

# Chronicle Books Kartová hra Karmaka (CHB8119)

Pre 2 až 4 hráčov od 14 rokov. Hracia doba 30 až 60 minút.

## Obsah hry:

- 64 hracích kariet
  - 19 červených
  - 19 zelených
  - 19 modrých
  - 7 mozaikových
- 4 ťaháky
- 12 Karmických Prsteňov
- 1 Karmický Rebrík
- 4 hracie žetóny
- *Bonus:* cestovný Karmický Rebrík na dvoch kartách

## Prehľad hry

Karmaka je súťaživá kartová hra, ktorá sa hrá počas niekoľkých životov.

Všetci hráči začínajú ako chrobák hovnivál, s kartami na ruke a s vlastným malým balíčkom kariet. Akonáhle vám karty dôjdu, končí aj váš život a reinkarnujete sa do tela nového, najlepšie aj o stupeň vyššie na Karmickom Rebríku. Snažte sa v každom živote získať dostatok bodov, inak ho budete musieť prežiť opakovane. Zároveň sa snažte nezdržiavať v jednom živote veľmi dlho, aby vás protihráči nepredbehli. Víťazí hráč, ktorý ako prvý dosiahne Transcendencie!

Zbierajte body, zasejte semienka vášho budúceho života, a ak je to nutné, sabotujte svojich protihráčov. Pamätajte ale, ako sa do lesa volá, tak sa z lesa ozýva, činy majú následky v tomto živote... aj v tom ďalšom.

Počet bodov, ktorý je potrebný pre postup do ďalšieho života je vyobrazený na Karmickom Rebríku, viď obrázok na str. 2 v originálnom návode.

## Karty

Všetky karty majú hodnotu 1 až 3 body, podľa ich farby. Farba karty vyjadruje jej vlastnosti: červené karty sú nihilistické a deštruktívne; zelené karty sú štedré a rýchle; modré karty sú lstivé a mazané. Niektoré karty sú „mozaikové“ alebo divoké, majú bodovú hodnotu akejkoľvek farby.

Všetky karty majú schopnosť, tá je uvedená naspodku karty.

Karty môžu byť zahrané pre body, alebo pre schopnosť, nikdy pre oboje.

Vid' obrázok na str. 3 v originálnom návode.

## Hracia plocha

Medzi všetkých hráčov rozostavte dve hracie plochy, ktoré všetci zdieľajú:

- **Studňa:** balíček lícom dole – hlavný kmeňový/doberací balíček.
- **Ruiny:** odkladací balíček lícom hore.

Každý hráč má svoje štyri osobné plochy:

- **Karty na ruke** alebo **Ruka**, tajné karty, ktoré môže vidieť len majiteľ.
- **Balíček Kariet**, odlišný od Studne. Nie je nezvyčajné, že tento Balíček je prázdny.

- **Budúci Život:** balíček lícom dole, do ktorého je možné zahrať karty. Hráči si môžu karty Budúceho Života v balíku prejsť (ale nie usporiadať). Na začiatku každého nového života je tento balíček prázdny.
- **Skutky:** karty, ktoré hráč získal počas života. Skutky sú pokladané lícom nahor, novšie karty čiastočne prekrývajú karty staršie. Nie je možné ich usporiadať. Ak karta odkazuje na „Odhalený Skutok“, jedná sa o kartu najnovšiu/vrchnú.

### Príprava hry

1. **Osídlite Karmický Rebrík:** Každý hráč položí svoj žetón na úroveň chrobáka hovnivála.
2. **Karmické Prstene:** Majte ich po ruke, blízko stredu hracej plochy.
3. **Vytvorte Studňu:** Premiešajte všetky karty.
4. **Vytvorte Balíček Kariet a Karty na ruke:** Rozdajte zo Studne každému hráčovi 4 karty lícom dole, tie budú tvoriť Karty na ruke pre prvý život. Potom rozdajte zo Studne ďalšie 2 karty lícom dole, tie budú tvoriť Balíček Kariet. (Budúci Život začína prázdny.)
5. **Rozhodnite, kto pôjde prvý:** Začína hráč s najmenším šťastím.

