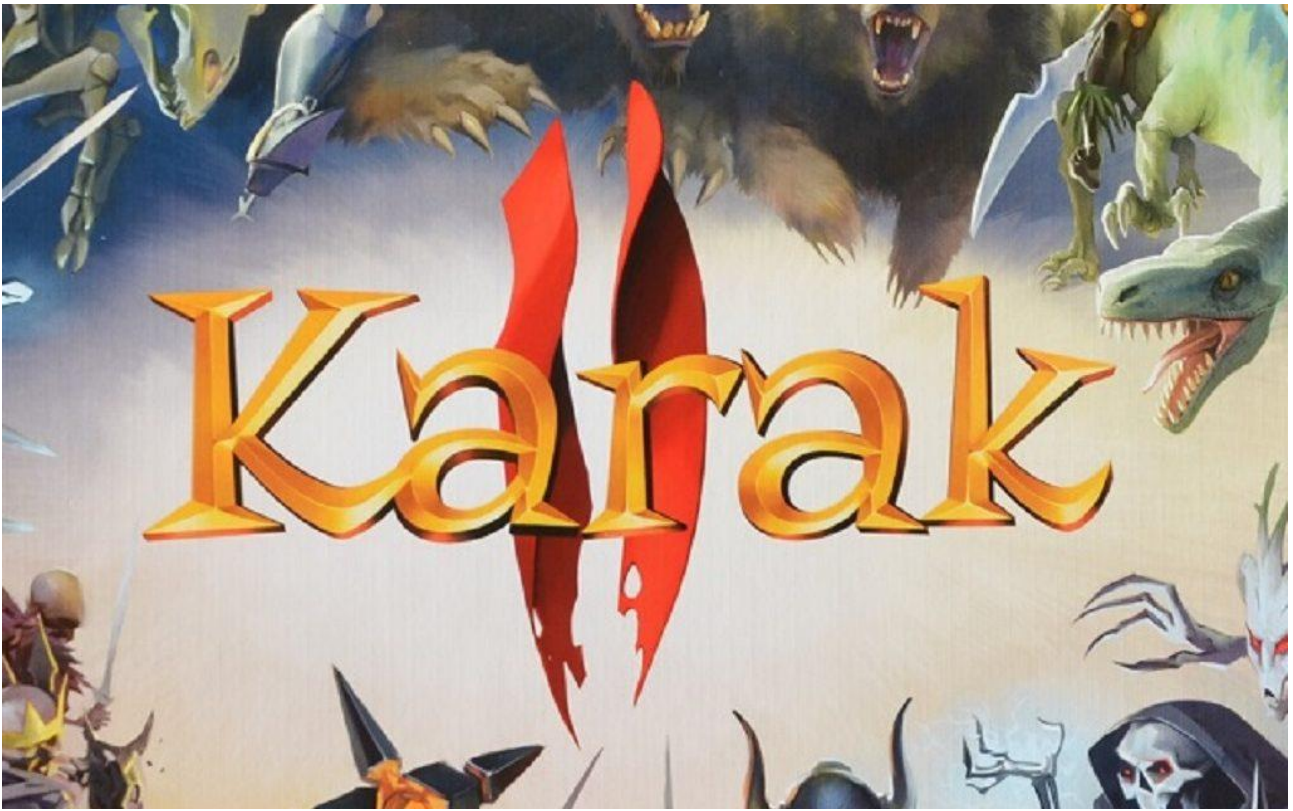


KARAK II

Si riapre la lotta fra il bene e il male attorno alla catacombe di Karak



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 23/10/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Karak II](#), distribuito in Italia da [CreativaMente](#), è un gioco di avventure e combattimenti per 2-5 Eroi (da 10 anni in su), pronti ad affrontare per poco più di un'ora l'orda di mostri che sorgono improvvisamente dalle profondità della Terra.

