



Karak

CHAOS

ALORS QUE LES HÉROS étaient occupés à combattre le Général Ténébreux, les armées de monstres menées par les Cavaliers du Chaos en profitèrent pour raser des villes sans défense. Maintenant que les villes déchues ont été réduites en cendres et que le brouillard de la guerre se dissipe, les armées des Cavaliers du Chaos convoitent une nouvelle proie – les villes des héros ne seront bientôt plus épargnées ! L'heure du Chaos est proche !

Karak 2: Chaos est une extension pour le jeu de plateau d'aventure *Karak 2*. Cette extension ajoute 5 nouveaux modules : *Nouveaux bâtiments*, *Troupes*, *Boss Cavaliers*, *Boss Cavaliers du Chaos* et *Nouveaux héros*. Durant vos parties, vous pouvez inclure l'un de ces modules individuellement ou tous ces modules en même temps. Vous pouvez également les combiner avec *Imperium*, la première extension de *Karak 2*.

MATÉRIEL

MODULE NOUVEAUX BÂTIMENTS :

- 1 15 jetons Bâtiment
- 2 10 dés moyens pour les unités d'élite
- 3 5 jetons Bâtiment de remplacement

MODULE MARCHAND :

- 4 2 tuiles Paysage Marchand
- 5 12 jetons Marchandise
(3 épées, 5 boules de feu, 1 marteau et 3 amulettes)

MODULE TROUPES :

- 6 3 tuiles Paysage Ville déchue
- 7 3 compteurs santé Troupe
- 8 3 jetons Troupe

MODULE BOSS CAVALIERS DU CHAOS :

- 9 3 silhouettes Boss Cavalier du Chaos et 3 socles en plastique

MODULE NOUVEAUX HÉROS :

- 10 2 cartes Héros
- 11 2 jetons Ville
- 12 2 grands dés Héros
- 13 2 silhouettes Héros et 2 socles en plastique



1



2



2



1



1



3



1



6



7



8



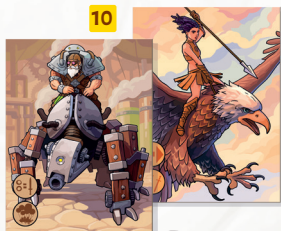
10



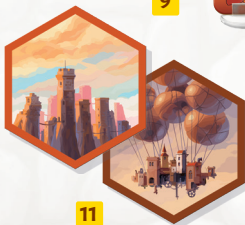
15



20



10



11



12



13

Il vous manque des éléments ou certains sont abîmés ?

Contactez-nous à l'adresse info@albi.cz. Nous vous enverrons des pièces de rechange gratuitement !

MODULE NOUVEAUX BÂTIMENTS

L'extension *Karak 2: Chaos* introduit 10 nouveaux types de bâtiments. Il y a 15 nouveaux jetons en tout, certains bâtiments étant disponibles en 1 exemplaire et d'autres en 2. Ces bâtiments ajoutent divers nouveaux effets dont les joueurs peuvent bénéficier. Ils sont draftés durant la mise en place et remplacent certains bâtiments du jeu de base (*Karak 2*). Ainsi, la règle ne change pas ; les joueurs reçoivent toujours uniquement 6 jetons Bâtiment chacun qu'ils pourront construire durant la partie. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul exemplaire de chaque bâtiment. Les nouveaux bâtiments suivent les mêmes règles que les bâtiments du jeu de base : les joueurs peuvent les construire par le biais de l'action Construire en payant les ressources demandées.

Modifications dans la mise en place – draft des bâtiments

Avant de commencer à jouer (juste après avoir déterminé le premier joueur à l'étape 14 de la mise en place), effectuez ce qui suit :

1. Placez les 15 nouveaux jetons Bâtiment au centre de la table, face visible. Ils constituent l'offre de bâtiments.
2. En commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour (le joueur à droite du premier joueur) et en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur peut sélectionner un bâtiment de l'offre. Il le prend immédiatement et remplace l'un de ses bâtiments par ce nouveau jeton. Rangez les bâtiments remplacés dans la boîte.
3. Une fois que chaque joueur a pu sélectionner un bâtiment, effectuez un nouveau tour de draft en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire (le premier joueur choisit donc deux fois d'affilée, en dernier puis en premier). À nouveau, chaque joueur peut sélectionner un bâtiment de l'offre et remplacer l'un de ses bâtiments avec.
4. Rangez tous les bâtiments restants (non sélectionnés) dans la boîte.
5. Ceci fait, vous pouvez commencer à jouer en démarrant par le premier joueur.

EXEMPLE 1 : DRAFT DES BÂTIMENTS

Dans une partie à 4 joueurs, le premier héros à jouer est HORAN. Ainsi, TAIA, qui est assise à sa droite, commence le draft. TAIA prend la Fabrique à colosses pour remplacer son Camp militaire (1). DARIUS prend l'Hôpital pour remplacer son Portail (2).