### Ťahy

Hráči sa na ťahu striedajú v smere hodinových ručičiek. Ťah každého hráča pozostáva z dobrania karty a zahrania karty. (Výnimkou je **Reinkarnácia** hráča, popísané v ďalšej sekcii.)

1. **Doberte si kartu** zo svojho Balíčka Kariet. (Preskočte túto akciu, pokiaľ je Balíček prázdny.)
2. **Zahrajte kartu** zo svojich Kariet na ruke jedným z 3 spôsobov (alebo vynechajte, vid' nižšie):
  - A) **Pre body:** Položte kartu lícom hore na svoje Skutky. Všetky vaše skutky sú rozložené v poradí, v akom boli zahrané. Všetky sú viditeľné.
  - B) **Pre schopnosť:** Položte kartu lícom hore doprostred stola a použite jej schopnosť, urobte akékoľvek relevantné rozhodnutie. Potom kartu ponúknite protihráčovi (vid' Karmické Náklady nižšie).
  - C) **Do budúca:** Položte kartu lícom dole na balíček Budúceho Života, a to bez toho, aby ste sa na kartu pozreli.

Alebo **vynechajte:** Môžete vynechať ťah, ale iba ak máte v balíčku nejaké karty. Inými slovami, pokiaľ je váš Balíček Kariet prázdny, musíte zahrať kartu.

**Karmické Náklady:** Zahranie karty pre schopnosť má svoju cenu, po rozriešení schopnosti musíte kartu ponúknuť protihráčovi. Pokiaľ kartu chce, položí ju lícom dole na svoj balíček Budúceho Života. Pokiaľ kartu nechce, je táto poslaná lícom hore do Ruín. Avšak ako sa do lesa volá, tak sa z lesa ozýva – buďte pripravení, táto karta vám môže zavariť v ďalšom živote! (Pre 3-4 hráčov, vid' sekcia Multiplayer.)

Na rade je ďalší hráč.

Karty teda môžete zahrať z Ruky do Skutkov, z Ruky do Studne alebo z Ruky do Budúceho Života. Vid' obrázok na str. 7 v originálnom návode.

**Strategický tip:** Niektoré karty zahráte v danom živote ako Skutky alebo pre ich schopnosti, iné si prenesiete do Budúceho Života. Ako si vybrať? Body získate len za

Skutky najlepšej farby, ako je popísané v ďalšej sekcii. Pre nových hráčov bude najlepšie začať jednoduchou stratégiou: pozrite sa na svoje Karty na ruke a vyberte si farbu, ktorú budete v tomto živote hrať. Takú, ktorá vám zaistí dostatok bodov pre postup do ďalšieho života. Karty druhej farby posuňte do Budúceho Života (v ktorom ich zahráte), karty tretej farby zahrajte pre ich schopnosti. Taktické situácie vás rýchlo naučia pohotovému rozhodovaniu, tieto strategické tipy by vám ale do začiatku mali pomôcť.

## Reinkarnácia

Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek, každý hráč si počas svojho ťahu doberie a zahrá kartu. Čas od času ale hráč „zomrie“ a bude reinkarnovaný. Toto nastáva, akonáhle hráč svoj ťah začína bez Kariet na ruke a s prázdnyim Balíčkom Kariet. Nemá si odkiaľ dobrať a nemá čo zahráť, **namiesto normálneho ťahu** tak **zahrá svoje Skutky** a je **znovuzrodený**, ideálne na vyššom mieste na Karmickom Rebríku.

### Bodovanie:

Hráči môžu za život získať body iba za jednu farbu Skutkov. Pre spočítanie bodov pri umieraní jednoducho **sčítajte body vašej najlepšej farby**. Mozaikové karty sú „divoké“ a sčítajú sa vždy.