Si tratta del secondo "tomo" di una storia iniziata nel 2017 con Karak: in quel caso si trattava di scoprire tesori e mostri in un labirinto sotterraneo e il gioco era stato creato soprattutto per i bambini (da 7 anni in su).

In questo secondo titolo le cose si complicano un po' (ma non troppo) e anche l'età dei giocatori si innalza di qualche anno.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Karak II.

Aperto la scatola di **Karak II** siamo attirati per prima cosa dai numerosi dadi (di diverse dimensioni e colori) contenuti nella confezione. Poi ci sono 120 segnalini “Risorsa” di legno colorato, 5 plance di cartone multistrato (una per giocatore) e 7 fustelle con tutte le tessere necessarie: esagonali per la costruzione del territorio, quadrate per i mostri, sagomate per gli Eroi, ecc.

Dal punto di vista dei materiali non abbiamo critiche da fare: sono robusti, con una grafica ben disegnata e molto accattivante; durante le partite test non abbiamo riscontrato alcun problema d’uso o di fragilità.

Non avendo mai provato il primo volume non possiamo fare confronti comparativi, quindi passiamo immediatamente alla recensione.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro: gli Eroi partono tutti dalle rovine di Karak e, per il momento, possono contare solo su 3 esagoni territorio.

Anche il setup di **Karak II** è piuttosto rapido: basta estrarre dalla scatola la tessera “Territorio Iniziale” (l’unica composta da tre esagoni uniti) e posare sulle rovine di Karak (al centro) gli Eroi che parteciperanno all’avventura. Poi si prepara una pila di tessere esagonali (i Territori) da tenere a portata di mano di tutti partecipanti e si distribuisce una plancia personale a testa, insieme a un dado “D6 speciale” dello stesso colore dell’Eroe scelto: alcuni Eroi hanno dei poteri speciali e potrebbero avere fin dall’inizio anche uno o più dadi a disposizione.

Ogni giocatore riceve anche una tessera Città con il suo colore e un Vessillo rosso che deve posizionare sul primo “merlo” della sua plancia/castello: questo Vessillo servirà a determinare il numero di Unità supplementari che ogni giocatore potrà portare con sé per sconfiggere i mostri.

Sotto ai merli ci sono 6 slot dove alloggiare altrettanti Edifici; a sinistra ci sono altri 5 slot al cui interno metteremo dei gettoni Vita (un cuore); a destra infine vediamo 6 postazioni dove depositare

il Bottino che l'Eroe otterrà sconfiggendo i mostri (ovviamente ripareremo di tutto, più in dettaglio, nel corso della nostra chiacchierata).



Foto 3 – Tutti i tipi di Mostro che i nostri Eroi devono sconfiggere.

Visto che li abbiamo già nominati un paio di volte, diamo un'occhiata più da vicino agli avversari che **Karak II** ci metterà contro: la Foto 3 qui sopra vi mostra tutti i tipi di mostro che vedremo apparire sul campo: i numeri stampati sulle tessere indicano la “Forza di Combattimento” di quel personaggio e anche il numero di “colpi” che i nostri Eroi dovranno infliggergli per sconfiggerli.

Dietro ogni tessera “mostro” ci sono dei “Bottini” che i giocatori, dopo avere ucciso i loro avversari, potranno incassare e accumulare sulla plancia personale.

Il Gioco

All'inizio di una partita a **Karak II** i giocatori decidono quale personaggio impersonare: le regole dicono che la scelta va fatta “casualmente”, pescando una delle 6 tessere Eroe disponibili, ma nessuno vi vieta, visto che l'autore non può vedervi, di prendere quello che volete, se avete delle preferenze.

Noi, per facilitare il compito dei nostri giocatori, abbiamo preparato una scheda personalizzata per ogni Eroe che ci è stata molto utile durante le partite di test, perché i giocatori non devono far altro che consultarle per avere a disposizione con uno sguardo tutte le regole (specifiche e generali): se vi interessa *le trovate qui*.



