



Karak CHAOS

WÄHREND DIE HELDEN mit dem Kampf gegen den Dunklen General beschäftigt waren, nutzten die Monsterarmeen unter der Führung der ebenso furchterregenden Chaosreiter die Gelegenheit, um wehrlose Städte dem Erdboden gleichzumachen. Jetzt lichten sich die Nebel über dem Schlachtfeld, die gefallenen Städte liegen in Schutt und Asche und die mächtigen Kriegerhorden der Chaosreiter haben es auf neue Beute abgesehen – selbst die Städte der Helden sind vor ihrem Zorn nicht mehr sicher! Die Chaos-Stunde ist nah!

Karak 2: Chaos ist eine Erweiterung für das Abenteuer-Brettspiel *Karak*. Diese Erweiterung enthält 5 neue Module – *Neue Gebäude*, *Händler*, *Kriegerhorden*, *Chaosreiter-Bosse* und *Neue Helden*. Ihr könnt jedes Modul individuell in euer Spiel integrieren, oder ihr könnt mit allen Modulen zugleich spielen. Ihr könnt diese auch mit der ersten Erweiterung – *Imperium* – kombinieren.



SPIELMATERIAL

MODUL NEUE GEBÄUDE:

- 1** 15 Gebäude-Plättchen
- 2** 10 mittelgroße Elite-Einheitenwürfel
- 3** 5 Austausch-Gebäude-Plättchen



MODUL HÄNDLER:

- 4** 2 Händler-Landschaftsfelder
- 5** 12 Kaufbare Gegenstände
(3 Schwerter, 5 Feuerbälle,
1 Hammer, 3 Amulette)



MODUL KRIEGERHORDEN:

- 6** 3 Landschaftsfelder
Gefallene Stadt
- 7** 3 Kriegerhorden-Räder
- 8** 3 Kriegerhorden-Marker



MODUL CHAOSREITER-BOSSE:

- 9** 3 Chaosreiter-Boss-Aufsteller
mit Plastikständern

MODUL NEUE HELDEN:

- 10** 2 Heldenkarten
- 11** 2 Stadtfelder
- 12** 2 größere Heldenwürfel
- 13** 2 Helden-Aufsteller
mit Plastikständern



MODUL NEUE GEBÄUDE

In der Erweiterung *Karak 2: Chaos* gibt es 10 neue Gebäudetypen (einige Gebäude sind 1 mal, andere 2 mal vorhanden, sodass insgesamt 15 neue Plättchen im Spiel sind). Diese Gebäude bringen verschiedene neue Effekte, von denen die Spieler profitieren können. Allerdings werden diese Gebäude beim Spielaufbau gedraftet und ersetzen die Originalgebäude aus dem Basisspiel, sodass jeder Spieler immer nur 6 Gebäude zum Bauen zur Verfügung hat. Jeder Spieler kann nur ein Exemplar jedes Gebäudetyps haben. Neue Gebäude funktionieren genauso wie die Gebäude aus dem Basisspiel – sie werden mit der *Aktion Gebäude Errichten* gebaut und der Spieler muss die angegebenen Kosten bezahlen.

Änderungen im Spielaufbau – Draften der Gebäude

Bevor das Spiel losgeht (nachdem der Startspieler in Schritt 14 des Spielaufbaus bestimmt wurde) macht ihr Folgendes:

1. Legt alle 15 neuen Gebäude in die Mitte des Tisches. Das ist das Angebot an Gebäuden.
2. Beginnend mit dem letzten Spieler in der Spielreihenfolge (der Spieler rechts vom Startspieler) und dann im Uhrzeigersinn, darf jeder Spieler ein Gebäude aus dem Angebot auswählen. Er nimmt es sich sofort und ersetzt eines seiner Gebäude durch dieses neue. Das ersetzte Gebäude kommt zurück in die Schachtel.

3. Sobald jeder Spieler die Möglichkeit hatte, ein Gebäude auszuwählen, beginnt eine neue Runde der Gebäudeauswahl, aber diesmal wählt der Startspieler zuerst und dann wählen die Spieler im Uhrzeigersinn (sodass der Startspieler in der 1. Runde als Letzter und in der 2. Runde als Erster wählt). Wieder darf jeder Spieler ein Gebäude aus dem Angebot auswählen und eines seiner Gebäude dadurch ersetzen.
4. Alle nicht ausgewählten Gebäude kommen zurück in die Schachtel.
5. Das Spiel beginnt mit dem Startspieler, der seinen ersten Zug macht.

BEISPIEL 1: GEBÄUDE DRAFTEN

In einem Spiel mit 4 Spielern ist HORAN der Startheld. Deshalb kann TAIA, die rechts von ihm sitzt, als Erste draften.

TAIA nimmt die *Koloss-Fabrik* und tauscht sie gegen das *Militärlager* aus (1). Dann nimmt DARIUS das *Krankenhaus* und tauscht es gegen das *Portal* aus (2).

Als Nächstes nimmt HANNAH die *Basiliskenhöhle* und ersetzt damit ihr *Militärlager* (3). HORAN nimmt den *Wächterhain* (4) und den *Handelsposten* (5) und ersetzt damit seine *Ruhmbanner* und den *Schießplatz*. Als Nächstes nimmt HANNAH das *Monument* und ersetzt damit ihren *Stall* (6).