Ak ste v minulých životoch nazbierali akýkoľvek počet Karmických Prsteňov, môžete ich teraz vymeniť. Jeden bod za jeden Prsteň, meníte akýkoľvek počet. Ak ste získali dostatočný počet bodov pre postup v Karmickom Rebríku – 4 pre chrobáka hovnivála, 5 pre hada, 6 pre vlka a 7 pre opicu, posuňte svoj hrací žetón na ďalšiu priečku Rebríka. Ak sa po Rebríku neposuniete, dostanete Karmický Prsteň.

### Príklad (str. 8 v originálnom návode):

Anna nemá Karty na ruke ani v Balíčku, namiesto toho, aby zahrála normálny ťah, zomrie a zahrá karty Skutkov končiaceho života. Na Karmickom Rebríku je teraz vlkom a na reinkarnáciu v opicu potrebuje 6 bodov. Jej najsilnejšou kartou je červená s 5 bodmi, preto použije jeden Karmický Prsteň, aby získala 6. bod. Potom posunie svoj žetón po Rebríku na opicu.

**Strategický tip: Chráňte svoje Skutky!** Zahrať za život iba dostatočný počet Skutkov je riskantné. Ostatní hráči môžu manipulovať s vašou odhalenou (poslednou) kartou Skutku, a to kartami ako „Vengeance“ a „Thievery“, čo vám zabráni v postupe po rebríku. Častokrát je tak dobrým krokom zahráť Skutok navyše, aby ste sa ochránili. Zakrytie Skutku kartou nevyužitej farby s 1 bodom môže byť skvelým ťahom pri blížiacom sa konci života.

### Znovuzrodenie:

**Ak ste sa posunuli na Transcedenciu, víťazíte!** V opačnom prípade sa reinkarnujete:

1. Presuňte svoje Skutky do Ruín.
2. Všetky karty z Budúceho Života si vezmite do Ruky.
3. Vytvorte nový Balíček Kariet. Ak máte na Ruke menej ako 6 kariet, vezmite karty zo Studne a pridajte ich do svojho Balíčka Kariet (nie do Ruky, takže sa na ne nepozerajte!), aby ste mali v súčte 6 kariet v Balíčku a na Ruke. Napríklad, ak máte novo na Ruke 3 karty, vezmite 3 karty zo Studne a vytvorte nový Balíček Kariet. Pokiaľ máte novo na Ruke 6 alebo viac kariet, zostane Balíček prázdny.

**Váš ťah končí!** Na rade je ďalší hráč.

**„Ťah Limbus“:** Smrť a reinkarnácia spotrebujú celý hráčov ťah – nemôže si potiahnuť ani zahrať kartu (pretože sťahovanie duše trvá určitý čas). Tento „ťah Limbus“ je príležitosťou pre vašich protihráčov. Tí môžu hrať beztrestne, možno zahrajú cennú kartu bez toho, aby ste mohli zasiahnuť, alebo niečo ešte horšie... Chráňte svoje Skutky!

Ďalší hráč na rade môže začínať nový život, môže byť v polovici života, alebo práve pred reinkarnáciou. **Všeobecne sa môžu hráči reinkarnovať v rozdielny čas!** Napríklad, hráč A dokončí svoj druhý život a reinkarnuje sa, zatiaľ čo hráč B je uprostred štvrtého života. O trochu neskôr môže byť hráč A uprostred tretieho života, zatiaľ čo hráč B bude dokončovať štvrtý život. Nakoniec je dôležité len to, kto dosiahne ako prvý Transcendenciu.

**Veľa šťastia!**

### **Multiplayer (hra pre 3 alebo viac hráčov)**

Pokiaľ hráte v multiplayeri (kde máte viac ako 1 protihráča) kartu pre jej schopnosť, protihráč, **na ktorého ste schopnosť použili** dostane túto kartu do Budúceho Života. Napríklad, ak zahráte „Vengeance“, aby ste zničili protihráčov Skutok, tento protihráč si môže kartu „Vengeance“ vziať do Budúceho Života, ak chce. V opačnom prípade karta putuje do Ruín. Pokiaľ zahráte kartu, ktorá ovplyvní len vás, má každý z protihráčov možnosť túto kartu vziať. Prvú šancu má hráč po vašej ľavici, ďalej podľa poradia hráčov na ťahu. Ak žiadny z protihráčov kartu nevezme, putuje táto do Ruín. Nemôžete si ju vziať do svojho Budúceho Života.