HANNAH prend l'Antre des basiliques pour remplacer son Camp militaire (3). HORAN prend le Bosquet des sentinelles (4) et le Comptoir commercial (5) pour remplacer ses Bannières de gloire et son Champ de tir. HANNAH prend le Monument pour remplacer son Écurie (6).

DARIUS décide de ne pas prendre d'autre bâtiment et TAIA prend le second Comptoir commercial pour remplacer son Portail (7).



Effets des nouveaux bâtiments

BÂTIMENTS D'UNITÉS D'ÉLITE

Parmi les nouveaux bâtiments, cinq sont des bâtiments d'unités d'élite. Ils permettent à leurs propriétaires d'entraîner des unités d'élite. Les unités d'élite suivent les mêmes règles que les unités du jeu de base, mais il n'y a que deux dés pour chaque type d'unité d'élite. Toute unité d'élite perdue retourne dans la réserve commune et peut être de nouveau entraînée. Chaque unité d'élite possède un symbole unique à son dé. Voici la liste de leurs effets :



Antre des basilics (4 pierres)

À partir du moment où un joueur a construit l'Antre des basilics dans sa ville, il peut entraîner des basilics lorsqu'il recrute des unités. Un dé Basilic coûte 2 pierres.



Poison du basilic

Lorsqu'un joueur obtient ce symbole, le basilic meurt et son dé retourne dans la réserve commune. Le joueur ajoute également 1 épée pour chaque symbole Crâne obtenu durant ce jet (c.-à-d. pour chaque unité perdue et chaque vie perdue). Le basilic doit mourir pour déclencher sa capacité. S'il est sauvé (par le biais de l'amulette de protection), sa capacité ne se déclenche pas.



Fabrique à colosses

(3 bois et 2 pierres)

À partir du moment où un joueur a construit la Fabrique à colosses dans sa ville, il peut entraîner des colosses lorsqu'il recrute des unités. Un dé Colosse coûte 1 bois et 1 pierre.



Reconstruction du colosse

Lorsqu'un joueur obtient ce symbole, il doit payer 1 pierre, sinon quoi, le colosse meurt et son dé retourne dans la réserve commune.



Labyrinthe des minotaures

(5 nourritures)

À partir du moment où un joueur a construit le Labyrinthe des minotaures dans sa ville, il peut entraîner des minotaures lorsqu'il recrute des unités. Un dé Minotaure coûte 2 nourritures.



Appétit du minotaure

Lorsqu'un joueur obtient ce symbole, il doit défausser un dé Minotaure ou un autre dé d'unité avant de résoudre

le combat. Le joueur peut défausser un dé sur lequel il a obtenu un symbole Crâne.

Bosquet des sentinelles (5 bois)

À partir du moment où un joueur a construit le Bosquet des sentinelles dans sa ville, il peut entraîner des sentinelles lorsqu'il recrute des unités. Un dé Sentinelle coûte 2 bois.



Protection de la sentinelle

Lorsqu'un joueur obtient ce symbole, la sentinelle meurt et son dé retourne dans la réserve commune, mais le joueur ignore tous les symboles Crâne obtenus durant ce jet (il évite ainsi toute blessure à son héros et tout décès au sein de ses unités impliquées dans le combat).



Note : La sentinelle doit mourir pour déclencher sa capacité et sauver d'autres unités. Si elle est sauvée (par le biais de l'amulette de protection), sa capacité ne se déclenche pas.

Volière des griffons

(2 nourritures, 2 bois et 1 pierre)

À partir du moment où un joueur a construit la Volière des griffons dans sa ville, il peut entraîner des griffons lorsqu'il recrute des unités. Un dé Griffon coûte 1 bois et 1 nourriture.



Ténacité du griffon

Lorsqu'un joueur obtient ce symbole, le griffon meurt et son dé retourne dans la réserve commune, mais le joueur peut ajouter gratuitement une unité standard disponible (chevaliers, archers ou mages) à son armée.



Note : Le griffon doit mourir afin de déclencher sa capacité et d'ajouter une unité standard disponible. S'il est sauvé (grâce à l'amulette de protection), sa capacité ne se déclenche pas.



EXEMPLE 2 : EFFECTUER UN ÉCHANGE

HORAN a un Comptoir commercial dans sa ville. Il a 5 bois et 1 nourriture, mais il a besoin de 3 pierres. Il décide donc d'échanger 2 bois et 1 nourriture contre 3 pierres. Il doit également payer 1 ressource supplémentaire (ici, du bois) pour la transaction. Ainsi, il met 3 bois et 1 nourriture dans la réserve commune, et prend 3 pierres.

EXEMPLE 3 : ACTION ACHETER DES MARCHANDISES

Au début de son tour, **TAIA** se déplace sur la tuile Paysage Marchand (1) et décide d'acheter une épée et un sort Boule de feu. Elle utilise donc une action, et paye 2 nourritures et 1 pierre à la réserve commune (2). Puis, elle prend les jetons correspondants et les place sur les emplacements appropriés de son plateau Héros (3).