DARIUS entscheidet, kein weiteres Gebäude zu nehmen, und TAIA nimmt den zweiten *Handelsposten* und ersetzt damit ihr *Portal* (7).



Die Effekte der neuen Gebäude

ELITE-EINHEITEN-GEBÄUDE

Fünf der neuen Gebäude sind *Elite-Einheiten-Gebäude*, in denen ihr Elite-Einheiten ausbilden könnt. Elite-Einheiten funktionieren genauso wie die Einheiten aus dem Basisspiel, aber von jeder Elite-Einheit sind nur zwei Würfel verfügbar. Verlorene Elite-Einheiten kommen zurück in den Vorrat und können wieder ausgebildet werden. Jede Elite-Einheit hat ein einzigartiges Symbol auf ihrem Würfel – die Effekte sind unten beschrieben.



Basiliskenhöhle (4 Stein)

Sobald ein Spieler die Basiliskenhöhle in seiner Stadt gebaut hat, kann er beim Rekrutieren einer Armee Basilisken ausbilden. Ein Basiliskenwürfel kostet 2 Stein.



Basiliskengift – Wenn dieses Symbol gewürfelt wird, stirbt der Basilisk und sein Würfel kommt zurück in den Vorrat. Außerdem fügt man für jede verlorene Einheit und jedes verlorene Leben in diesem Wurf 1 Schwert hinzu – also für jeden gewürfelten Totenkopf, aber diese Totenköpfe können nicht verhindert werden, damit der Effekt des Basiliskengifts greifen kann.

Hinweis: Wenn der Tod des Basilisken verhindert wird (z. B. durch das Amulett des Schutzes), wird seine Fähigkeit nicht aktiviert.



Kolossfabrik (3 Holz, 2 Stein)

Sobald ein Spieler die Kolossfabrik in seiner Stadt gebaut hat, kann er beim Rekrutieren einer Armee Kolosse ausbilden. Ein Kolosswürfel kostet 1 Holz und 1 Stein.



Kolosswiederaufbau – Wenn dieses Symbol gewürfelt wird, muss man 1 Stein bezahlen oder einen Koloss opfern, dessen Würfel zurück in den Vorrat gelegt wird.



Minotauruslabyrinth (5 Nahrung)

Sobald ein Spieler das Minotauruslabyrinth in seiner Stadt gebaut hat, kann er beim Rekrutieren einer Armee einen Minotaurus ausbilden. Ein Minotauruswürfel kostet 2 Nahrung.



Minotauren hunger – Wenn dieses Symbol gewürfelt wird, muss man einen weiteren Einheitenwürfel oder den Minotauruswürfel ablegen, bevor

die Schlacht entschieden ist. Es kann ein Würfel abgelegt werden, auf dem ein Totenkopf gewürfelt wurde.



Wächterhain (5 Holz)

Sobald ein Spieler den Wächterhain in seiner Stadt gebaut hat, kann er beim Rekrutieren einer Armee Wächter ausbilden. Ein Wächterwürfel kostet 2 Holz.



Wächterschutz – Wenn dieses Symbol gewürfelt wird, stirbt der Wächter und sein Würfel kommt zurück in den Vorrat, aber alle anderen

Trefferpunkt- und Einheitenverluste durch in diesem Wurf gewürfelte Totenkopf-Symbole werden verhindert.

Hinweis: Der Wächter muss sterben, damit seine Fähigkeit zum Schutz anderer Armeeinheiten genutzt werden kann. Wenn sein Tod verhindert wird (z. B. durch das Amulett des Schutzes), wird seine Fähigkeit nicht aktiviert.



Greifenvoliere

(2 Nahrung, 2 Holz, 1 Stein)

Sobald ein Spieler die Greifenvoliere in seiner Stadt gebaut hat, kann er beim Rekrutieren einer Armee einen Greifen ausbilden. Ein Greifenwürfel kostet 1 Holz und 1 Nahrung.



Greifenbeharrlichkeit

Wenn dieses Symbol gewürfelt wird, stirbt der Greif und sein Würfel kommt zurück in den Vorrat, aber der Spieler kann eine beliebige verfügbare Basis-Einheit (Ritter, Bogenschütze, Magier) kostenlos seiner Armee hinzufügen.

Hinweis: Der Greif muss sterben, damit seine Fähigkeit genutzt werden kann, um eine verfügbare Basis-Einheit zu nehmen. Wenn sein Tod verhindert wird (z. B. durch das Amulett des Schutzes), wird seine Fähigkeit nicht aktiviert.



BEISPIEL 2: DER HANDEL

HORAN hat einen *Handelsposten* in seiner Stadt. Er hat 5 Holz und 1 Nahrung, braucht aber 3 Stein. Deshalb will er 2 Holz und 1 Nahrung gegen 3 Stein tauschen. Für den Tausch muss er noch 1 zusätzliche Ressource (in seinem Fall Holz) zahlen. Also legt er 3 Holz und 1 Nahrung in den Vorrat und nimmt dafür 3 Stein.

