou fontánu** nebo **Lektvarem z červího šlemu**.

Pavouk, pavoučí královna

Pokud hrdina v boji prohraje s pavoukem nebo pavoučí královnou a ztratí alespoň **1 život**, jejich kousnutí ho otráví **pavoučím jedem**. V každém kole otrávený hrdina ztrácí **1 život**. Vyléčit otravu jedem je možné vstupem na **léčivou fontánu** nebo **Lektvarem z červího šlemu**.



Pavoučí královna má ještě jednu ošklivou schopnost. Pokud je výsledek boje nerozhodný, pokusí se královna hrdinu chytit do pavučiny. Házej kostkou – pokud ti padne **1, 2, 3** nebo **4**, zákeřný útok jí nevyšel. Pokud ti padne **5** nebo **6**, lepkavá pavučina hrdinu zpomalila, královně se podařilo ho kousnout za **1 život** (říd' se pravidly o otravě jedem).

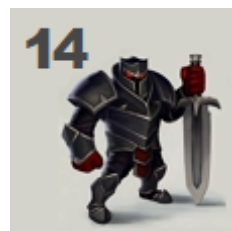
Upír

Upíří kousnutí je nebezpečné. Pokud hrdina v boji s upírem prohraje a ztratí alespoň **1 život**, polož na něj 1 žeton života otočený na stranu s lebkou, který značí postih **-1** k boji. Vyléčit upíří kousnutí je možné vstupem na **léčivou fontánu** nebo **Lektvarem z červího šlemu**.



Temný rytíř

V boji s temným rytířem nemůže hrdina používat svoje speciální schopnosti (může ale používat artefakt nebo zvířecího přítele).



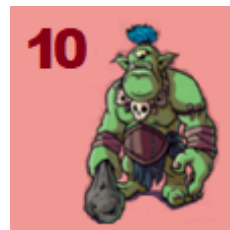
Zlobr

V boji se zlobrem nemůže hrdina používat žádná **kouzla**.



Gobliní hrdina

V boji si gobliní hrdina hází jednou kostkou a tento hod přičítá k síle svého útoku (háze za něj hráč, jehož hrdina s ním bojuje). Nejprve hází za gobliního hrdinu, poté za svého hrdinu. Gobliní hrdina má **2 životy**.



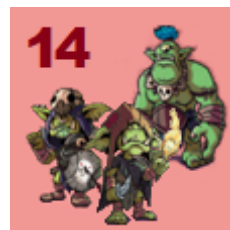
Goblin alchymista

Je-li poražen, pokusí se ještě odpálit výbušnou směs. Hází kostkou. Pokud ti padne **4, 5** nebo **6**, směs nevybuchla. Pokud ti padne **1**, hrdina je zraněn za **1 život**, pokud padne **2**, hrdina je zraněn za **2 životy**, pokud padne **3**, hrdina je zraněn za **3 životy**.



Tlupa goblinů

Jedná se o takzvanou putující nestvůru. Pokud hrdina tlupu goblinů neporazí, ta se vydá chodbou za ním ho pronásledovat. V každém kole, kdy se hrdina pohybuje, se pohybuje také tlupa goblinů rychlostí 1. Vždy míří nejkratší cestou za svým cílem, pokud ale spatří jiného hrdinu, čili bude v dosahu 4 kroků, zamíří za novým cílem. Pokud tlupa hrdinu dostihne, čili vstoupí na stejné políčko, musí s ní okamžitě bojovat. Jinak může s tlupou goblinů bojovat kterýkoli hrdina, který na ni narazí.



Král goblinů

Narazit na něj je možné pouze v **Gobliním brlohu**. Má **2 životy**. Na začátku boje si na pomoc přivolá **tlupu goblinů**, kterou musí hrdina porazit, aby se mohl střetnout s králem. Jakmile král přijde o 1 život, přivolá si na pomoc **gobliního hrdinu**. Teprve poté, co hrdina udolá také gobliního hrdinu, se může opět utkat se samotným králem goblinů. Po poražených goblínech zůstávají předměty jako obvykle.



Král kostlivců

Narazit na něj je možné pouze v **Dračím doupěti**. Má **2 životy**. Pokaždé, když král kostlivců hrdinu porazí nebo bude výsledek nerozhodný, začaruje útočné kouzlo, které hrdinu zraní za **1 život**.