AUTRES BÂTIMENTS

Monument (1 bois et 2 pierres)

À partir du moment où un joueur a construit le Monument, il bénéficie de l'une des capacités des autres héros. Lorsqu'un joueur construit ce bâtiment, il choisit une capacité d'un autre héros en jeu et l'annonce à voix haute. Il peut dès lors utiliser la capacité choisie jusqu'à la fin de la partie.



Comptoir commercial

(1 nourriture et 2 bois)

À partir du moment où un joueur a construit un Comptoir commercial dans sa ville, il peut échanger X ressources en sa possession contre autant de ressources de son choix (de la réserve commune). Il doit payer une ressource supplémentaire, du type de son choix, lorsqu'il effectue un échange avec la réserve commune. L'échange fait partie de l'action Construire ou Recruter, et ne coûte aucune action supplémentaire.



Citadelle (5 pierres)

Lorsqu'une troupe assiège une ville (voir ci-dessous) qui contient une Citadelle, elle subit 5 dégâts chaque fois qu'elle s'apprête à détruire un bâtiment. De plus, chaque fois qu'un héros entre sur une tuile Paysage sur laquelle se trouve une ville avec une Citadelle, il doit payer une ressource de son choix au propriétaire de la ville. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas payer, il ne peut pas entrer sur cette tuile.



Note : Le héros doit forcément terminer l'un de ses déplacements sur cette tuile. Par exemple, entrer sur la tuile à l'aide de la capacité de la Princesse guerrière ou de celle de l'Acrobate ne déclenche pas cet effet.

Auberge (3 bois)

À partir du moment où un joueur a construit une Auberge dans sa ville, il gagne 1 ressource de son choix au début de chacun de ses tours.



Attention : Il doit prendre la ressource avant d'effectuer ses actions.

Hôpital (2 pierres et 1 nourriture)

À partir du moment où un joueur a construit l'Hôpital, il ne peut plus être affecté par un effet Peste et Misère déclenché par un autre joueur. De plus, l'action Guérir de son héros lui permet de soigner toutes ses vies, au lieu de seulement 2.





Bannières de gloire

Ce module comprend également une nouvelle version du bâtiment Bannières de gloire du jeu de base.

Lorsque vous jouez avec le module Nouveaux

bâtiments, vous devez remplacer les Bannières de gloire du jeu de base par celles de l'extension. Leur coût est bien plus faible puisqu'il est plus facile de gagner de la gloire dans l'extension *Chaos* que dans le jeu de base.

MODULE MARCHAND

Le module Marchand ajoute un nouveau type de tuile Paysage et une nouvelle action associée à ces tuiles. Il offre une nouvelle manière de gagner des objets (autrement qu'en vainquant des armées de monstres).

Modifications dans la mise en place

À l'étape 2 de la mise en place, mélangez les tuiles Paysage Marchand avec les tuiles Paysage de premier rang. Triez les jetons Marchandise par type, formez 6 piles avec et placez-les à côté de la pile de tuiles Paysage. Cela forme la réserve de marchandises.

Tuile paysage Marchand

Lorsque vous piochez une tuile Paysage Marchand et la placez sur le plateau, ne posez pas de jeton Armée de monstres dessus. Ce type de jeton ne peut en aucun cas être placé sur une tuile Marchand. Les troupes évitent les tuiles Marchand et les contournent lorsqu'elles se déplacent. Aucune ville ni aucun sanctuaire ne peut être construit sur une tuile Marchand et la ville de l'Alchimiste ne peut pas s'y déplacer. La nouvelle action Acheter des marchandises est disponible uniquement sur les tuiles Marchand. Un héros peut utiliser cette action pour acheter autant de jetons qu'il souhaite, tant qu'il dispose de suffisamment de ressources pour le faire.



Marchandises

Les marchandises suivent les mêmes règles que les objets standard. Lorsqu'un joueur en achète une, il la place sur l'emplacement d'inventaire approprié de son plateau Héros ; lorsqu'il en remplace une ou en défausse une, il la place face visible sur la tuile Paysage de son héros. Par contre, elles ne se gagnent pas en vainquant des armées de monstres, mais en payant le coût indiqué sur leur dos. Elles se démarquent des objets standard par leur forme légèrement différente. Il est donc facile pour les joueurs de les trier et ils ne sont pas censés les

ajouter au sac Armée de monstres par accident. Il y a 6 types de marchandises :

Épée : À placer sur un emplacement d'inventaire pour les armes. Le héros ajoute **+1** à son total lors d'un jet de dés. Elle coûte *2 nourritures*.



Marteau : À placer sur un emplacement d'inventaire pour les armes. Le héros ajoute **+2** à son total lors d'un jet de dés. Elle coûte *1 nourriture, 1 bois et 4 pierres*.



Amulette de gloire : À placer sur l'emplacement d'inventaire pour l'amulette. Le détenteur de cette amulette augmente sa gloire actuelle de 2 niveaux. Elle coûte *1 nourriture, 1 bois et 1 pierre*.