ANDERE GEBÄUDE



Monument (1 Holz, 2 Stein)

Das Monument ist ein besonderes Gebäude, das dir, sobald es gebaut ist, eine der Fähigkeiten der anderen Helden gibt. Wenn ein Spieler dieses Gebäude baut, sucht er sich eine der Fähigkeiten der anderen Helden im Spiel aus und teilt sie den anderen Spielern mit. Die gewählte Fähigkeit kann er dann für den Rest des Spiels nutzen.



Handelsposten (1 Nahrung, 2 Holz)

Der Spieler, der einen Handelsposten in seiner Stadt gebaut hat, kann Ressourcen 1 (von denen, die er besitzt) zu 1 (nach seiner Wahl) mit dem Vorrat tauschen. Für diesen Tausch mit dem Vorrat muss er eine zusätzliche, beliebige Ressource zahlen. Dieser Tausch ist einfach Teil einer Gebäude- oder Rekrutierungs-Aktion und kostet keine zusätzliche Aktion.



Zitadelle (5 Stein)

Wenn eine Kriegerhorde eine Stadt mit einer gebauten Zitadelle belagert (siehe unten), nimmt sie jedes Mal 5 Schaden, bevor sie ein Gebäude zerstört. Außerdem muss jeder Spieler, der ein Landschaftsfeld mit einer Stadt mit gebauter Zitadelle betritt, dem

Besitzer dieser Stadt eine Ressource seiner Wahl zahlen. Wenn ein Spieler keinerlei Ressource zum Bezahlen hat oder nicht bezahlen will, darf er dieses Stadt-Feld nicht betreten.

Hinweis: Der andere Held muss dort eine seiner Bewegungen beenden. Das Durchqueren mit den Fähigkeiten der Kriegerprinzessin oder des Akrobaten aktiviert diesen Effekt nicht.



Gasthaus (3 Holz)

Spieler, die in ihrer Stadt ein Gasthaus gebaut haben, erhalten zu Beginn jedes Zuges 1 Ressource ihrer Wahl.

Achtung: Sie müssen die Ressource nehmen, bevor sie irgendwelche Aktionen ausführen.



Krankenhaus (2 Stein, 1 Nahrung)

Wenn das Krankenhaus gebaut ist, schützt es seinen Besitzer vor den Auswirkungen von Pest und Elend, die von anderen Spielern ausgelöst werden. Außerdem heilt die Aktion Heilung des Helden alle Lebenspunkte, nicht nur zwei, sobald das Krankenhaus gebaut ist.



Ruhmbanner – Bitte beachtet, dass dieses Modul auch eine neue Version des Ruhmbanner-Gebäudes aus dem Basisspiel enthält. Wenn ihr mit dem Modul *Neue Gebäude* spielt, tauscht bitte die alten Ruhmbanner durch diese neuen aus. Ihr Preis wurde deutlich reduziert, da Ruhm in der *Chaos-Erweiterung* leichter zu erlangen ist als im Basisspiel.

Wenn ihr mit dem Modul *Neue Gebäude* spielt, tauscht bitte die alten Ruhmbanner durch diese neuen aus. Ihr Preis wurde deutlich reduziert, da Ruhm in der *Chaos-Erweiterung* leichter zu erlangen ist als im Basisspiel.

MODUL HÄNDLER:

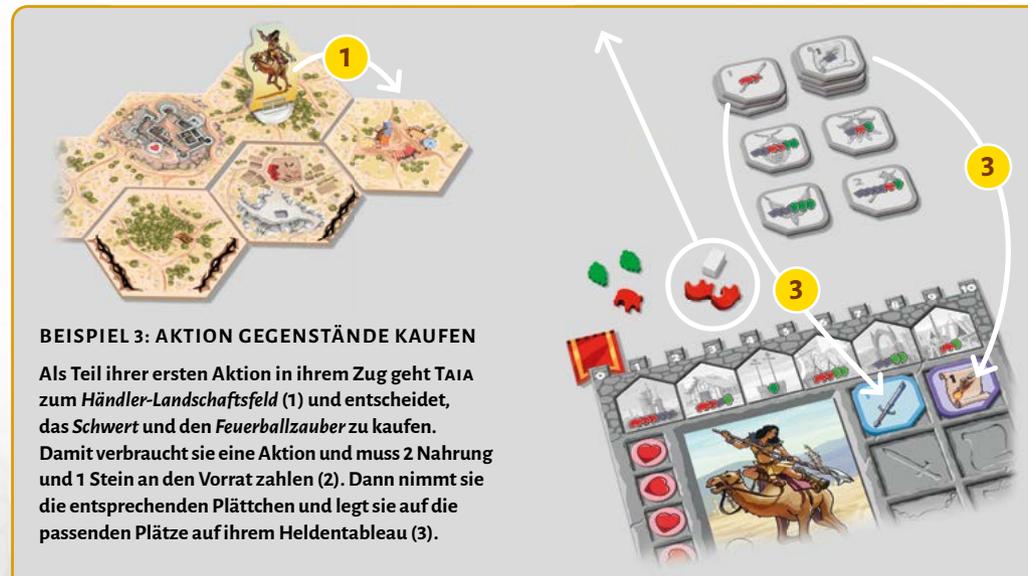
Das Modul *Händler* bringt eine neue Art von Landschaftsfeld ins Spiel und eine neue Aktion in Verbindung mit diesem Feld. Diese bietet den Spielern eine weitere Möglichkeit, Gegenstände zu bekommen, ohne dafür Monsterarmeen zu besiegen.