Místnosti a tunely

Pasti

Tunely s pastmi jsou oboustranné destičky – na jedné straně je past aktivní, na druhé straně je neaktivní. Jakmile si hrdina destičku s pastí vylosuje z pytlíku, past se okamžitě spustí a hrdinu zraní podle typu za **1, 2** nebo **3 životy**. Jednou spuštěná past už znovu nefunguje a poté se destička obrací na neaktivní stranu. Neaktivní past může znovu aktivovat pouze Pán Karaku, pokud po ní projde.



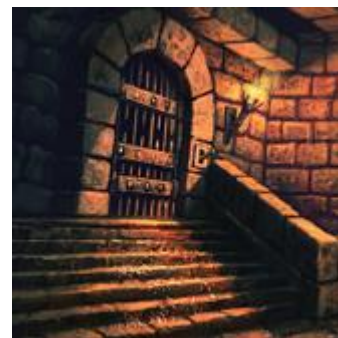
Gobliní žalář (1x)

Jakmile se ve hře objeví první **goblin žalárník**, jako následující místnost se připojuje **Gobliní žalář**. Při prvním objevení se na žalář umístí jeden ze dvou žetonů **Zvířecích přátel**. Pokud ve hře není **hraničářka Galindis**, zvířecího přítele získá hrdina, který žalář objevil, a navíc může využívat hraničářčinu schopnost **Naslouchání**. Pokud hraničářka ve hře je, zvířecí přítel se přidá pouze k ní, ale musí si pro něj do žaláře dojít.



Co který zvířecí přítel umí a jak se s nimi hraje, je popsáno v kapitole o schopnostech hrdinů.

Jakmile je ve hře gobliní žalář, tak každý hrdina, který v boji prohraje s nějakým **goblinem** (kromě Krále goblinů), přičemž nezáleží, jestli přijde o nějaké životy či nikoli, automaticky je přemístěn do žaláře. Z žaláře se dostane pouze využitím všech 4 kroků a poté se přesune na sousední destičku. Útěk ze žaláře také znamená ztrátu jednoho předmětu – všechny je vezmi (včetně klíče, ale kromě artefaktu) a náhodně jeden vylosuj, který musíš vyřadit. Pokud žádný předmět nemá, nic se neděje.



Gobliní žalář funguje jako normální křižovatka, to znamená, že z něho lze odejít do všech čtyř směrů nebo do něj vstoupit ze všech čtyř směrů.

Svatyně starých bohů (1x)

Tajná svatyně pochází z dávných časů, ještě když nebyl Karak ovládnutý zlými bytostmi. V této místnosti je možné vylepšit ochranným posvěcením všechny **artefakty**, které zvyšují bojovou sílu. Takto posvěcený artefakt má v boji sílu o **+2** větší, jsou-li to **Lupičské rukavice** nebo **Medvědí kožich**, zvyšuje posvěcení jejich sílu v boji o **+4**. O posvěcený artefakt hrdina nemůže nikdy přijít, ani při porážce **Pánem Karaku**. Posvětit lze každý artefakt pouze jednou. Posvěcení zabere 4 kroky. Na posvěcený artefakt umístí příslušný počet žetonů života otočených na stranu s lebkou. Svatyně funguje jako normální křižovatka, to znamená, že z ní lze odejít do všech čtyř směrů nebo do ní vstoupit ze všech čtyř směrů.



Gobliní doly (4x)

Goblini tu dolují zlato a drahé kameny. Hrdina, který doly objevil, si může vybrat, co najde - buď žeton **pokladu**, který není potřeba otevírat klíčem a může si ho proto rovnou vzít, nebo **5 zlatých mincí**. Gobliní doly fungují jako normální křižovatka, to znamená, že z nich lze odejít do všech čtyř směrů nebo do nich vstoupit ze všech čtyř směrů.



Gobliní brloh (1x)

Jakmile se ve hře objeví první **tlupa goblinů**, **goblin šaman** nebo **goblin alchymista**, jako následující místnost se připojuje **Gobliní brloh**. Pouze v gobliním brlohu je možné se utkat s **Králem goblinů**. Gobliní brloh funguje jako normální křižovatka, to znamená, že z něj lze odejít do všech čtyř směrů nebo do něj vstoupit ze všech čtyř směrů.



Vstup do dračího doupěte (1x)

Jenom tudy lze vstoupit do **Dračího doupěte** a utkat se s **Králem kostlivců** a poté s **Drakem Šmakem**.



Město

Na chvíli opustit podzemní tunely Karaku je možné pouze přes **startovní políčko** za cenu 1 kroku pohybu. Ve městě je pak možné vždy za cenu dalšího kroku navštívit celkem 4 místa a v nich provést různé akce. Návrat do Karaku je opět možný pouze za cenu 1 kroku, kdy se hrdina objeví na startovním políčku.

