

KARAK II IMPERIUM

Una interessante espansione per Karak II



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 30/06/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Karak II imperium](#) è una espansione del gioco Karak II che Balena Ludens ha già recensito il 23 ottobre 2024 (e [potete leggere qui la nostra descrizione](#)). L'autore e il grafico sono rimasti gli stessi del gioco base e la casa editrice Cechia (Albi) ha dato la licenza per la distribuzione della versione italiana sempre a [Creativamente](#).

In linea di massima il gioco è rimasto quello che vi abbiamo già descritto ed è sempre adatto a 2-5 giocatori, da 10 anni in su con un tempo a partita di circa 60-90 minuti: ma questa estensione, come vedremo, aggiunge alcune novità interessanti.

Unboxing



Foto 2 – I componenti dell'espansione.

Aprendo la scatolina di **Karak II Imperium** troviamo 8 fustelle con tutte le tessere dell'ampliamento, 5 dadi "Eroe" e 2 dadi speciali: niente di... rivoluzionario rispetto ai componenti del gioco base, ma aprendo il libretto delle regole scopriamo che le novità sono soprattutto nelle varianti introdotte.

Dopo aver defustellato le tessere vediamo che ci sono:

- 5 nuove tessere "Eroe", con i relativi segnalini da montare su basetta;
- 5 tessere esagonali "Città" (una per ogni nuovo Eroe);
- 8 grandi tessere esagonali "Territorio" (4 a livello 1 e 4 a livello 2);
- 4 tessere "Nemico";
- 1 Tessera "Corona dell'Imperatore".

A questi componenti dobbiamo aggiungere:

- 2 dadi D6 speciali (da 16 mm)
- 5 dadi D6 per gli Eroi (da 20 mm)

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Le nuove tessere Territorio.

La preparazione del tavolo di **Karak II Imperium** resta invariata, ma prima di iniziare la partita dovremo mescolare alle tessere Territorio del gioco base quelle dell'espansione (le vedete nella Foto 2 qui sopra).

Notate che:

- le due in alto a sinistra sono riferite alle nuove regole per “Goblin” e “Mangiapietre”;

- la terza e la quarta sono normali tessere territorio con raccolta di materie prime;
- le ultime sono “Spaccature” da cui potrebbe uscire l’esercito del Male.

Aggiungiamo in seguito i quattro nuovi “mostri” al sacchetto di quelli di base, mettendo sul tavolo anche i due dadi “Speciali” e la tessera “Corona”, mentre i cinque nuovi Personaggi saranno aggiunti agli altri prima della scelta iniziale.

Come sempre ogni giocatore riceve una plancia e un Personaggio, con tutti gli annessi e connessi: segnalino per la mappa, dado Eroe, dado speciale, vessillo, ecc.

Poi si fa una pila delle tessere Territorio, mescolando prima quelle del secondo livello (che verranno messe sotto) e poi quelle del primo livello (in alto nella pila).



Foto 3 – Le nuove tessere dei Personaggi di “Imperium”.

Il Gioco

Il gioco resta come abbiamo visto in Karak II e che riassumiamo brevemente qui di seguito: nel suo turno un giocatore può effettuare DUE movimenti e DUE Azioni (che durante la partita possono diventare 3 o 4 a certe condizioni), 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.

Anche in **Karak II Imperium** 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 1 mostro pescato casualmente da un sacchetto di stoffa nera.



Foto 4 – Le tessere Città contenute nell'espansione.

Le azioni disponibili sono:

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

- 2 – guarire due ferite;
- 3 – raccogliere le risorse del Territorio (una per ogni simbolo stampato sulla tessera);
- 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.

I combattimenti, come nel gioco base, si effettuano utilizzando il dado “Eroe” ed eventuali dadi Speciali o truppe arruolate (dadi D6 di tre colori). Vincendo un combattimento si avanza il vessillo rosso sui merli del castello se il valore del mostro ucciso è più alto del numero occupato inizialmente.



.Foto 5 – I nuovi dadi “Eroe” e quelli speciali: a sinistra la “Guardia” dell’Imperatore e a destra il “Signore del Tempo”.

Ma vediamo ora quali sono le regole specifiche di **Karak II Imperium** e come esse influiscono sul gioco:

A – Tessere “Caverna dei Goblin” e “Miniera dei Mangiapietre”

Quando scopre una di queste due tessere l’Eroe deve immediatamente combattere contro i Goblin (che hanno Forza 1) o i Mangiapietre (Forza 2). Se vince riceve un legno (contro i Goblin) o una pietra (con gli altri): tuttavia se in seguito quella tessera resta vuota i mostri tornano ad infestare quel posto e devono essere nuovamente sconfitti per ottenere nuovamente il bonus.

B – Spaccatura

Questa è una tessera molto pericolosa perché è proprio da lì che si riverserà sulla terra l’esercito del male, se non viene sconfitto: ecco perché quando essa viene messa in tavola TUTTI gli Eroi devono essere immediatamente spostati su di essa e combattere il nemico con le solite regole: l’Eroe che raggiunge la più alta Potenza di Attacco, dopo la battaglia viene proclamato “Imperatore” e riceve l’apposita tessera, il dado “Guardia” e un gettone risorsa.



Foto 6 – I Nemici di “Imperium” e la Corona dell’Imperatore.