Änderungen im Spielaufbau

In Schritt 2 des Spielaufbaus mischt ihr die Händler-Landschaftsfelder der ersten Stufe unter die Landschaftsfelder der ersten Stufe und die Händler-Landschaftsfelder der zweiten Stufe unter die Landschaftsfelder der zweiten Stufe. Sortiert die Kaufbaren Gegenstände nach ihrem Typ, formt daraus 6 Stapel und legt sie in die Nähe des Landschaftsfelder-Stapels. Das ist euer Vorrat an Kaufbaren Gegenständen.

Händler-Landschaftsfeld

Wenn das Händler-Landschaftsfeld gezogen wurde, legt ihr kein Monsterarmee-Plättchen darauf. Monsterarmee-Plättchen können niemals auf Händler-Landschaftsfeldern platziert werden. Kriegerhorden meiden Händler-Landschaftsfelder und umgehen diese. Auf Händler-Landschaftsfeldern können weder Städte noch Schreine gebaut werden, und die Stadt des Alchemisten kann nicht dorthin bewegt werden. Auf Händler-Landschaftsfeldern – und nur auf diesen Feldern – ist die neue Aktion *Gegenstände kaufen* verfügbar. Der Held kann diese Aktion nutzen, um eine beliebige Anzahl von Plättchen zu kaufen, solange er genug Ressourcen dafür besitzt.



BEISPIEL 3: AKTION GEGENSTÄNDE KAUFEN

Als Teil ihrer ersten Aktion in ihrem Zug geht **TAIA** zum *Händler-Landschaftsfeld* (1) und entscheidet, das *Schwert* und den *Feuerballzauber* zu kaufen. Damit verbraucht sie eine Aktion und muss 2 Nahrung und 1 Stein an den Vorrat zahlen (2). Dann nimmt sie die entsprechenden Plättchen und legt sie auf die passenden Plätze auf ihrem Heldentableau (3).

Kaufbare Gegenstände

Kaufbare Gegenstände funktionieren genauso wie normale Gegenstände (sie kommen in die entsprechenden Vorratsplätze auf dem Heldentableau, und wenn sie ersetzt oder abgeworfen werden, kommen sie offen auf das Landschaftsfeld des Helden), aber man bekommt sie nicht, indem man Monsterarmeen besiegt, sondern indem man den Preis auf ihrer Rückseite bezahlt. Sie haben eine etwas andere Form als normale Gegenstände, damit die Spieler sie leichter aussortieren können und sie nicht versehentlich in den Monsterarmee-Beutel legen. Es gibt folgende Gegenstände:

Schwert: Gehört auf den Waffen-Platz. Der Held addiert +1 zu seiner Gesamtpunktzahl, wenn er würfelt. Es kostet 2 Nahrung.



Hammer: Gehört auf den Waffen-Platz. Der Held addiert +2 zu seiner Gesamtpunktzahl, wenn er würfelt. Er kostet 1 Nahrung, 1 Holz und 4 Stein.



Amulett des Ruhms: Gehört auf den Amulett-Platz. Wer dieses Amulett hat, bekommt 2 Ruhmgrade mehr. Es kostet 1 Nahrung, 1 Holz und 1 Stein.



Amulett der Aktion: Gehört auf den Amulett-Platz. Ein Held, der dieses Amulett hat, kann eine zusätzliche Aktion ausführen. Es kostet 3 Holz und 3 Stein.



Amulett des Schutzes: Gehört auf den Amulett-Platz. Ein Held, der dieses Amulett hat, kann nach dem Würfeln im Kampf immer bis zu zwei Totenkopf-Symbole auf seinen Würfeln ignorieren. Es kostet 2 Nahrung, 2 Holz und 2 Stein.



Feuerballzauber: Gehört auf den Zauberspruch-Platz. Wenn man diesen Zauberspruch einsetzt, bekommt man +1 auf seine Stärke. Nach dem Einsatz wird das Plättchen zurück in den Vorrat mit den Kaufbaren Gegenständen gelegt. Er kostet 1 Stein.



BEISPIEL 5: BEWEGEN DER KRIEGERHORDE

Die Stadt von DARIUS (1) ist das Ziel der schwarzen Kriegerhorde.

Zu Beginn seines Zuges muss DARIUS sie um ein Landschaftsfeld in Richtung seiner Stadt bewegen. Beide Felder in direkter Verbindung kommen nicht in Frage – eins enthält die Stadt von TAIA (2) und das andere ein Händler-Landschaftsfeld (3).

Daher kann die Kriegerhorde entweder auf das Waldfeld (4) oder das Bauernhof- und Waldfeld (5) ziehen. DARIUS will nicht, dass seine Nahrungsquelle blockiert wird, also beschließt er, sie auf das Waldfeld (6) zu ziehen.