Amulette d'action : À placer sur l'emplacement d'inventaire pour l'amulette. Le détenteur de cette amulette bénéficie d'une action supplémentaire. Elle coûte *3 bois et 3 pierres*.



Amulette de protection : À placer sur l'emplacement d'inventaire pour l'amulette. Le détenteur de cette amulette peut toujours ignorer jusqu'à 2 symboles Crâne sur ses dés après un jet lors d'un combat. Elle coûte *2 nourritures, 2 bois et 2 pierres*.



Sort Boule de feu : À placer sur un emplacement d'inventaire pour les sorts. Si un joueur choisit d'utiliser ce sort, il ajoute **+1** à sa force. Ce jeton retourne dans la réserve de marchandises après utilisation. Il coûte *1 pierre*.



MODULE TROUPES

Des ruines des villes déchues émergent des armées importantes qui n'ont qu'un seul but en tête : détruire tout ce pour quoi les héros se battent ! Le module Troupes introduit de nouvelles mécaniques grâce aux troupes : de grandes armées de monstres qui errent dans les environs et assiègent les villes des héros.

Modifications dans la mise en place

À l'étape 2 de la mise en place, mélangez la tuile Paysage Ville déchue de premier rang avec les tuiles Paysage de premier rang et les tuiles Paysage Ville déchue de second rang avec les tuiles Paysage de second rang.

Placez les jetons Troupe et les cadrans santé Troupe à côté de la pile de tuiles Paysage.

Nouvelles règles

APPARITION D'UNE TROUPE ET SÉLECTION D'UNE CIBLE

Lorsque vous piochez une tuile Ville déchue de la pile et que vous la placez sur le plateau, ne posez pas de jeton Armée de monstres dessus, mais le cadran santé de la couleur correspondante. Le cadran représente la troupe.

Note : Aucune ville ni aucun sanctuaire ne peut être construit sur une tuile Ville déchue avec une troupe. Aucune ressource ne peut y être récoltée. L'Alchimiste ne peut pas déplacer sa ville dessus. Aucune armée de monstres ne peut entrer sur cette tuile.

La valeur du cadran indique la force de la troupe. Réglez le cadran à son maximum lorsque vous le placez. Vous devez ensuite déterminer une cible pour la troupe qui vient d'apparaître.

Une ville est éligible si elle répond aux conditions suivantes :

1. Il n'y a aucun jeton Troupe ni jeton Peste sur la ville.
2. Son propriétaire possède le plus de Pierres d'Âme.
3. Départagez toute égalité en faveur du joueur qui a le plus haut niveau de gloire.



4. Si l'égalité persiste, le joueur qui a construit le plus de bâtiments dans sa ville l'emporte.
5. Si vous jouez avec l'extension *Imperium* : Si l'égalité persiste toujours, c'est le joueur qui est actuellement l'empereur, puis le joueur qui a le plus de dés dans son armée, puis le joueur qui a le plus de jetons Ressource qui l'emporte.
6. Si l'égalité persiste encore, chaque joueur impliqué lance son dé Héros. Celui qui a le résultat le plus faible (celui qui a obtenu le moins d'épées) devient la cible de la troupe. Continuez à lancer jusqu'à déterminer une cible.

Si vous ne parvenez pas à déterminer une cible pour la troupe (par exemple, si aucune ville n'a encore été construite), laissez la troupe sur sa tuile d'apparition. Vous déterminerez une cible pour cette troupe lorsque vous piocherez la prochaine tuile Ville déchue, avant de déterminer une cible pour la nouvelle troupe.

Note : S'il ne reste plus de tuile Paysage Ville déchue à piocher (c.-à-d. si vous avez déjà pioché les trois tuiles) et qu'aucune cible n'est éligible, défaussez le cadran et le jeton Troupe sans appliquer aucun autre effet.

EXEMPLE 4 : APPARITION D'UNE TROUPE ET SÉLECTION D'UNE CIBLE

Dans une partie à 4 joueurs, **TAIA** explore le paysage et pioche une tuile **VILLE DÉCHUE** avec une bannière noire. Elle prend le cadran santé Troupe noire, le règle à son maximum (c.-à-d. 10) et le place sur la tuile qu'elle vient de piocher (1). Elle doit alors déterminer une cible pour cette troupe.

Des quatre joueurs, seuls **TAIA**, **HORAN** et **DARIUS** ont construit une ville et sont donc éligibles. **HORAN** est actuellement affecté par la Peste et la Misère (2), sa ville ne peut donc pas être choisie.

TAIA et **DARIUS** ont tous deux 2 Pierres d'Âme (3), mais **DARIUS** a un niveau de gloire de 5, tandis que **TAIA** a un niveau de gloire de 4 (4), ainsi la ville de **DARIUS** devient la cible de la troupe. Il place le jeton Troupe correspondant sur sa ville (5).