Alchymistická laboratoř (1x)

U alchymisty si mohou všichni hrdinové nechat transformovat jakoukoli alchymistickou **Ingredienci** na příslušný **Lektvar** za cenu **1 zlaté mince**. Pokud nejsou dostupné příslušné žetony **Ingredience/Lektvar** na výměnu za žeton **Ingredience/Nestvůra**, není možné lektvar vyrobit. Například bomba, kterou je možné vyrobit z třaskavého prášku goblina alchymisty, existuje pouze v jediné kopii, tudíž dokud ji nějaký hrdina má a nepoužije ji, druhou vyrobit prostě nejde. Transformace jakéhokoli počtu ingrediencí ukončí hráčův tah.



Goblin šmelinář

U gobliního šmelináře je možné obchodovat – buď je možné prodat jakýkoli předmět za **1 zlatou minci**, koupit za **2 zlaté mince** jakýkoli předmět, který šmelinář momentálně vlastní, nebo je možné vyměnit 2 jakékoli předměty za nějaký šmelinářův předmět. Šmelinář vlastní všechny předměty, které byly v dosavadním průběhu hry vyřazeny, a to včetně **klíčů**, které je možné koupit za **2 zlaté mince**. Všechny předměty, které budou v dalším průběhu hry vyřazeny, jdou ke šmelinářovi, opět včetně klíčů. Jedinou výjimkou je džinova **kouzelná lampa**, která po splnění všech tří přání už do hry vrátit nejde. Obchod nebo výměna jakéhokoli počtu předmětů ukončí hráčův tah.



Knihovna

V knihovně se dá koupit jakékoli již vyřazené kouzlo za **1 zlatou minci**. Koupení jakéhokoli počtu kouzel ukončí hráčův tah.



Kovář

U kováře je možné vylepšit jakoukoli zbraň, štít nebo brnění, kromě **artefaktů**, čímž se těmto předmětům zvýší bonus k boji o **+1**. Za každé vylepšení ale bude chtít kovář zaplatit v podobě **2 zlatých mincí**. Vylepšit lze každý předmět pouze jednou. Na vylepšený předmět umístí jeden žeton života otočený na stranu s lebkou. Vylepšení jedné či dvou zbraní ukončí hráčův tah.



Pán Karaku

Rozšířit hru je možné také o Pána Karaku, a to na dva způsoby. Ve verzi "Potíživista" komplikuje hrdinům jejich postup, ve verzi "Záškodník" jeden z hráčů nehraje za žádného hrdinu a ujímá se role Pána Karaku, který aktivně ostatním hráčům škodí.

"Potíživista"

Pán Karaku na začátku hry dlí v záhrobí a ve hře se objevuje po vstupu hrdinů na destičky **Bojová aréna** a **Prokletá komnata**. Hrdina, který objeví tyto místnosti, je posednut Pánem Karaku – vyměň jeho figurku a kartu. Po posednutí se hrdinovi okamžitě vyléčí všechna jeho **zranění**, vyléčí se také z případné **kryší nákazy**, **pavoučího jedu** nebo **upířího kousnutí**, zmizí také **prokletí** a stejně tak je imunní vůči všem těmto postihům. Pán Karaku je také imunní vůči všem **pastím**. Projde-li po destičce s neaktivní pastí, past se znovu aktivuje.

Posednutý hrdina si ponechává své původní schopnosti a navíc získává schopnosti všech ostatních hrdinů ve hře. Může nadále používat všechny své předměty, včetně artefaktu, nesmí ale využívat schopností **zvířecích přátel**, což platí i pro posednutou hraničářku, a pokud nějakého zvířecího přítele má, zůstává na políčku, kde si ho může vzít kdokoli jiný. Jakmile se hraničářka zbaví posednutí, může si pro zvířecího přítele opět dojít. Pokud si ho mezitím vzal jiný hrdina, v momentě, kdy se hraničářka zbaví posednutí, zvířecí přítel tohoto hrdinu opouští a zůstává na políčku.

Hrdina posednutý Pánem Karaku se pohybuje rychlostí 2 kroků. Výjimkou je případ, kdy je ve hře akrobatka Elma a Pán Karaku využívá její schopnost sprintu. To se pak může pohybovat rychlostí 8 kroků.

Je-li Pán Karaku ve hře, hrdina s **prokletím**, který má přijít o **1 život**, přichází místo toho o **2 životy**. Pokud má přijít o víc životů, nic se nemění.

