Karak LABYRINTH

VÝUKOVÁ PŘÍRUČKA

VÍTEJTE V PROSLULÉM LABYRINTU POD HRADEM KARAK, stateční dobrodruzi! Dokážete se v něm orientovat natolik dobře, abyste našli všechny poklady, porazili všechny nestvůry a dostali se včas ven?

Inu, každý hrdina musí někde začít, a proto se do toho pustíme pomalu krok za krokem. Za pomoci této interaktivní příručky se naučíte hrát KARAK: LABYRINT, aniž byste museli před hrou přečíst celou příručku pravidel. V několika jednoduchých a rychlých lekcích budete mít možnost osvojit si vše, co je zapotřebí k plnohodnotnému hernímu zážitku.

Vezměte prosím na vědomí, že plnohodnotná hra se hraje v reálném čase s použitím přesýpacích hodin. Kvůli snadnějšímu učení se však ve výukových scénářích s reálným časem nepracuje.

Arch labyrintu – stranou A nahoru

Fix

Výuková karta cílů

PŘÍPRAVA HRY

Vyhledejte výukovou kartu cílů označenou **T** a položte ji lícem dolů na stůl. Všechny ostatní karty cílů nebudou zapotřebí a můžete je vrátit zpět do krabice. Vezměte si arch labyrintu, otočte ho stranou A nahoru a připravte si fix.

Položte všechny destičky miniher stranou s ilustrací nahoru. V tuto chvíli je nebudete potřebovat, ale jejich čas brzy přijde.

Nyní začneme s výukovou hrou. Následující pokyny byste měli vyhodnocovat všichni současně.

LEKCE I: ZAKRESLOVÁNÍ A DRAHOKAMY

Karak: Labyrint představuje zakreslovací hru, v níž se snažíte vytvořit cestu (čáru) spojující symboly na svém archu tak, abyste za to dostali co nejvíc bodů.

Schodiště

Vždy budete začínat na jednom ze *schodišť*. Někdy bude pevně dáno, jindy si budete moci vstup vybrat. V tuto chvíli začínáte na *schodišti* A. Najděte ho a zakroužkujte.

Podívejte se na svůj arch. Všimněte si, že se na něm nachází několik . Jsou lesklé a pěkné, takže se jich budete chtít zmocnit. Většinu bodů ve hře *Karak: Labyrint* získáte plněním cílů. Drahokamy jsou nejčastějším zdrojem bodů bez ohledu na cíle.

Nastal čas nasbírat pár bodů. Pokuste se nakreslit čáru od schodiště A, která spojí všechny drahokamy na vašem archu.

Aha, vy ještě nevíte, jak se má čára zakreslovat... Je to jednoduché. Čára představuje cestu, kterou váš hrdina prochází labyrintem, a každé pole, jež vaše čára protne, se považuje za „navštívené“. Čára může spojovat pole pouze vodorovně nebo svisle, nikdy ne úhlopříčně.

Rovněž tak nemůžete navštívit stejné pole dvakrát, což znamená, že se vaše cesta nesmí nikdy křížit. Zakreslenou cestu můžete umazávat, ale vždy nanejvýš k poslednímu navštívenému symbolu!

Dobrá, začněte od schodiště a spojte všechna pole s podle pravidel, která jsme si právě uvedli. Jakmile budete všichni hotovi, můžete přejít k další části výuky.

Drahokam spojený se schodištěm

LEKCE II: SYMBOLY

Pro začátek smažte vše, co jste dosud zakreslili, a vraťte se ke schodišti A. Určitě jste si všimli, že arch labyrintu obsahuje víc než jen drahokamy.

Past

Vezměme například tento symbol: Prohlédněme si ho blíže – nakreslete čáru k nejbližší pasti (1). Nyní přeškrtněte jeden symbol srdce na své desce (2). Au! Chytili jste se do pasti! Musíte se jí příště vyhnout! Jestliže budete muset přeškrtnout všechny své symboly srdce, nezískáte žádné body. Proto dávejte dobrý pozor!

Průchod přes symbol pasti (1) vás donutí přeškrtnout jeden z vašich symbolů srdce (2).

Ale copak to máme vedle ? To je .

Poklad! Pokračujme v kreslení na tomto poli. Cože? Nic se nestalo? No jasně, truhla je k ničemu, když k ní nemáte klíč.