Puis, **TAIA** doit combattre la troupe sur la tuile qu'elle vient de piocher (6).

Le joueur sélectionné comme cible place le jeton de cette troupe sur sa ville. Une ville qui contient un jeton Troupe ne peut recevoir aucun autre jeton (quel que soit le type). Ainsi, son propriétaire ne peut pas être affecté par l'effet Peste et Misère.

Après avoir déterminé la cible, le joueur qui a pioché la tuile Paysage Ville déchue et qui se trouve actuellement sur cette tuile doit engager un combat contre cette troupe.

Déplacer la troupe

C'est au joueur ciblé par la troupe de s'occuper du déplacement de cette dernière. Au début de son tour, avant d'effectuer une action ou d'appliquer tout autre effet (comme déplacer la ville de l'Alchimiste ou gagner une ressource grâce à l'Auberge), il doit déplacer la troupe d'une tuile vers sa ville. La troupe ignore les gouffres sur son passage, mais ne peut en aucun cas entrer sur la ville d'un joueur, sur la tuile Marchand, sur le Château de Karak, sur une Mine des mangeurs de pierre ou sur la Grotte des gobelins (elle doit contourner ces tuiles). Le joueur peut décider sur quelle tuile déplacer la troupe, mais il doit toujours faire en sorte de la rapprocher de sa ville. Si aucun chemin n'est éligible pour déplacer une troupe, cette dernière ne se déplace pas et reste sur sa tuile Paysage actuelle.

Sur une tuile avec une troupe, vous ne pouvez faire aucune action hormis combattre la troupe.

À partir du moment où la troupe atteint une tuile Paysage adjacente à la ville ciblée, elle ne se déplace plus. À la place, au début du tour du propriétaire de la ville, elle assiège la ville (voir ci-dessous).

EXEMPLE 5 : DÉPLACER LA TROUPE

La ville de Darius (1) est ciblée par la troupe noire. Au début de son tour, DARIUS doit déplacer la troupe d'une tuile vers sa ville. Les deux tuiles en ligne droite ne sont pas éligibles ; l'une contient la ville de Taia (2) tandis que l'autre est une tuile Marchand (3).

Ainsi, la troupe peut uniquement se déplacer sur la tuile Forêt (4) ou la tuile Ferme/Forêt (5). DARIUS ne veut pas bloquer sa source de nourriture, il décide donc de déplacer la troupe sur la tuile Forêt (6).



Combattre la troupe

La troupe est considérée comme une armée de monstres dans le cadre des capacités de héros. Un héros peut engager un combat contre une troupe en entrant sur la tuile où elle se trouve. Si une troupe entre sur une tuile avec un héros, le joueur qui contrôle ce héros peut le déplacer immédiatement sur une tuile adjacente qui ne contient pas d'armée de monstres. S'il n'éloigne pas son héros de la troupe, il doit la combattre au début de son tour (il doit donc utiliser sa première et unique action de ce tour pour combattre la troupe). Un combat contre une troupe suit les mêmes règles qu'un combat contre une armée de monstres, à ceci près que :

Au début du combat, le héros perd 1 vie (tout comme lors d'un combat contre le Général Ténébreux).

À la fin du combat contre une troupe, vous devez baisser la force sur le cadran santé de la troupe d'un nombre égal à la puissance d'attaque totale du héros. Le héros reçoit une récompense dans tous les cas, même si sa puissance d'attaque n'a pas suffi à faire tomber la force de la troupe à zéro : il gagne une ressource de son choix pour chaque ensemble de 3 points de force qu'il a fait perdre à la troupe. Puis, le héros doit retourner sur sa tuile d'origine. S'il était sur la tuile de la troupe au début de son tour, il doit se déplacer sur la tuile éligible la plus proche (une tuile sans armée de monstres, ni troupe, ni boss). Si aucune tuile n'est éligible, le héros retourne sur sa ville. S'il n'a pas encore construit de ville, il retourne sur le Château de Karak.

EXEMPLE 6 : COMBATTRE LA TROUPE

Dans le cadre de son déplacement, la troupe noire entre sur la tuile occupée par HORAN. Le héros décide de rester sur la tuile. Ainsi, il devra utiliser sa première et unique action de son prochain tour pour engager un combat contre la troupe.

Tout d'abord, il doit perdre 1 vie (1). La troupe a actuellement une force de 8 (2). En lançant ses dés et en utilisant ses objets, HORAN obtient une puissance d'attaque totale de 5 (3). Il baisse ainsi la force de la troupe de 5 points de force, jusqu'à 3 (4), il prend une ressource de son choix – 1 pierre (5) et sa gloire passe au niveau 5 (6).



Le héros gagne également de la gloire à la suite de ce combat. Il augmente son niveau de gloire de sorte qu'il corresponde au nombre de points de force qu'il a fait perdre à la troupe, sauf s'il a déjà atteint ce niveau ou un niveau supérieur. Si le héros parvient à faire tomber la force de la troupe à zéro, en plus des ressources, il gagne également le nombre de Pierres d'Âme indiqué sur le cadran santé (il conserve le cadran en guise de rappel). Le jeton Troupe est ensuite défaussé.