Foto 4 – La plancia personale dell’Eroe Darius.

La Foto 4 qui sopra ci mostra la plancia di uno dei giocatori subito dopo aver assegnato gli Eroi: a lui è toccato DARIUS, quindi ha piazzato quella tessera nello slot centrale della sua plancia. Darius (Esploratore) ha due caratteristiche particolari (indicate dalle due icone verdi in basso a sinistra):

- (a) uccide automaticamente (grazie al suo Raptor) tutti i mostri di Forza “1” (come indicato dall'icona più in alto);
- (b) quando esplora un territorio nuovo pesca 2 tessere e sceglie quella che preferisce, rimettendo la seconda in cima al mazzo.

La Foto 4 ci fa vedere anche il vessillo rosso (in alto a sinistra), a cavallo del numero “0” (quindi il nostro Eroe al momento non può essere accompagnato da unità extra); sotto al vessillo vediamo anche i 6 edifici da costruire (pagando le risorse indicate e girando la tessera sull’altro lato); a sinistra ci sono le 5 vite (cuori) con cui l’Eroe inizia la partita; a destra ci sono 6 slots per il Bottino che ci procureremo uccidendo i mostri.



Foto 5 – Alcune delle tessere Paesaggio che verranno prelevate nel corso della partita per allargare il territorio esplorato e ottenere sempre nuove risorse.

Karak II utilizza 28 tessere Territorio: 18 di livello 1 e 10 di livello due, e fra queste ultime c'è anche l'Abisso Infernale (lo vedete al centro della foto) che fa entrare in campo il Generale Oscuro, un nemico molto potente da sconfiggere per completare il gioco.

Su ogni tessera sono stampate delle risorse:

- (1) cibo: indicato dalle fattorie (rosse);
- (2) legno: i tronchi nei boschi (marroni);
- (3) pietre: le cave (grigie) con una forma squadrata al centro.

Notate che alcuni Territori possono avere più di una risorsa (a destra della foto vediamo legno e pietra; a sinistra cibo e pietra, ecc.) e alcune tessere hanno una fessura del terreno su uno o più lati (le righe marroni che vedete nella foto): esse impediscono il movimento attraverso i lati da loro marcati.

Nel suo turno un giocatore può effettuare DUE movimenti e DUE Azioni (che durante la partita possono diventare 3 o 4 a certe condizioni, come vedremo), secondo i seguenti criteri:

- (a) muovere l'Eroe e subito DOPO eseguire un'azione;
- (b) muovere l'Eroe e non eseguire alcuna azione;

(c) lasciare fermo l'Eroe ed eseguire un'azione;

(d) muovere una seconda volta l'Eroe ed eseguire (o meno) una seconda azione



Foto 6 – La mappa in formazione dopo i primi turni: tutti gli Eroi hanno già costruito le loro città.

Muovere significa spostarsi su una tessera adiacente oppure “esplorare” uno spazio accanto a un lato di esagono che dà verso l'esterno della mappa: in questo caso il giocatore prende la prima tessera della pila e la posiziona (orientandola come preferisce) adiacente a quel lato, aggiungendo subito un mostro pescato casualmente da un sacchetto di stoffa nera che li contiene tutti.

Le azioni disponibili sono:

1 – combattere contro i Mostri (obbligatorio in caso di esplorazione);

2 – guarire due ferite (girando due gettoni Vita sul lato cuore);

3 – raccogliere le risorse del Territorio (una per ogni simbolo stampato);

4 – fondare la propria città, pagando 2 Legni e mettendo la tessera su un Territorio;

5 – costruire un Edificio, pagandone il costo;

6 – reclutare nuove unità (cioè dei dadi) tramite un Edificio già costruito;

7 – raccogliere oggetti (solitamente lasciati sul Territorio da altri Eroi);

8 – guarire dalla Peste recandosi sulle rovine di Karak.