Posednutý hrdina nemůže vlastnit kouzelnou lampu. Pokud ji hrdina má, zůstává na destičce, kde byl posednut a může si ji vzít kterýkoli jiný hrdina.

Je-li posednutý hrdina, nemůže ostatním pomoci v boji proti **Drakovi Šmakovi**, ale může s ním sám bojovat. Je-li však v boji se Šmakem posednutý hrdina poražen, Pán Karaku se vrací do záhrobí a hrdina se objeví na **startovním políčku** s jediným životem. Vyléčit se může až v dalším tahu.

Zbavit se posednutí je možné pouze na **startovním políčku**. Vyvolání boje stojí všechny kroky pohybu a probíhá jako boj hrdiny se sebou samým (háže si také kostkou). Pokud hrdina sám sebe porazí, Pán Karaku se vrací do záhrobí, jinak hrdina zůstává posednutý.

Bojová aréna

Hrdina, který objeví bojovou arénu, je posednut **Pánem Karaku**. Po posednutí se do bojové arény k Pánovi Karaku automaticky teleportují všichni hrdinové a svedou s ním boj. Pořadí se určí kostkou. Pokud je Pán Karaku poražen, vrací se zpět do záhrobí a posednutý hrdina se musí přesunout na **startovní políčko**, přičemž mu zůstává jediný život a vyléčit se kompletně může až v dalším tahu. Každý hrdina poražený Pánem Karaku se vrací na **startovní políčko** a musí mu odevzdat 1 předmět (kromě artefaktu), dle jeho vůle. Je-li již ve hře Pán Karaku a někdo objeví novou bojovou arénu, Pán Karaku se okamžitě teleportuje za ním a s tímto hrdinou bojuje. Porazí-li Pán Karaku tohoto hrdinu. Ostatní hrdinové se za ním neteleportují.

Prokletá komnata

Hrdina, který prokletou komnatu objeví, je posednut Pánem Karaku, i kdyby jím byl někdo jiný. Všichni ostatní hrdinové (i ten, který byl předtím posednutý) si házou o **prokletí**. Je-li prokletí už ve hře, kromě hrdiny s prokletím si o druhé prokletí házou všichni ostatní. Jsou-li ve hře obě prokletí, házou si všichni o obě prokletí znovu.

"Záškodník"

Pán Karaku na začátku hry dlí v záhrobí a ve hře se objevuje až po vstupu hrdinů na destičky destičky **Bojová aréna** a **Prokletá komnata**. Hrdina, který tuto destičku objeví, se automaticky teleportuje na startovní políčko a hráč hrající za Pána Karaku začíná hru na objevené místnosti.

Pán Karaku má všechny schopnosti hrdinů ve hře, s výjimkou jediné – nemůže využívat sprint akrobatky. Má pouze **1 život** a pohybuje se rychlostí 1 kroku (pro větší napětí je možné zvýšit jeho rychlost na 2 kroky) a může se pohybovat pouze po destičkách s objevenými místnostmi a tunely.

Nemůže bojovat s nestvůrami a jedinou možností, jak může nějaký předmět získat je, když porazí nějakého hrdinu. K boji dojde vždy, když Pán Karaku hrdinu dostihne. Přes Pána Karaku není možné projít a hrdina se na políčku s ním musí zastavit.

Pokud Pán Karaku porazí, může mu vzít libovolný předmět, kromě batohu (ten nemůže získat žádným způsobem), avšak včetně klíčů, pokladů a dokonce i artefaktu. Pán Karaku totiž může používat všechny artefakty.

Pokud je Pán Karaku poražen, vrací se zpátky do záhrobí a všechny předměty, které vlastnil, zůstávají na políčku, kde byl poražen.

Pokud se na políčku s Pánem Karaku nachází více hrdinů, bojovat s ním stále může pouze jeden, ale ostatní mu mohou pomoci hodem kostkou stejně jako v boji s drakem Šmakem.

Je-li Pán Karaku ve hře, hrdina s **prokletím**, který má přijít o **1 život**, přichází místo toho o **2 životy**. Pokud má přijít o víc životů, nic se nemění.

Bojová aréna

Je-li Pán Karaku již ve hře a některý hrdina objeví Bojovou arénu, Pán Karaku se za ním může (nebo také nemusí) teleportovat a dojde k boji.

Prokletá komnata

Je-li Pán Karaku již ve hře, všichni hrdinové (i ten, který byl předtím posednutý) si hážou o **prokletí**. Je-li prokletí už ve hře, kromě hrdiny s prokletím si o druhé prokletí hážou všichni ostatní. Jsou-li ve hře obě prokletí, hážou si všichni o obě prokletí znovu.