C – Tessere Mostro

Come abbiamo già anticipato ci sono 4 nuove tessere “Nemico” nella confezione di **Karak II Imperium**: tre di essi (i Fantasmi) hanno Forza “2” e il terzo (il Signore del Tempo) ha invece “Forza “3” (come vedete nella foto 6)

Sul retro dei primi tre ci sono altrettante “Benedizioni”, ovvero degli incantesimi che possono essere usati in due modi:

- (a) – Dopo una battaglia il giocatore può giocare una Benedizione per annullare tutti i teschi che ha ottenuto con i suoi dadi.
- (b) – Altrimenti nel suo turno può reclutare un’unità (dado) a scelta, purché non venga superato il numero massimo consentito dal vessillo.

Sul retro del quarto invece c’è un “Cristallo del Signore del Tempo”: il giocatore che sconfigge quel Nemico può scambiare il Cristallo per ottenere il dado speciale “Signore del Tempio” che da quel momento combatterà al suo fianco.



Foto 7 – I segnalini dei nuovi Eroi.

D – L’imperatore

Come detto più sopra, ogni volta che durante la partita a **Karak II Imperium** appare una nuova spaccatura (sono quattro in tutto) tutti gli Eroi devono recarsi su di essa e combattere l’esercito del male. Dopo la battaglia viene letto Imperatore chi ha avuto il valore più alto della Forza.

Durante la partita però chiunque può attaccare l'Imperatore (se il suo segnalino è nello stesso territorio di quest'ultimo): se l'attaccante ottiene un risultato più alto del difensore diventa il nuovo Imperatore, altrimenti non succede nulla.

Ma quali sono i vantaggi che può dare la... corona al giocatore?

- (a) - innanzitutto, come abbiamo detto, potrà usare il dado della Guardia, che non viene conteggiato ai fini del numero di dadi unità (sempre in base al vessillo);
- (b) – riceve poi una risorsa a sua scelta quando uno degli altri giocatori fonda una città o recluta nuove unità;
- (c) – quando costruisce un edificio ne regala uno uguale alla città di un altro giocatore (scelto da lui);
- (d) – quando invece recluta unità ne dona una gratuita ad un giocatore a sua scelta (deve scegliere però un Eroe che abbia il Vessillo al punto giusto)

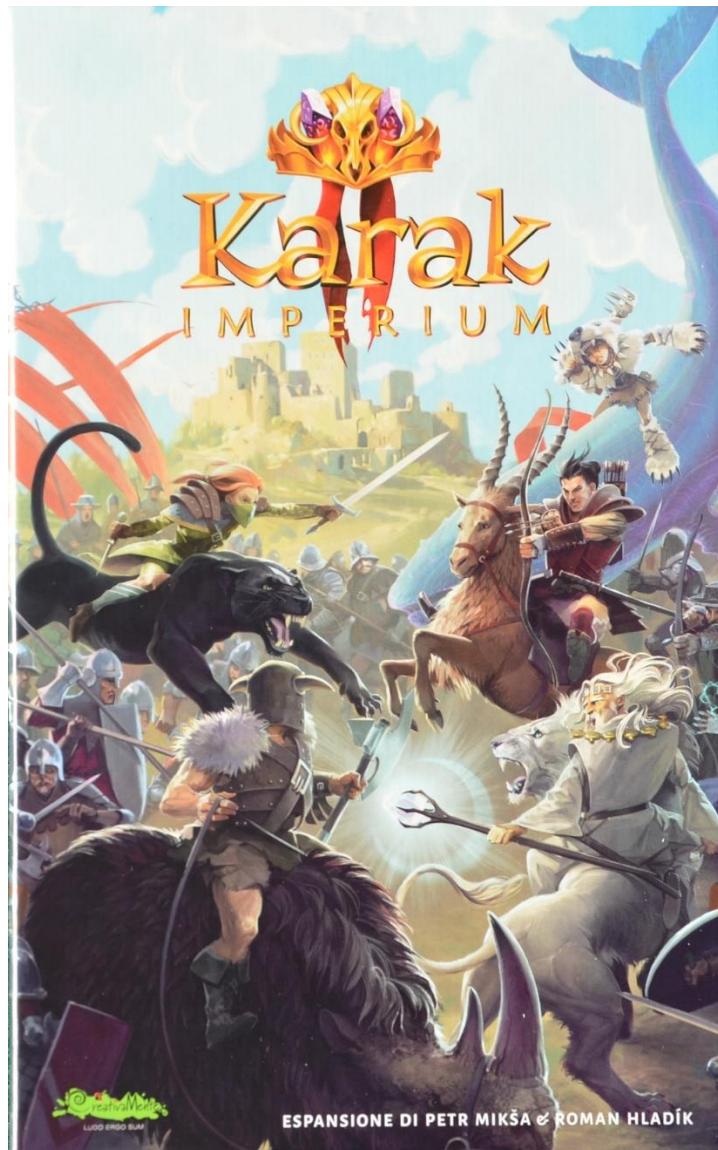


Foto 8 - La scatola del gioco.

Commento finale

Concludendo possiamo tranquillamente affermare che **Karak II Imperium** assicura abbastanza novità da suggerirne l'acquisto, anche e soprattutto per rinnovare le partite del gioco base, non tanto per i nuovi personaggi (espediente utilizzato spesso quando un gioco va bene) ma per le regole speciali.

Già da sole le “Spaccature” creano una situazione di emergenza che può stravolgere i piani di parecchi Eroi, tuttavia partecipare a quella battaglia può essere utile per indossare poi la corona dell’Imperatore. Naturalmente per i più... ambiziosi vale anche la regola del creare un “seguito” molto forte per sfidare l’attuale imperatore e prenderne il posto.

E proprio i privilegi e i doveri dell’Imperatore danno un tocco nuovo al gioco che, per il resto, non varia troppo da quello base.

Da parte nostra ovviamente non giocheremo più a Karak II senza la sua espansione.

*"Si ringrazia la ditta **CREATIVAMENTE** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*