V hre pre **4 hráčov nemôžete hrať karty na protihráčov sediacich naproti vám**, zahrať ich môžete iba na svojich susedov.

### **Varianty**

#### **Tímová hra: 2 vs 2**

So štyrmi hráčmi si môžete zahrať zábavný variant v tímoch, 2 hráči verzus 2 hráči. Spoluhráči by mali sedieť oproti sebe, aby sa hráči z tímov na ťahu striedali. Víťazí tím, ktorého hráč ako prvý dosiahne Transcendenciu.

Táto varianta hry pridáva štvrtý spôsob hrania kariet: **môžete zahrať kartu do Budúceho Života spoluhráča!** Na spoluhráčov môžete tiež zahrať schopnosti. (Napríklad na ne môžete zahrať „Longevity“, nie však „Thievery“.)

#### **Zlý vlk: 2 vs 1**

Toto je asymetrický variant, v ktorom tím 2 hráčov hrá proti 1 hráčovi. Háčik je v tom, že sólo hráč začína hru ako vlk, zatiaľ čo ostatní dvaja hráči začínajú ako chrobák hovnivál, ako obvykle. Vlč víťazí, ak ako prvý dosiahne Transcendenciu, chrobáky víťazia, ak ktorýkoľvek z nich dosiahne Transcendenciu pred vlkom.

Hráči v tíme nie sú protihráči. Nemôžu preto na seba hrať karty ako „Vengeance“ alebo „Thievery“.

## Návod – FAQ

Pri zahraní karty, ktorá vám umožní **zahrať kartu ďalšiu** (napr. „Peek“, „Panic“, atď.), sa vaši spoluhráči pred zahraním spomínanej ďalšej karty rozhodnú, či prvú kartu chcú do svojho Budúceho Života. Potom môžete zahrať kartu druhú, podľa pravidiel v sekcii Ťahy. Niekoľko takýchto kariet môžete zahrať naraz.

Pokiaľ si hráč potrebuje potiahnuť alebo sa pozrieť na kartu zo Studne, ale **tá je prázdna**, zamiešajte karty z Ruín (okrem 3 vrchných kariet, ktoré v Ruínach zostanú) a vytvorte Studňu novú. Hra pokračuje.

Hráči vždy majú právo **poznať počet kariet** v Studni a v osobnom priestore akéhokoľvek hráča (Balíček Kariet, Karty na ruke, Budúci Život).

Pri presúvaní karty z jedného balíčka na iný (napr. pomocou kariet „Hell's Heart“, „Longevity“, alebo keď rozdáвате karty zo Studne do hráčovho Balíčka Kariet) ich presúvajte jednu po druhej. Poradie kariet bude v novom balíčku prevrátené. Avšak, pri reinkarnácii **sa Skutky minulého života presunú do Ruín, v rovnakom poradí, v akom boli zahrané**. Jednoducho balíček Skutkov zhrňte a položte ho do Ruín.

**Kartu vždy môžete zahrať** pre jej schopnosť, bez ohľadu na špecifický text schopnosti. Napríklad, môžete zahrať kartu „Transmigrate“ („Vezmite si akúkoľvek kartu z Budúceho Života do Ruky.“), aj keď je váš Budúci Život prázdny. Ďalší príklad, môžete na protivníka zahrať „Dwindle“ („Hráč vášho výberu sa musí zbaviť karty z Ruky.“), aj keď nemá na Ruke žiadne karty. V tomto prípade schopnosť nemá žiadny efekt a karta je ponúknutá protihráčom, alebo putuje do Ruín.

## Karty – FAQ

**Crisis:** Spoluhráč vyberie, ktorý Skutok zničiť.

**Denial:** 1) Pokiaľ v hre s 3 alebo viacerými hráčmi použijete „Denial“, aby ste mohli zahrať kartu na určitého protihráča, (napr. „Thievery“), tento **zasiahnutý hráč dostane „Denial“** do Budúceho Života, ak túto kartu chce.