Truhla

U některých symbolů v *Karak: Labyrintu* je žádoucí, abyste nejprve navštívili pole s jiným symbolem. A nejen to, navíc musíte zvládnout minihru, abyste mohli daný symbol využívat ku svému prospěchu. Vezměme si jako příklad tuto truhlu. Mnoho cílů vám přináší body za truhly. Ale abyste je získali, musíte mít nejprve klíč.

Nezapomeňte: můžete zakreslit cestu přes jakékoli pole, například i bez klíče smíte navštívit pole s truhlou, ale nezískáte z takového pole žádnou výhodu a nemůžete ho navštívit ani později, protože již bylo řečeno, že na stejné pole nelze vstoupit dvakrát. Takže pro tuto chvíli dost, příště to uděláme lépe. Nyní smažte čáru, kterou jste dosud nakreslili, a vraťte se k .

LEKCE III: MINIHRY

Jsme zpět u . Podívejte se, kde nachází , a nakreslete čáru, která k němu vede. Teď ale přichází ta těžší část!

Na desce se nachází několik symbolů – jmenovitě *klíč*, *meč*, *luk* a *truhla* (a všichni arcinepřátelé, o kterých si povíme později), jež vyžadují, abyste se před dalším zakreslováním cesty zastavili a uspěli v minihře, jestliže budete chtít těžit z výhod těchto symbolů.

Meč

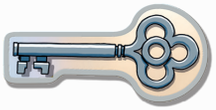
Luk

Klíč

Truhla

Tak se do toho pusťme. Zastavte se na poli s . Nyní si každý z vás vezme jednu destičku klíče a jednu destičku truhly z těch, které jste si připravili na začátku výukové hry. Všimněte si, že každý hráč má svou vlastní sadu destiček miniher, takže se o ně nebudete muset přetahovat.

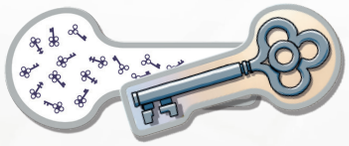
Minihra (klíč)



Minihra (truhla)

Zapamatujte si rovněž, že ve hře jsou dva druhy destiček miniher – se světlým a tmavým pozadím. Barva odlišuje dvě úrovně obtížnosti miniher. Nyní budete používat destičky se světlým pozadím.

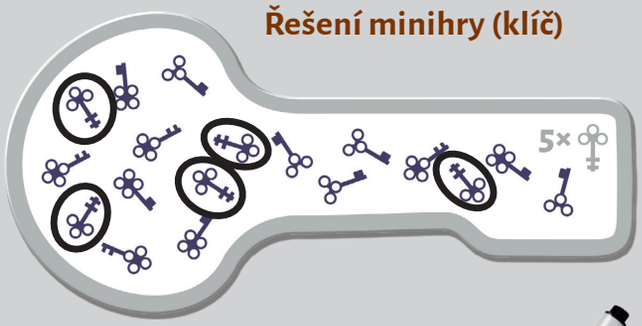
Destička minihry (klíč) – strana s hádankou



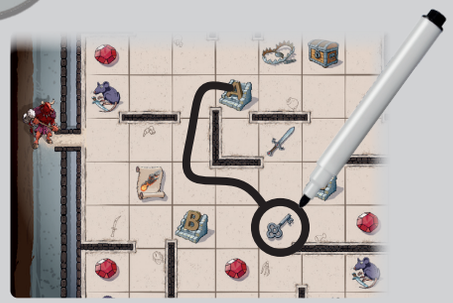
Destička minihry (klíč) – strana s ilustrací

Jestliže chcete získat klíč, musíte uspět v *minihře spojené s klíčem*, jakmile vaše cesta dosáhne pole s . Můžete se rozhodnout, že minihru nebudete řešit, a tedy ani nezískáte klíč, ale zároveň se k ní nelze vrátit později. Otočte destičku klíče stranou s hádankou nahoru. Každá minihra zahrnuje jinou hádanku. Minihra pro klíč po vás vyžaduje, abyste z množství klíčů vybrali ty, jež mají určitý tvar. Správné klíče zakroužkujte. Jakmile jich máte požadovaný počet, máte minihru úspěšně za sebou. Blahopřejeme, klíč se nyní nachází ve vašem vlastnictví! Zakroužkujte jeho symbol na svém archu labyrintu a od této chvíle můžete otevřít truhlu a získat vítězné body, které nabízí. To, zda, resp. kolik vítězných bodů truhla přináší, je vždy uvedeno na kartě cílů. Nyní nakreslete čáru na pole s .