Note : Si une troupe et une armée de monstres se trouvent sur une même tuile, leurs forces se cumulent, comme s'il s'agissait de deux armées de monstres. Le joueur obtient une récompense pour avoir vaincu l'armée de monstres (ou plutôt les armées) uniquement s'il a vaincu à la fois la troupe et l'armée de monstres. Il baisse dans tous les cas la force de la troupe comme indiqué précédemment et reçoit les récompenses associées.

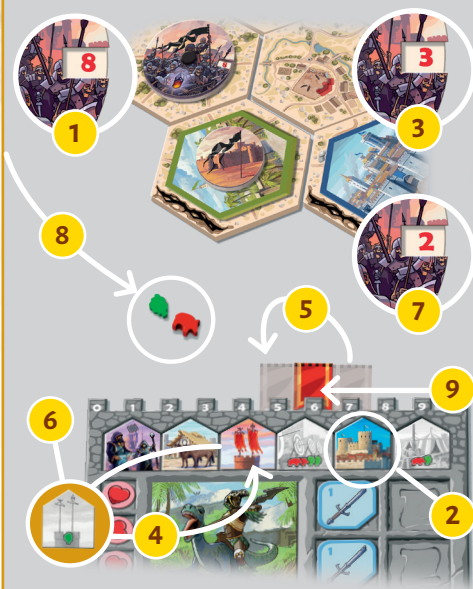
Assiéger

Lorsque la troupe arrive sur une cible adjacente à la ville qu'il cible, au lieu de se déplacer au début du tour de son propriétaire, il assiège la ville comme suit :

1. Si le joueur a construit une Citadelle dans sa ville, la troupe perd immédiatement 5 points de force.
2. À moins que la force de la troupe ne soit désormais de 0, le joueur doit sélectionner un de ses bâtiments construits et le retourner sur sa face Non construite (et appliquer les effets s'il y a lieu — par exemple, baisser son niveau de gloire s'il retourne les Bannières de gloire).
3. La troupe perd ensuite autant de points de force que le nombre de ressources requises pour construire le bâtiment qui a été retourné.

On considère que le propriétaire de la ville est responsable de tous les points de force perdus ainsi (à la première et à la troisième étape). Il reçoit donc les récompenses (ressources et gloire). Si la force de la troupe atteint zéro, le joueur gagne également le cadran santé et ainsi, des Pierres d'Âme (le jeton Troupe est ensuite défaussé).

S'il n'y a aucun bâtiment de construit dans la ville ciblée au début du tour de son propriétaire lorsque la troupe assiège la ville, alors la troupe détruit cette ville. Le propriétaire reprend la tuile de sa ville et la force de la troupe baisse de 2 (le coût de construction de la ville). Immédiatement après, déterminez une nouvelle cible pour la troupe en



EXEMPLE 7 : ASSIÉGER

La troupe noire est sur la tuile Paysage adjacente à la ville de DARIUS au début de son tour. Ainsi, la troupe assiège la ville de DARIUS, qui n'a d'autre choix que de la combattre.

La troupe a une force initiale de 8 (1). DARIUS a construit la Citadelle (2) dans sa ville, il baisse donc la force de la troupe de 5 points de force, jusqu'à 3 (3). Puis, la troupe attaque. DARIUS peut choisir lequel de ses deux bâtiments détruire (la Citadelle ou les Bannières de gloire). Il décide de détruire les Bannières de gloire et retourne le jeton correspondant (4) sur sa face Non construite. Son niveau de gloire baisse de 2 et atteint le niveau 5 (5). Les Bannières de gloire coûtent 1 bois (6), il réduit donc la force de la troupe de 1 point de force, jusqu'à 2 (7).

Au total, il a baissé la force de la troupe de 6 points de force, il prend donc deux ressources de son choix (8) et sa gloire passe au niveau 6 (9). Si la troupe noire n'est pas vaincue à ce moment-là, elle assiègera de nouveau la ville de DARIUS au début de son prochain tour.

suivant les règles décrites précédemment (déplacez le jeton Troupe sur la nouvelle ville ciblée). Si aucune ville n'est éligible, la troupe reste sur sa tuile Paysage actuelle et vous tenterez de déterminer sa cible lorsque vous piocherez une nouvelle tuile Ville déchue. Si les trois tuiles Paysage Ville déchue ont déjà été piochées, défaussez le cadran santé et le jeton Troupe sans appliquer aucun autre effet.

MODULE BOSS CAVALIERS DU CHAOS

Les trois Cavaliers du Chaos, véritables incarnations de la destruction, détiennent un pouvoir inimaginable. Le premier cavalier, un personnage enveloppé d'ombre, représente la mort. Le deuxième, vêtu d'une armure dorée, dégage une force terrifiante. Le troisième, le plus puissant des trois, est entouré de flammes et sa seule présence suffit à ravager la terre. Chaque cavalier chevauche une monture puissante et dirige une armée qui provoque le chaos partout où elle passe. Les héros doivent protéger le monde des vivants à tout prix afin de déjouer les Cavaliers du Chaos ainsi que leurs armées assoiffées de sang.