Foto 7 – Ogni Eroe inizia la partita con un dado “personale” (del suo stesso colore) e, in alcuni casi, con dei dadi extra, come indicato sulla sua scheda. Qui ne vedete alcuni sulle rispettive Città.

L'azione più importante di **Karak II** è il Combattimento: questo può essere obbligatorio (se l'Eroe ha appena piazzato un nuovo Territorio dopo una esplorazione) o volontario, se si muove in una tessera che già ha dei mostri sopra.

In entrambi i casi l'Eroe lancia il suo dado personale (quello del suo colore, come mostrato sulla foto) più eventuali altri dadi “unità” (o speciali) che possiede, aggiungendo al totale i Punti Forza di eventuali armi possedute (spade, ascia, globi infuocati, ecc.).

Se il risultato mostra meno spade del valore del Mostro la battaglia è persa e l'Eroe ritorna, spesso ferito, sul Territorio da cui si era mosso.

Se invece il risultato mostra un numero di Spade uguale o superiore alla Forza di Combattimento dell'avversario la battaglia è vinta e il giocatore gira la tessera del mostro per vedere che Bottino ha ottenuto e per piazzarlo sulla sua plancia: poi modifica la posizione del suo Vessillo (ricordate? La tessera rossa sui merli della plancia personale) se il valore del mostro è superiore al numero del... merlo occupato.

In altre parole, se ad inizio partita sconfiggo un mostro di valore 1 sposto il vessillo dal merlo “0” a quello “1”; se in seguito sconfiggo un mostro da “3” sposto il Vessillo da “1” a “3”; ma se poi sconfiggo un mostro da “2” il Vessillo non si muove dal valore “3”.

Le sei facce dei dadi dell'Eroe hanno queste icone: 1 Spada; 2 Spade; 3 Spade; 1 Spada e un Teschio; 1 Teschio; 2 Teschi. Se sul dado dell'Eroe appare un teschio egli perde 1 punto vita (girare

il gettone cuore sul lato teschio); se appaiono 2 Teschi l'Eroe perde 2 vite ma deve anche far scoppiare la Peste in una città degli avversari.

I teschi che appaiono invece sulle unità ausiliarie (i dadi acquistati dai giocatori, come vedremo fra un attimo) servono ad eliminare l'unità stessa (il dado si rimette nella riserva generale).



Foto 8 – La plancia di un giocatore durante la partita.

La foto 8 qui sopra ci mostra la plancia dell'Eroe Lord Xanros (il Negromante) verso la fine di una partita e subito dopo aver vinto un combattimento: vedete in alto i dadi da lui lanciati (il teschio viola elimina quel dado) e notate le seguenti osservazioni:

- (a) l'Eroe ha già subito tre danni (i tre teschi a sinistra, nella plancia);
- (b) possiede parecchie risorse (5 Cibo, 5 Legno e 1 Pietra);
- (c) ha sconfitto già 7 Mostri, da cui ha ricavato un'ascia, una spada, 2 incantesimi e 4 Pietre dell'Anima (i Punti Vittoria di questo gioco) le cui tessere sono conservate a destra della plancia;
- (d) il suo Vessillo è sul merlo n° 6, quindi l'Eroe può avere al suo seguito fino a 6 unità ausiliarie (dadi);

(e) ha costruito 4 Edifici



Foto 9 – I sei Edifici che ogni giocatore può costruire.