Řešení minihry (klíč)



Zakroužkování klíče na archu labyrintu



Ale ještě nejste hotovi! Snad jste si nemysleli, že získat klíč bude to jediné, co musíte udělat! Je zapotřebí rovněž zvládnout *minihru spojenou s truhlou*. Nyní otočte destičku truhly a pusťte se do řešení. Úkol je prostý – najděte klíč, od nějž vede cesta k otevřené truhle. Jakmile se vám to podaří, zmocníte se své první truhly v *Karaku: Labyrint*. Zakroužkujte ji na svém archu labyrintu.

Řešení minihry (truhla)

Zakroužkování truhly na archu labyrintu

LEKCE IV: NESTVŮRY A DALŠÍ MINIHRY

Dobře, tak to bychom měli truhlu. Ale labyrint vám není vždy jen příznivě nakloněn. Opět smažte svou čáru a vraťte se k A. Poté se znovu podívejte na arch labyrintu. Vedle drahokamů, pastí, truhel a klíčů jsou zde rovněž *krysy*, *meč*, *svitky*, *luk*, *kostlivec* a *padlí*:

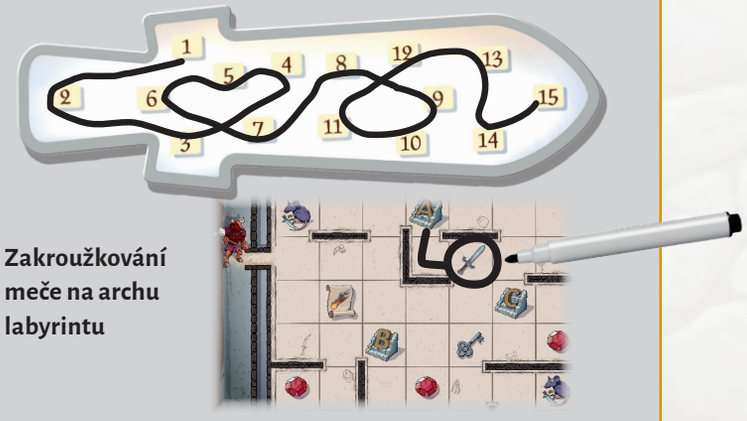
Krysa **Meč** **Svitek** **Luk** **Kostlivec** **Padlý**

a představují nestvůry. Jestliže nakreslíte čáru přes jejich pole, budete muset za každé takové pole škrtnout jedno ❤. Pokud ovšem nemáte (na) a (na). Pomocí těchto předmětů nestvůry porazíte – můžete přes jejich pole projít bez postihu, a jestliže patří mezi cíle, lze za ně takto dostat i body.

Ale nejprve musíte tyto předměty získat. Zkusme to pro začátek s mečem a poté se vypořádejme s krysou.

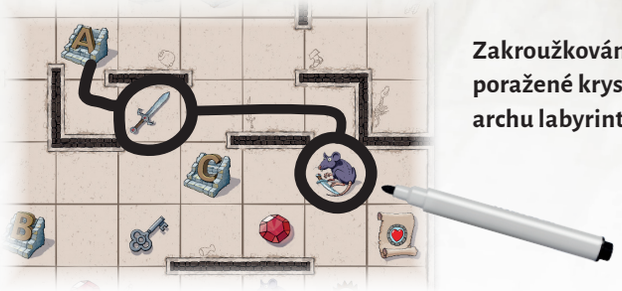
Najděte na archu labyrintu a zakreslete čáru vedoucí na toto pole. Poté otočte destičku meče stranou s hádankou nahoru. Stejně jako v případě platí, že pro získání musíte ihned uspět v příslušné minihře. Vidíte, že se jedná o jinou minihru než u klíče, že? Musíte spojit všechna čísla od nejnižšího po nejvyšší. Jakmile to zvládnete, je meč váš – zakroužkujte ho na svém archu labyrintu.