Kampf gegen die Kriegerhorde

Die Kriegerhorde gilt für alle Heldenfähigkeiten als Monsterarmee. Ein Held kann einen Kampf gegen eine Kriegerhorde beginnen, indem er das Feld betritt, auf dem sich die Kriegerhorde gerade befindet. Wenn die Kriegerhorde ein Feld mit einem Helden betritt, kann der Spieler, der den Helden kontrolliert, seinen Helden sofort auf ein beliebiges benachbartes Feld bewegen, auf dem sich keine Monsterarmee befindet. Wenn dieser Held sich nicht von der Kriegerhorde weg bewegt, muss er zu Beginn seines Zuges gegen die Kriegerhorde kämpfen (d.h. seine erste und daher einzige Aktion in diesem Zug muss der Kampf gegen die Kriegerhorde sein). Der Kampf gegen eine Kriegerhorde folgt denselben Regeln wie der Kampf gegen eine Monsterarmee, mit folgenden Ausnahmen:

Zu Beginn des Kampfes verliert der Held ein Leben (genau wie im Kampf gegen den Dunklen General).

Als Ergebnis des Kampfes mit einer Kriegerhorde verringert sich die Stärke auf dem Rad der Kriegerhorde um den Wert, der der Gesamtangriffsstärke des Helden entspricht. Selbst wenn die Angriffsstärke des Helden nicht ausreicht, um die Stärke der Kriegerhorde auf null zu verringern, erhält der Held eine Belohnung – 1 Ressource seiner Wahl für jeweils 3 Punkte der Stärke der Kriegerhorde, die er verringern konnte. Dann muss sich der Held auf das Feld zurückziehen, von dem er gekommen ist – oder, wenn er sich zu Beginn seines Zuges auf dem Feld der Kriegerhorde befand, auf das nächstgelegene zulässige Feld (ein Feld ohne Monsterarmee, Kriegerhorde oder Boss). Wenn es kein solches Feld gibt, zieht er sich in seine Stadt zurück. Hat er noch keine Stadt gebaut, zieht er sich in die Burg Karak zurück.

Der Held bekommt auch Ruhm für diesen Kampf. Er erhöht seinen Ruhmgrad um so viel, wie er die Stärke der Kriegerhorde verringert hat, es sei denn, er hatte schon mehr Ruhmpunkte.

BEISPIEL 6: KAMPF MIT DER KRIEGERHORDE

Während ihrer Bewegung zog die schwarze Kriegerhorde auf das Feld, das von HORAN besetzt war. Der Held entschied, sich nicht wegzubewegen, sodass er als erste und einzige Aktion in seinem Zug gegen die Kriegerhorde kämpfen muss.

Zuerst verliert er ein Leben (1). Die aktuelle Stärke der Kriegerhorde beträgt 8 (2). HORAN würfelt und setzt seine Gegenstände ein, wodurch er eine Gesamtangriffsstärke von 5 (3) bekommt. Deshalb verringert er die Stärke der Kriegerhorde um 5 auf 3 (4), nimmt sich eine Ressource seiner Wahl (1 Stein) (5) und erhöht seinen Ruhmgrad auf 5 (6).



Wenn der Held die Stärke der Kriegerhorde auf null senkt, bekommt er zusätzlich zu den Ressourcen auch das Rad selbst, das anzeigt, wie viele Seelensteine er für den Sieg über die Kriegerhorde bekommen hat. Der Kriegerhorde-Marker wird dann abgelegt.

Hinweis: Wenn sich eine Kriegerhorde und eine Monsterarmee auf demselben Feld befinden, werden ihre Stärken zusammengezählt – genau wie wenn zwei Monsterarmeen anwesend wären. Solange nicht sowohl die Kriegerhorde als auch die Monsterarmee besiegt sind, kann der Spieler die Belohnung für den Sieg über die Monsterarmee nicht erhalten. Er verringert jedoch wie oben beschrieben die Stärke der Kriegerhorde und erhält die damit verbundenen Boni.

Belagerung

Wenn die Kriegerhorde in einem Feld neben ihrer Zielstadt ankommt, bewegt sie sich nicht gleich zu Beginn des Zuges des Spielers, sondern belagert die Stadt auf die folgende Art:

1. Wenn der Spieler in seiner Stadt eine Zitadelle gebaut hat, verliert die Kriegerhorde sofort 5 Stärke.
2. Außer wenn die Stärke der Kriegerhorde jetzt bei null ist, muss der Spieler eines seiner gebauten Gebäude auswählen und es auf die ungebraute Seite umdrehen (und gegebenenfalls vorhandene Effekte anwenden – z.B. den Ruhmgrad verringern, wenn das umgedrehte Gebäude die Ruhmbanner waren).
3. Die Kriegerhorde verliert dann so viele Stärke-Punkte, wie Ressourcen zum Bau des umgedrehten Gebäudes benötigt werden.