Un'altra azione molto importante di **Karak II**, se si vogliono avere speranze di vittoria, è la costruzione degli Edifici: ogni giocatore ne ha sei a disposizione all'inizio della partita, ma essi possono essere attivati solo utilizzando l'azione Costruzione e pagando il dovuto. A quel punto la tessera viene girata e diventa attiva, aiutando il giocatore nel modo seguente:

- Stendardi (tessera in alto a sinistra): costa 3 Cibo e 3 Legno ma fa spostare di due spazi il Vessillo, cosa piuttosto interessante ad inizio partita, per avere più unità al seguito;
- Accampamento (in alto al centro): costa 1 Cibo e 1 Legno e permette di reclutare dei Cavalieri (dadi con icone rosse) pagandoli 1 Cibo a testa;
- Scuderia (in alto a destra): costa 2 Cibo, 1 Legno e 1 Pietra ma permette l'esecuzione di un movimento extra (e quindi di una terza azione);

- Torre dei Maghi (in basso a sinistra): costa 3 Cibo e 3 Pietre ma permette di reclutare dei maghi (dadi con icone grigie) pagandoli 1 Pietra a testa;
- Poligono di Tiro (in basso al centro): costa 2 Cibo e 2 Legno, ma permette di reclutare gli arcieri (dadi con icone verdi) pagandoli 1 Legno a testa;
- Portale (in basso a destra): costa 2 Pietra e 2 Legno e permette all'Eroe di spostarsi da un luogo qualsiasi alla sua Città oppure dalla Città a un Territorio a scelta.



Foto 10 – I dadi “Unità Ausiliarie”: Arcieri (verdi), Cavalieri (Rossi) e Maghi (grigi).

Una cosa piuttosto seccante è... subire un attacco di Peste: abbiamo già visto che se in un combattimento il dado dell'Eroe mostra due Teschi il giocatore, oltre a perdere 2 Punti Vita, deve far scoppiare la peste in una città nemica. Questo significa che chi subisce l'azione deve subito scartare 1 Cibo, 1 Legno e 1 Pietra: inoltre non potrà usare la città né per costruire, né per reclutare.

Per eliminare la Peste l'Eroe deve correre il più in fretta possibile alle rovine di Karak ed eseguire qui l'azione “Guarigione dalla Peste: una perdita di tempo piuttosto rilevante, che genera di solito nei giocatori un desiderio di... vendetta. Se poi più d'uno assegna la Peste allo stesso avversario, beh, è possibile che si rompa anche la più antica e solida amicizia!

La partita a **Karak II** procede in questo modo finché non viene svelata la tessera “Abisso Infernale” (che si trova nella parte bassa della pila, fra i Territori del 2° Livello): su di essa viene posizionare il Generale Oscuro, il capo dei mostri, con Forza di Combattimento pari a 10: in base al numero dei giocatori esso sarà affiancato da 3-5 Pretoriani (quindi 3-5 Punti Forza extra).

Il gioco finisce quando il Generale Oscuro viene sconfitto, regalando 4,5 Pietre dell’Anima al suo avversario (lo “strano” valore serve soprattutto a dirimere i pareggi). Tutti contano il numero di Pietre acquisite e chi ne ha di più vince la partita.



Foto 11 – La mappa di Karak alla fine di una partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Abbiamo già anticipato che tutti i Mostri di **Karak II**, quando vengono sconfitti, regalano “qualcosa” ai giocatori:

- le 7 tessere blu con Forza “1” danno 1 Spada (1 punto extra perenne in combattimento);
- le 6 viola da “1” una “palla di fuoco” (1 punto in più in battaglia, monouso);
- le 5 viola da “2” un “borseggiatore” (monouso, per rubare 2 risorse a un avversario);
- le 3 grigie da “2” un carro (3 risorse, una tantum, dalla Riserva);

- le 4 verdi da “3” danno un “Amuleto” (4 diversi con effetti diversi, fra cui uno che permette un movimento e un’azione extra);
- l’unica blu da “3” da un’ascia (2 punti extra perenni in combattimento);
- le 5 rosse da “4” assegnano 1 Pietra dell’Anima (1 PV);
- le 4 rosse da “6” danno 2 Pietre dell’Anima (2 PV).