L'extension Chaos introduit 3 nouveaux boss, les Cavaliers du Chaos, que vous pouvez utiliser à la place du Général Ténébreux et qui suivent des règles différentes.

Note : Les Cavaliers du Chaos étant difficiles à battre, nous vous recommandons d'utiliser ce module avec le module Nouveaux bâtiments et le module Marchand.

Modifications dans la mise en place

À l'étape 2 de la mise en place, laissez de côté la dernière tuile, vous n'en aurez pas besoin avec ce module. À la place, même si vous n'utilisez pas le module Troupes, mélangez la tuile Paysage Ville déchue de premier rang avec les tuiles Paysage de premier rang et les tuiles Paysage Ville déchue de second rang avec les tuiles Paysage de second rang.

Placez le matériel lié aux Cavaliers du Chaos à côté du plateau au lieu du matériel lié au Général Ténébreux.

Nouvelles règles

CAVALIERS DU CHAOS

Il y a 3 silhouettes Boss Cavalier du Chaos. Chaque silhouette Cavalier du Chaos présente une bannière qui correspond à l'une des tuiles Paysage Ville déchue (et à l'une des troupes) ainsi que des informations sur sa force et sa récompense en Pierres d'Âme.

Si vous jouez avec le module Troupes, le Cavalier du Chaos associé apparaît sur la tuile Paysage Ville déchue en même temps que la troupe elle-même.

Si vous jouez sans le module Troupes, le Cavalier du Chaos apparaît sur la tuile Paysage Ville déchue associée au moment où elle est piochée par un joueur.

Le combat contre un Cavalier du Chaos suit les mêmes règles qu'un combat contre une armée de monstres en ce qui concerne les capacités de héros et autres effets.



Lorsqu'un Boss Cavalier du Chaos est vaincu, le héros qui l'a vaincu gagne sa silhouette et ainsi, les Pierres d'Âme indiquées dessus.

Chaque Cavalier du Chaos possède une force et une récompense différente :

- 1^{er} Cavalier du Chaos : force de **10**, récompense : **3** Pierres d'Âme
- 2^e Cavalier du Chaos : force de **15**, récompense : **4** Pierres d'Âme
- 3^e Cavalier du Chaos : force de **20**, récompense : **5,5** Pierres d'Âme

Fin de la partie

La partie prend fin dès que les 3 Cavaliers du Chaos ont été vaincus. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de Pierres d'Âme.

Note : Si vous jouez avec le module Troupes, la partie prend fin dès que les 3 Cavaliers du Chaos ont été vaincus, même s'il reste des troupes invaincues en jeu.

MODULE NOUVEAUX HÉROS

Hannah – L'Acrobate

HANNAH, la jeune acrobate rapide et courageuse, apparaît dans le ciel sur son aigle géant. Débordant d'énergie, elle a envie de passer à l'action depuis que les premiers signes du chaos ont troublé les cieux. Autrefois artiste de cirque, ses compétences d'acrobate ont fait d'elle une légende parmi les caravanes volantes. Désormais, elle utilise son talent pour quelque chose de bien plus grand. Au départ, elle est restée à l'écart, occupée à prouver sa valeur après avoir perdu la confiance de son ancien groupe à la suite d'une erreur de sa part. Mais, maintenant que les forces du mal prennent du terrain, elle se dit qu'il est temps de combattre. Avec un sourire espiègle, elle s'élance sur son aigle, prête à affronter toute menace avec le courage d'un vrai héros.



MONTURE : AIGLE

CAPACITÉS :



Experte en lancer : L'Acrobate est une spécialiste du lancer d'armes. Elle peut placer des armes sur les emplacements d'inventaire pour les sorts de son plateau Héros et peut les utiliser comme des sorts lors des combats. Après avoir utilisé un jeton Arme d'un emplacement pour les sorts durant un combat, elle le défausse ou le remet dans la réserve de marchandises selon son type.



Trajectoire de l'aigle : L'Acrobate chevauche un aigle puissant qui peut la transporter sur des distances bien plus longues qu'une monture habituelle et qui peut traverser les gouffres sur son passage. Avant chaque action, Hannah peut se déplacer de 2 tuiles Paysage au lieu de 1 et traverser les gouffres sur son chemin. Toutefois, elle ne peut pas explorer le paysage de cette manière (pour explorer, elle doit se déplacer d'une tuile Paysage adjacente).