Alle in diesem Ablauf verlorenen Stärke-Punkte gelten als vom Stadtbesitzer verursacht, der auch die Vorteile (Ressourcen und Ruhm) erhält. Die Verluste im ersten und dritten Schritt werden dazu zusammengezählt. Wenn die Stärke der Kriegerhorde auf null sinkt, erhält er außerdem das Rad und damit Seelensteine (der Kriegerhorde-Marker wird dann abgeworfen).

Wenn zu Beginn des Zuges des Besitzers der Stadt, die die Kriegerhorde belagern sollte, kein Gebäude in der Zielstadt vorhanden ist, zerstört die Kriegerhorde diese Stadt – die Stadtkarte wird an ihren Besitzer zurückgegeben und die Stärke der Kriegerhorde wird um 2 verringert (der Preis für den Bau der Stadt). Unmittelbar danach sucht sich die Kriegerhorde nach den zuvor beschriebenen Regeln ein neues Ziel – der Marker der Kriegerhorde wird auf eine neu ausgewählte Stadt gesetzt. Wenn es nicht möglich ist, zu diesem Zeitpunkt ein



BEISPIEL 7: BELAGERUNG

Die schwarze Kriegerhorde ist zu Beginn seines Zuges auf dem Landschaftsfeld neben DARIUS Stadt. Bevor DARIUS also irgendetwas anderes machen kann, belagert die Kriegerhorde die Stadt.

Die anfängliche Stärke der Kriegerhorde ist 8 (1). DARIUS hat in seiner Stadt eine Zitadelle (2) gebaut, deshalb senkt er die Stärke der Kriegerhorde um 5 auf 3 (3). Dann greift die Kriegerhorde an. DARIUS kann wählen, welches der beiden gebauten Gebäude zerstört wird – entweder die Zitadelle oder die Ruhmbanner. Er entscheidet sich, die Ruhmbanner zu zerstören, dreht das entsprechende Plättchen (4) auf die ungebraute Seite und senkt seinen Ruhmgrad um 2 auf 5 (5). Die Ruhmbanner kosten 1 Holz (6), also verringert er die Stärke der Kriegerhorde um 1 auf 2 (7).

Insgesamt hat er die Stärke der Kriegerhorde um 6 verringert, also nimmt er sich zwei Ressourcen seiner Wahl (8) und erhöht seinen Ruhm auf 6 (9). Wenn sie bis dahin nicht besiegt wurde, belagert die Kriegerhorde zu Beginn von DARIUS nächstem Zug erneut die Stadt.

Ziel für diese Kriegerhorde zu finden, bleibt die Kriegerhorde einfach auf dem Landschaftsfeld, auf dem sie stehen geblieben ist, und das Zielauswahlverfahren wird wiederholt, sobald ein neues Gefallene-Stadt-Landschaftsfeld gezogen wurde. Wenn zu diesem Zeitpunkt bereits alle drei Gefallene-Stadt-Landschaftsfelder gezogen wurden, werden das Rad und der Marker der Kriegerhorde ohne weitere Auswirkungen abgelegt.

MODUL CHAOSREITER-BOSSE

Die drei CHAOSREITER, Inkarnation der Zerstörung, verfügen jeweils über unvorstellbare Kräfte. Der erste Reiter, eine dunkle Gestalt, in Schatten gewandet, verströmt den puren Tod. Der zweite Reiter, in eine goldene Rüstung gekleidet, strahlt eine furchterregende Stärke aus. Der dritte Reiter, der mächtigste von allen, reitet in Flammen gehüllt und versengt mit seiner bloßen Anwesenheit die Erde, auf die er tritt. Alle reiten auf albatraumhaften Rössern, und ihre Armeen der Verderbnis verbreiten überall Chaos. Die Helden müssen das Land der Lebenden um jeden Preis beschützen, um diese mysteriösen Schurken und ihre blutrünstigen Kriegerhorden zu überwältigen.

Die Chaos-Erweiterung bringt drei neue Bosse, die ihr anstelle des DUNKLEN GENERALS einsetzen könnt und die nach anderen Regeln agieren – die CHAOSREITER-BOSSE.

Hinweis: Wegen der Stärke der Chaosreiter solltet ihr dieses Modul zusammen mit den Modulen *Neue Gebäude* und *Händler spielen*.

Änderungen im Spielaufbau

Legt in Schritt 2 des Spielaufbaus das letzte Feld beiseite – es wird für die Chaosreiter nicht benötigt. Mischt stattdessen die *Gefallene-Stadt-Landschaftsfelder* unter die entsprechenden Stapel (es gibt ein Landschaftsfeld der ersten Stufe und zwei der zweiten Stufe), auch wenn ihr nicht mit dem Modul *Kriegerhorden* spielt.

Legt anstelle des Spielmaterials des Dunklen Generals das Spielmaterial der Chaosreiter neben dem Spielbrett bereit.

Neue Regeln

CHAOSREITER

Es gibt insgesamt 3 CHAOSREITER-BOSS-AUFSTELLER. Jeder Aufsteller hat ein Wappen, das zu einem der Gefallene-Stadt-Landschaftsfelder (und Kriegerhorden) passt, und zeigt auch deren Stärke und die Belohnung in Seelensteinen an.