Ad inizio partita gli Eroi non hanno ancora la forza per sconfiggere i mostri di forza 3-4-6, quindi è bene attaccare quelli blu da “1” perché il loro bottino è una Spada, quindi da quel momento in poi l’Eroe avrà 1 punto forza in più nei combattimenti: potete tenere fino a 2 Spade nella vostra plancia.

Anche i mostri viola da “1” possono esservi utili perché vi permettono di utilizzare un incantesimo palla di fuoco in combattimento per avere 1 Punto Forza extra: in questo caso però, dopo l’uso, la tessera viene scartata.



Foto 12 – La scatola di Karak II.

Quando deciderete di arruolare degli “ausiliari” ricordate che le facce dei tre tipi dadi non sono tutte uguali, perciò le elenchiamo qui di seguito per vostra informazione.

Cavalieri (rossi): 1 Spada - 1 Spada - 1 Spada – 1 Spada – 2 Spade – 1 Teschio

Arcieri (verdi): 1 Spada – 1 Spada – 2 Spade – 2 Spade – 1 Teschio – 1 Teschio

Maghi (grigi): 1 Spada – 2 Spade – 2 Spade – 2 Spade – 1 Teschio – 1 Teschio

Quando scegliete i vostri ausiliari ricordate che i Cavalieri non sono i più forti... ma restano gli alleati più fedeli (avendo un solo Teschio), mentre gli altri assegnano più spade, ma hanno il 33% di probabilità di essere eliminati.

In generale non ci sono speciali strategie da programmare a **Karak II**: i giocatori devono raccogliere rapidamente il maggior numero di risorse per poter costruire gli edifici (Scuderie e Stendardi per primi) in modo da poter reclutare poi un po' di Ausiliari e combattere con più tranquillità i mostri più deboli, facendo crescere pian piano il valore del loro Vessillo.

Quando apparirà il Generale Oscuro infatti bisognerà avere una Forza di Combattimento notevole per sconfiggerlo e spesso serviranno più attacchi, per eliminare con i primi i Pretoriani che lo accompagnano.

Commento finale

Dobbiamo confessare di aver avuto inizialmente qualche problemino a trovare dei giocatori per i nostri test perché chi possedeva (o aveva già giocato) il primo volume lo considerava un titolo per bambini (e in effetti Karak era indirizzato a giocatori da 7 anni in su).

Karak II però non ha lo stesso “target” e permette anche a dei giocatori più scafati di partecipare, magari utilizzando tattiche più elaborate del semplice “avanzare e combattere”: la gestione del proprio “esercito” però è importante, quindi serve una certa programmazione per la raccolta delle risorse, la costruzione degli edifici e l’arruolamento.

Alla fine però non solo siamo riusciti a fare qualche test iniziale, ma abbiamo trovato rapidamente anche i volontari per quelli successivi perché il gioco è abbastanza veloce (circa 60 minuti in quattro, dopo la prima spiegazione delle regole) e piuttosto vario da partita a partita (in base alla composizione della mappa creata ogni volta dai giocatori), mantenendo quindi un’alta rigiocabilità.

Chi fosse interessato a un paio di schede “Sommario” del gioco può andare sul sito Big Cream e *scaricarle da questo link*.

Come anticipato troverete anche le schede personalizzate per ogni Eroe che vi permetteranno di giocare senza fare più alcun riferimento alle regole (naturalmente dopo che vi sono state spiegate...).