Sidhar – L'Alchimiste

Un bourdonnement régulier résonne dans l'air tandis que SIDHAR, l'Alchimiste, guide son véhicule en forme de scarabée à travers le paysage. Il a passé des années à parfaire son art, ses potions, ses élixirs et ses inventions, dans le but d'améliorer la vie des gens. Il a toujours pensé que le savoir et la puissance devaient être partagés avec les personnes vulnérables, pourtant il n'a jamais osé passer à l'action. Après un accident tragique où ses inventions ont fait plus de mal que de bien, il a mis fin à ses travaux, hanté par les conséquences de ses ambitions. Mais le chaos a pris de l'ampleur dans le monde et a déclenché quelque chose en lui, un appel à utiliser ses talents pour guérir et aider les personnes dans le besoin. Maintenant, aidé de sa structure scarabée, Sidhar est prêt à prendre part au combat, déterminé à réparer les erreurs de son passé et à protéger ceux qui ne peuvent pas se protéger eux-mêmes.



MONTURE : SCARABOT

CAPACITÉS :



Ville aéroportée : La ville de l'Alchimiste vole. Au début de chacun de ses tours, l'Alchimiste peut déplacer sa ville d'une tuile Paysage. Il ne peut pas déplacer sa ville sur une tuile qui contient la ville d'un autre joueur, une armée de monstres, une troupe ou un boss. Il ne peut pas la placer sur une tuile Marchand, la tuile Château de Karak, la tuile Grotte des gobelins ou la tuile Mine des mangeurs de pierre. Les joueurs ne peuvent pas

effectuer d'action Récolter des ressources sur une tuile avec la ville de l'Alchimiste (comme avec toute autre ville). Si l'Alchimiste est présent dans sa ville, il peut se déplacer gratuitement en même temps qu'elle.



Canonnade : L'Alchimiste peut payer des ressources pour augmenter sa puissance d'attaque au combat. Il obtient 1 symbole Épée par ensemble de 2 jetons Ressource défaussés. Il peut dépenser 4 ressources maximum de cette manière pour augmenter sa puissance d'attaque de +2.

FAQ ET CLARIFICATIONS

Que se passe-t-il si l'empereur construit un bâtiment que les autres joueurs n'ont pas ou entraîne une unité que les autres joueurs ne peuvent pas entraîner ?

Si aucun autre joueur ne peut construire ce bâtiment ou entraîner cette unité, l'empereur n'a pas à remplir son devoir de réciprocité. Cependant, s'il construit plusieurs bâtiments ou entraîne plusieurs unités et que certains peuvent être construits/entraînés par un autre joueur, il doit remplir son devoir.

Puis-je ramasser des marchandises défaussées ? Dois-je en payer le coût ?

Oui, vous pouvez. Non, vous n'avez pas à en payer le coût si vous les ramassez.

Avec l'extension *Imperium*, lorsqu'il y a un combat entre plusieurs joueurs, peut-on prendre en compte les unités perdues par l'autre joueur pour l'effet du poison du basilic ?

Non. Vous ne comptez que vos propres unités perdues pour cet effet.

J'ai deux sentinelles dans mon armée et j'obtiens l'effet spécial sur les deux dés. Que se passe-t-il ?

L'une des deux sentinelles protège l'autre ainsi que toutes les autres unités et votre héros, mais elle meurt. En d'autres termes, une sentinelle doit mourir pour déclencher l'effet.

Quelle tuile Paysage les héros rejoignent-ils lorsqu'ils engagent un combat depuis une tuile non adjacente ?

Ils rejoignent toujours la tuile où ils se trouvaient lorsqu'ils ont engagé un combat (par exemple, leur ville s'ils ont utilisé un Portail).

Puis-je utiliser la capacité du griffon pour gagner des unités standard que je ne peux pas entraîner faute d'avoir construit les bâtiments nécessaires ?

Oui.

Si je reconstruis le Monument après qu'il a été détruit par la troupe, puis-je choisir une capacité différente de celle de la première fois ?

Oui.

La capacité du Magicien affecte-t-elle les boules de feu achetées en tant que marchandises ?

Oui.

La capacité Lumière dans les ténèbres de Minimus (héros promotionnel de l'extension *Imperium*) affecte-t-elle les Cavaliers du Chaos ? Si oui, comment ?

Non, elle ne les affecte pas. La capacité de Minimus est liée aux prétoriens.

Une troupe peut-elle cibler Minimus ?

Non, Minimus n'ayant pas de ville, il ne peut pas être ciblé par une troupe.

CRÉDITS

Création du jeu : Petr Mikša

Illustrations : Roman Hladík, Petr Štefek

Illustration de la couverture : Jiří Světinský

Production et développement : David Rozsival

Organisation des tests : Marek Vejborný

Mise en page : Marek Píza, Petra Hochmannová

Traduction française : Ambre Poilvé

Un grand merci à tous les testeurs, aux membres de famille et aux membres des clubs de jeux de société Schrödingerův herní klub, Tapír a nápad et Falcon Valašské Meziříčí.

© 2025, Albi Česká republika, a. s. Tous droits réservés.

Suivez *Karak 2: Chaos*
sur [Boardgamegeek.com](https://boardgamegeek.com) :



Albi