Wenn ihr mit dem *Kriegerhorden*-Modul spielt, spawnt ein zugehöriger Chaosreiter gleichzeitig mit der Kriegerhorde auf dem Gefallene-Stadt-Landschaftsfeld.

Wenn ihr ohne das *Kriegerhorden*-Modul spielt, spawnt der Chaosreiter auf dem Gefallene-Stadt-Landschaftsfeld unmittelbar nachdem die Helden dieses Gefallene-Stadt-Landschaftsfeld gezogen haben.

Der Kampf gegen die Chaosreiter läuft genauso ab wie der Kampf gegen Monsterarmeen, was die Fähigkeiten aller Helden und andere Effekte angeht.



Wenn ein Chaosreiter-Boss besiegt wird, bekommt der Held, der ihn besiegt hat, dessen Aufsteller, auf dem die Anzahl der Seelensteine angezeigt wird, die er als Belohnung für den Sieg erhält.

Jeder Chaosreiter hat eine andere Stärke und eine andere Anzahl an Seelensteinen, die derjenige bekommt, der ihn besiegt:

- 1. Chaosreiter: Stärke 10, Belohnung: 3 Seelensteine
- 2. Chaosreiter: Stärke 15, Belohnung: 4 Seelensteine
- 3. Chaosreiter: Stärke 20, Belohnung: 5.5 Seelensteine

Spielende

Das Spiel ist vorbei, sobald alle 3 Chaosreiter besiegt sind. Der Spieler mit den meisten Seelensteinen gewinnt.

Hinweis: Wenn ihr mit dem *Kriegerhorden*-Modul spielt, ist das Spiel vorbei, sobald alle 3 Chaosreiter besiegt sind, auch wenn noch unbesiegte Kriegerhorden im Spiel sind.

MODUL NEUE HELDEN

HANNAH – Die Akrobatin

Ein verschwommener Schemen schoss durch die Luft, flink und unerschrocken, während HANNAH, die junge Akrobatin, sich fest in die Federn ihres riesigen Adlers krallte. Mit ihrem Herzen voller unbändiger Energie hatte sie sich schon sehnsüchtig nach Abenteuern gesehnt, seit die ersten Anzeichen des Chaos den friedlichen Himmel aufgewühlt hatten. Einst war sie Zirkusartistin gewesen, und ihre akrobatischen Fähigkeiten hatten sie zu einer Legende unter den fliegenden Karawanen gemacht, doch nun setzte sie diese für etwas viel Bedeutsameres ein. Sie hatte sich aus den Kämpfen herausgehalten, denn sie war gefangen in einem persönlichen Konflikt, in dem sie sich beweisen musste, nachdem ein vorschneller Fehler sie das Vertrauen ihrer ehemaligen Truppe gekostet hatte. Doch nun, da sie die Ausbreitung der dunklen Mächte mitansehen musste, spürte ihr feuriger Geist, dass die Zeit zum Kämpfen gekommen war. Mit einem blitzenden Lächeln trieb sie ihren Adler voran, bereit, sich mit dem waghalsigen Mut einer wahren Heldin jeder dunklen Macht zu stellen.



REITTIER: ADLER FÄHIGKEITEN:



Meisterwerferin: Die Akrobatin ist eine Spezialistin im Werfen von Waffen. Sie kann Waffen in die Zauberspruch-Plätze auf ihrem Heldentableau legen und sie im Kampf wie Zaubersprüche einsetzen. Immer wenn eine Waffe von einem Zauberspruch-Platz im Kampf genutzt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt oder an einen Händler zurückgegeben, wenn es sich um einen Kaufbaren Gegenstand handelt.



Adlerflug: Die Akrobatin reitet auf einem mächtigen Adler, der sie über längere Strecken als jedes normale Reittier transportieren und Erdspalten auf ihrem Weg überqueren kann. Vor jeder Aktion kann sie sich um 2 Landschaftsfelder statt um 1 bewegen und dabei Erdspalten unterwegs überqueren. Auf diese Weise kann sie jedoch nicht die Landschaft erkunden (um zu Erkunden, muss sie sich weiterhin vom benachbarten Landschaftsfeld dorthin bewegen).

SIDHAR – Der Alchemist

Ein stetiges Surren erfüllte die Luft, als SIDHAR, der Alchemist, seine riesige Käferkonstruktion über das unwegsame Gelände steuerte. Er hatte Jahre damit verbracht, sein Handwerk, seine Tränke, Elixiere und Erfindungen zu perfektionieren, um das Leben der Notleidenden zu verbessern. Sidhar hatte immer daran geglaubt, dass Wissen und Macht mit den Schwachen geteilt werden sollten, doch seine Vergangenheit erinnerte ihn ständig daran, dass er nicht früh genug gehandelt hatte. Nach einem tragischen Unfall, bei dem seine Erfindungen mehr Schaden als Nutzen angerichtet hatten, zog er sich zurück, gequält von den Folgen seines Ehrgeizes. Das wachsende Chaos in der Welt löste nun etwas in ihm aus, und er verspürte den Ruf, seine Talente einzusetzen, um zu heilen und den Hilflosen zu helfen. Mit seiner Käferkonstruktion war SIDHAR bereit, sich in den Kampf zu stürzen, entschlossen, die Fehler der Vergangenheit wiedergutzumachen und diejenigen zu beschützen, die sich nicht selbst schützen konnten.