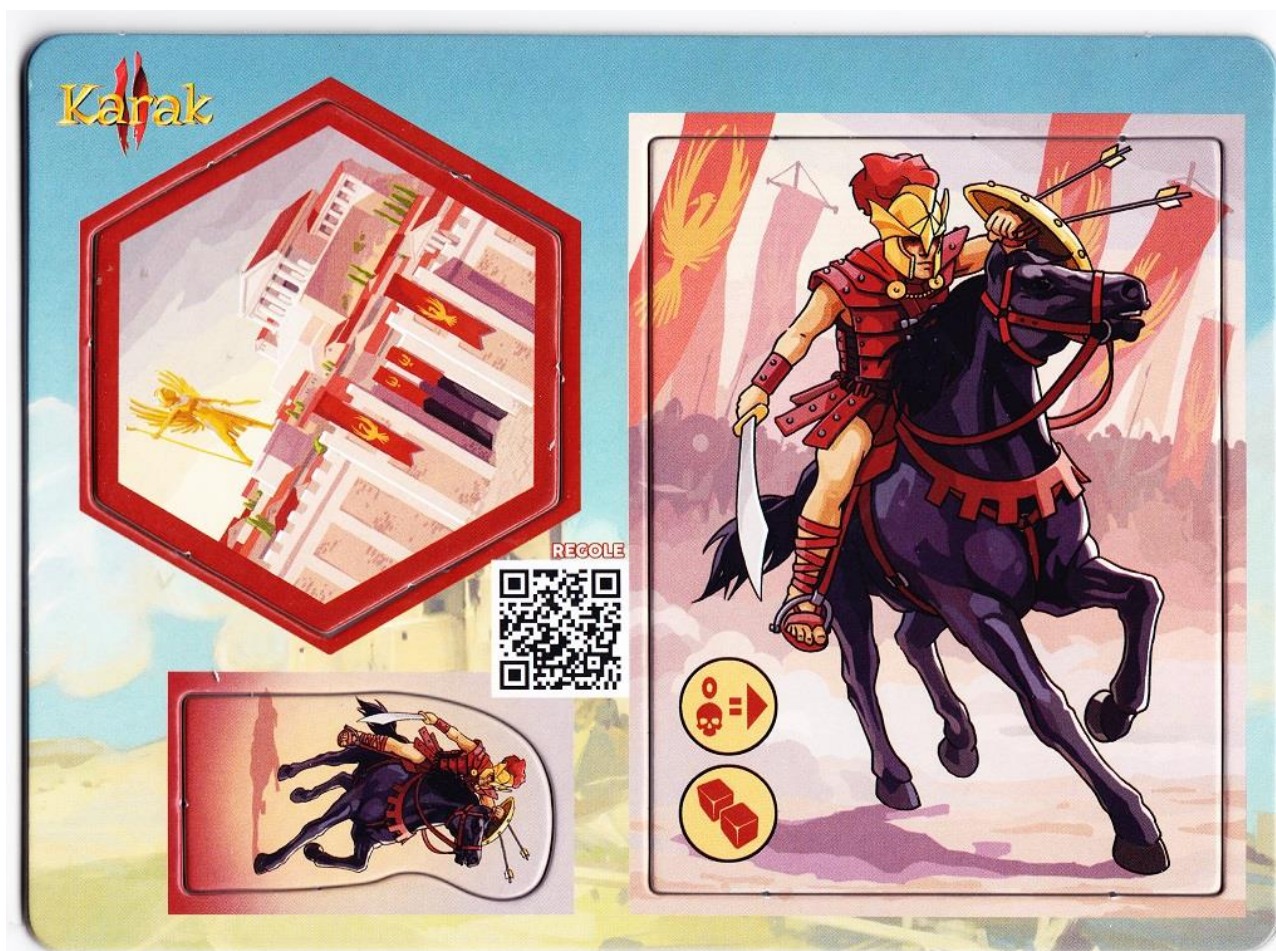


Foto 13 – Tessera, pedina e Città per il nuovo Eroe Victorious Darius.[/caption]

Prima di chiudere vi informiamo che sono disponibili anche un nuovo Eroe (Victorious Darius) in un promo kit che potete trovare in varie riviste, compresa l'italiana Io Gioco, e l'espansione **Karak II: Imperium** che aggiunge materiali e regole extra (ma non sappiamo dirvi di più perché non l'abbiamo provata).

"Si ringrazia la ditta [CREATIVAMENTE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"