Řešení minihry (meč)



Zakroužkování meče na archu labyrintu

Nyní nakreslete čáru vedoucí na nejbližší pole s . Zraní vás tato krysa? Přijdete o jedno srdce? Ne a ne, protože máte meč! Kdybyste ho neměli… Inu, to by mohl být problém. Porazili jste a na znamení toho ji můžete zakroužkovat na svém archu labyrintu.



Zakroužkování poražené krysy na archu labyrintu

Nezapomeňte, že jakmile získáte meč, dokážete porazit všechny krysy. Je super, že se meč nezlomí hned po prvním úderu.

Totéž platí i pro luk a kostlivce, ale hádanka spojená s lukem od vás vyžaduje najít spojnici mezi kostlivcem a jedním ze šípů na destičce minihry.

Řešení minihry (luk)

Zakroužkování luku na archu labyrintu

LEKCE V: ARCINEPŘÁTELÉ A ŽETONY RYCHLOSTI

V tuto chvíli už znáte prakticky vše, co potřebuje statečný hrdina, který vstupuje do labyrintu pod hradem Karak. Ale zbývá ještě jedna důležitá věc, a sice jak se dostat ven.

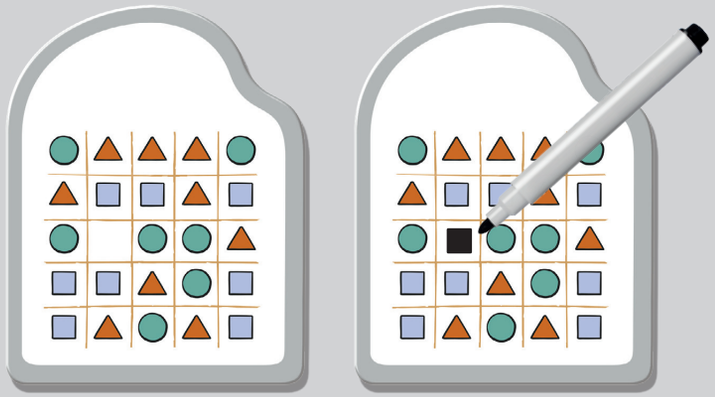
Všimněte si, že na vašem archu labyrintu jsou tři zlověstně se tvářící nepřátelé, již číhají u východů – *minotaur*, *pavouk* a *troll*.

Destička minihry s minotaurem

Destička minihry s pavoukem

Destička minihry s trollem

Řešení minihry s minotaurem



Karty cílů většinou uvádí, který východ použít, abyste získali nejvíce , ale můžete použít kterýkoli z nich, poté co zvládnete odpovídající minihru. Řekněme, že tentokrát máme přemoct *minotaura*. Nechceme se jen tak potloukat kolem (tohle je koneckonců jen výuková hra), takže hurá na něj! Nakreslete čáru od na pole s minotaurem.

Vezměte destičku minotaura a otočte ji stranou s hádankou nahoru. Abyste minotaura porazili, musíte zakreslit na prázdná místa do mřížky jeden či více symbolů tak, aby se žádný symbol neobjevil čtyřikrát vedle sebe, a to v řádku, sloupci ani diagonálně. Povedlo se vám to? Paráda!

Kdyby se nejednalo o výukovou hru, otáčeli byste nyní přesýpací hodiny. V plnohodnotné hře se ve chvíli, kdy první hráč opustí labyrint, začne odpočítávat posledních 30 sekund partie. Jestliže se hráčům nepodaří dostat se k jednomu z arcinepřátel a zvládnout příslušnou minihru, nedostanou žádné body!

Podívejte se na zbylé dva arcinepřátele a k nim patřící minihry. Nyní je vhodná chvíle, abyste si vyzkoušeli jejich řešení. V případě trolla potřebujete zakroužkovat nestvůru, jež se na druhé straně destičky objevuje nejčastěji. Pavouk vyžaduje zakroužkování symbolů, které se nacházejí na obou stranách destičky na stejných pozicích.

Řešení minihry s pavoukem

Řešení minihry s trollem

Výuková karta cílů

LEKCE VI: CÍL E A BODOVÁNÍ

Dobře, nyní už víte vše, až na to, jak přesně fungují cíle. Připravte přesýpací hodiny a položte na ně žeton nejrychlejšího hráče (s číslem 1). Ostatní žetony rychlosti dejte vedle přesýpacích hodin. Nyní otočte výukovou kartu cílů a společně si ji prohlédneme.