REITTIER: KÄFERMECH FÄHIGKEITEN:



Fliegende Stadt: Die Stadt des Alchemisten kann fliegen. Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Alchemist seine Stadt um ein Landschaftsfeld bewegen. Die Stadt kann nicht auf Felder bewegt werden, auf denen sich die Stadt eines anderen Helden, eine Monsterarmee, eine Kriegerhorde oder ein Boss befindet. Die Stadt kann nicht auf *Händler-Landschaftsfelder*, *Felder mit der Burg Karak*, *Goblinhöhlen* oder *Felder mit Steinfressern* bewegt werden. Auf dem Feld mit der Stadt des Alchemisten

können keine Ressourcen gesammelt werden (genau wie in jeder anderen Stadt). Wenn der Alchemist in seiner eigenen Stadt ist, kann er sich kostenlos mit ihr bewegen.



Kanonenfeuer: Der Alchemist kann Ressourcen ausgeben, um seine Angriffsstärke im Kampf zu verbessern. Für jeweils 2 abgegebene Ressourcen-Marker erhält er 1 Schwertsymbol für diesen Kampf. Er kann auf diese Weise maximal 4 Ressourcen ausgeben, um +2 auf seinen Angriff zu erhalten.

FAQS UND ERKLÄRUNGEN

Was passiert, wenn der Imperator ein Gebäude baut, das andere Spieler nicht haben, oder eine Einheit ausbildet, die andere Spieler nicht ausbilden können?

Wenn kein anderer Spieler dieses Gebäude bauen oder diese Einheit ausbilden kann, muss der Imperator seine Aufgaben nicht erfüllen. Wenn er jedoch mehrere Gebäude baut oder mehrere Einheiten ausbildet und einige davon durch einen anderen Spieler gebaut/ausgebildet werden können, muss er dies trotzdem tun.

Kann ich abgelegte Kaufbare Gegenstände aufnehmen? Muss ich den Preis dafür bezahlen?

Ja, das kannst du; Nein, du musst den Preis nicht bezahlen, wenn du Gegenstände auf diese Weise aufnimmst.

Auf welches Landschaftsfeld ziehen sich Helden zurück, wenn sie aus einem anderen als dem benachbarten Landschaftsfeld in die Schlacht ziehen?

Die goldene Regel lautet, dass sie sich immer auf das Feld zurückziehen, von dem aus sie in die Schlacht gezogen sind – zum Beispiel in ihre Stadt (wenn sie ein Portal benutzt haben).

Wenn ich mit der Imperium-Erweiterung spiele und es zu einem Kampf zwischen Spielern kommt, kann der Effekt von „Basiliskengift“ dann auch die verlorenen Einheiten des anderen Spielers berücksichtigen?

Nein. Für diesen Effekt werden nur deine eigenen Verluste gezählt.

Kann ich die Fähigkeit des Greifen nutzen, um Basis-Einheiten zu bekommen, die ich nicht ausbilden kann, weil ich die erforderlichen Gebäude noch nicht gebaut habe?

Ja, das geht.

Ich habe zwei Wächter in meiner Armee und würfle den Spezialeffekt auf beiden Würfeln. Was passiert dann?

Einer rettet den anderen und alle anderen Einheiten und verhindert den Verlust von Leben, stirbt aber dabei. Einfach ausgedrückt: Ein Wächter muss sterben, damit sein Effekt eintreten kann.

Wenn ich das Monument wieder aufbaue, nachdem es von der Kriegerhorde zerstört wurde, kann ich dann eine andere Fähigkeit als beim ersten Mal wählen?

Ja.

Wirkt die Fähigkeit des Zauberers auch auf Kaufbare Feuerbälle?

Ja.

Kann eine Kriegerhorde MINIMUS angreifen?

Nein, MINIMUS (ein Imperium promo-Held) hat keine Stadt und kann daher nicht von einer Kriegerhorde angegriffen werden.

Wirkt die Fähigkeit Licht in der Dunkelheit von MINIMUS auf Chaosreiter? Wenn ja, wie?

Nein, das tut sie nicht. Die Fähigkeit von MINIMUS hat mit seiner persönlichen Beziehung zur Imperialen Garde zu tun.

IMPRESSUM

Spieldesign: Petr Mikša

Illustrationen: Roman Hladík, Petr Štefek

Cover-Illustration: Jiří Světinský

Produktion und Entwicklung: David Rozsívál

Organisation der Testspiele: Marek Vejborný

Übersetzung: Corinna Spellerberg (Textguru)

DTP: Marek Píza, Petra Hochmannová

Ein großes Dankeschön an alle Testspieler – Familienmitglieder und Mitglieder der Brettspielclubs Schrödingerův herní klub, Tapír a nápad und Falcon Valašské Meziříčí.

© 2025, Albi Česká republika, a. s. Alle Rechte vorbehalten.

Du kannst *Karak 2: Chaos* auf [Boardgamegeek.com](https://boardgamegeek.com) folgen:



Albi