2) Karta skopírovaná kartou „Denial“ je pri aktivácii schopnosti v Ruínach. Preto sa karty ako „Salvage“ alebo „Recycle“ môžu dostať z Ruín späť do hry, ak sú zahrané cez „Denial“.

3) Môžete zahrať niekoľko kariet „Denial“ naraz. Môžete teda zahrať „Denial“, aby ste zahrali Denial (atď.), aby ste mohli zahrať ďalšiu kartu. Všetky zahrané karty putujú do Ruín, okrem prvej karty „Denial“.

**Dwindle:** Túto kartu môžete zahrať na seba. Ak tak urobíte, vyberte vlastnú kartu, ktorú zničíte. Pokiaľ kartu zahráte na protihráča, vyberá si on sám, ktorú kartu zničí.

**Embody:** 1) „Embody“ môžete zahrať pre schopnosť, aj pokiaľ nemáte žiadne Skutky (alebo ďalšie „Embody“) na stole. Karta však nič neurobí.

2) Ak je jeden z vašich Skutkov „Mimic“, môžete zahrať „Embody“ a skopírovať „Mimic“, aby ste následne skopírovali protihráčov odhalený Skutok.

**Mimic:** 1) „Mimic“ môžete zahrať pre schopnosť a skopírovať protihráčovo „Embody“ (ak je táto karta odhaleným Skutkom), potom skopírujte akýkoľvek vlastný Skutok.

2) Ak v hre s 3 alebo viacerými hráčmi použijete „Mimic“ na skopírovanie Skutku protihráča A (napr. „Spite“), a túto kartu použijete proti protihráčovi B, dostane kartu „Mimic“ do svojho Budúceho Života hráč B, ak ju chce. (To je Karma, obeť získava kartu.)

3) V hre so 4 hráčmi môžete použiť „Mimic“ na Skutok hráča, ktorý sedí oproti vám, nemôžete ale proti nemu použiť skopírovaný Skutok.

4) Ak je protihráčova odhalená karta Skutku „Mimic“, môžete zahrať „Mimic“ a skopírovať ju, nič sa ale nestane (prepáčte, žiadne okľuky).

**Roulette:** Ak zničíte 2 karty, môžete si pribrať až 3 ďalšie. Pokiaľ nezničíte žiadne karty, môžete si pribrať 1. Sami sa môžete rozhodnúť, či si priberiete kariet menej. Tiež sa môžete na pribranú kartu najprv pozrieť, potom sa rozhodnúť, či si priberiete ďalšiu.

**Spite:** Protihráč zamieša svoje Karty na ruke a predloží vám ich lícom dole. Vyberte jednu kartu a položte ju do Ruín, potom vyberte ďalšiu kartu a opäť ju položte do Ruín.

**Swindle:** Protihráč zamieša svoje Karty na ruke a predloží vám ich lícom dole. Vyberte 3 karty, pozrite sa na ne, vyberte si jednu, ktorú si ponecháte, zvyšok vráťte.

**Transmigrate:** S touto kartou nemôžete zmeniť poradie kariet vo svojom Budúcom Živote. Vaši spoluhráči sa môžu opýtať, akú kartu ste si vybrali (pokiaľ ide o umiestnenie v kôpke s kartami lícom dole).

#### *Legenda:*

Karmic Ladder – Karmický Rebrík

Karmic Rings – Karmické Prstene

the Well – Studňa

the Ruins – Ruiny

Hand – Karty na ruke/Ruka

Deck – Balíček Karet

Future Life – Budúci Život

Deeds – Skutky

Exposed Deed – Odhalený Skutok

Reincarnation – Reinkarnácia

Karmic Cost – Karmické Náklady

Ability – Schopnosť

Dung Beetle – chrobák hovnivál

Snake – had

Wolf – vlk

Ape – opica

zničiť – poslať do Ruin