Schodiště B ?

Aha, to znamená, že všichni budete začínat zde, a nikoli na A jako doposud. Dále je zde symbol 2 za , což znamená, že porážka kostlivce vám na konci hry přinese 2 body (nezapomeňte, že poražení nepřátelé se kroužkují na desce labyrintu). Potom tu máme 2× za 6. To znamená, že vaše cesta musí vést přesně přes dvě pole s (zakroužkujte je) – ani méně, ani více.

A nakonec jsou na výukové kartě cíle vyobrazeny *svitky* za 10. O svitcích jsme zatím nemluvili. Všimněte si, že jsou na kartě uvedeny v určitém pořadí. Abyste za ně na konci hry získali body, musíte jejich pole navštívit v tomto pořadí. V mezičase můžete samozřejmě navštívit i jiná pole, ale nemůžete změnit pořadí vyžadované k návštěvě polí se svitky.

V horní části karty cílů je ještě uvedeno, že každý má hodnotu 1 a že hráč, jenž získá žeton nejrychlejšího hráče, dostane 1.

Nakonec tu máme *minotaura* spolu s 3. To znamená, že pokud opustíte labyrint přes *pole s minotaurem* a zvládnete příslušnou minihru, dostanete navíc 3 body. Můžete ale klidně použít i zbylé dva východy, jen bez dalšího bodového zisku.

Tak, a nyní už je jen na vás, jakou cestu si zvolíte. **Nezapomeňte: žádné křížení cesty, žádné vracení se za poslední navštívený symbol.** Abyste prošli přes pole s nestvůrami bez ztráty životů, musíte nejprve získat odpovídající předměty.

Všichni připraveni? K tomuto textu se vraťte ve chvíli, kdy se první z vás dostane ven z labyrintu. Tři, dva, jedna, START!

Dostali jste se ven jako první? Výborně! Vezměte si žeton nejrychlejšího hráče a otočte přesýpací hodiny. Jakmile se písek přesype, musí všichni přestat kreslit. Komu se v mezičase podaří labyrint rovněž opustit, vezme si žeton rychlosti s nejnižším dostupným číslem.

Už čas vypršel? Položte fixy a pusťte se do vyhodnocení hry. Nejprve zkontrolujte, zda nemá někdo přeškrtnutá všechna 3 svá . Pokud ano, tito hráči nedostanou za tuto hru žádné body.
Je nám líto, příště musíte být opatrnější!

Je mezi vámi někdo, komu se v časovém limitu nepodařilo dostat k žádnému východu, případně nevyřešil hádanku u příslušné minihry, a tak se nedostal ven? Bohužel, ani tito hráči nezískají žádné body. Ty náleží jen hrdinům, kteří se z labyrintu dostanou včas.

V tuto chvíli si vzájemně zkontrolujte archy labyrintu a destičky řešených miniher. Pokud se někdo z vás dopustil chyby při řešení minihry nebo zakreslování cesty (například se mu někde kříží, zapomněl si odebrat

Žeton nejrychlejšího hráče

Přesýpací hodiny

životy za návštěvu polí s nestvůrami, proti nimž neměl odpovídající předmět, apod.), rovněž vyjde při bodování naprázdno.

A teď už vzhůru k bodování. Začněte od horní části karty cílů a získané body si zaznamenávejte na svůj arch labyrintu.

Porazili jste kostlivce? V tom případě si připište 2 body.

Poté se podívejte, zda máte zakroužkované právě dva padlé, protože jste cestou navštívili přesně 2 pole s těmito symboly. Pokud ano, máte 6 bodů. Jestliže jste zakroužkovali 0, 1 nebo 3 padlé, nedostanete nic.

Navštívili jste pole se svitky ve správném pořadí? Pak je 10 bodů vašich. Pokud jste je navštívili ve špatném pořadí nebo se vám nepovedlo navštívit všechny, vyjdete bez bodů.

Každé pole s drahokamem, přes které jste na své cestě prošli, vám přinese 1 bod. Pokud jste byli nejrychlejším hráčem, získáte další bod navíc.

Všichni hráči, kteří zvládli minotaurovu minihru, dostanou 3 body.

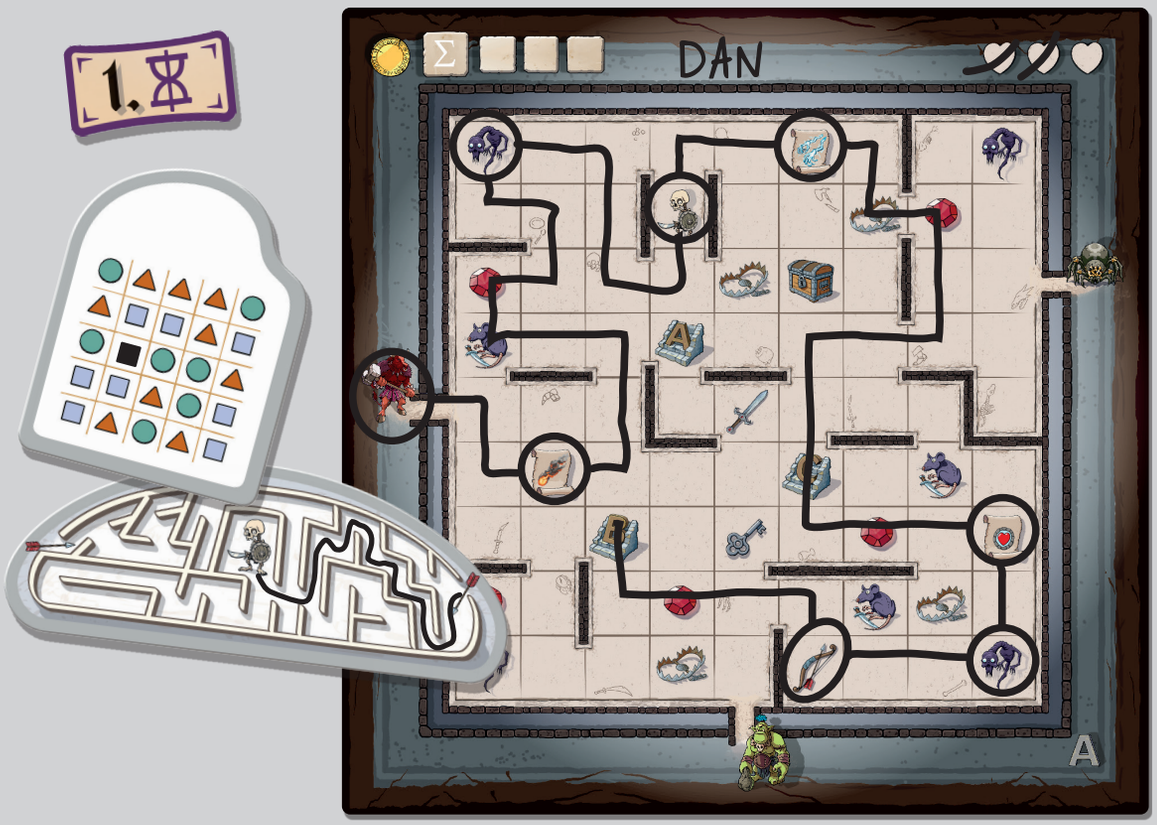
Jestliže máte nejvíce bodů, vyhráváte.

Všimněte si, že tato karta cílů nedává žádné body za krysy ani truhly. Dále je vidět, že Dan musel přeškrtnout dvě ❤, protože navštívil pole s krysou, aniž by měl meč, a s pastí.

A je to! Takto vypadá plnohodnotná hra *Karak: Labyrint*. Nyní jste připraveni vydat se do katakomb Karaku na vlastní pěst! Doporučujeme vám začít s kartami lehkých nebo středních cílů. Jestliže stojíte o opravdovou výzvu, můžete vyzkoušet karty těžkých cílů. Ale nezapomeňte, že přináší několik nových pravidel. Kdykoli si nebudete něčím ve hře jistí, podívejte se do příručky pravidel.

Buďte stateční a rychlí! Hodně štěstí.

Bodování



Dan, vlastník tohoto archu labyrintu, získá celkem 26 bodů:

2 body za kostlivce
6 bodů za padlé
10 bodů za svitky
4 body za drahokamy
3 body za minotaura
1 bod za žeton nejrychlejšího hráče

AUTOŘI
Návrh hry: Petr Vojtěch
Ilustrace: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka
DTP: Marek Píza, Marek Jaroš, Petra Hochmannová
Vývoj a produkce: David Rozsíval
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“!