

EL JUEGO DE TALISMAN

Eres un aventurero en una misión para recuperar la fabulosa Corona de Mando de las manos de su terrorífico guardián: el Rey Dragón, a fin de convertirse en rey de las tierras. En tu viaje te enfrentarás a poderosos enemigos, descubrirás amigos y objetos mágicos, y te encontrarás con extraños seres. Al final, cuando hayas adquirido suficiente poder, podrás enfrentarte al Rey Dragón a fin de hacerte con la Corona de Mando.

GANAR EL JUEGO

Talismán: El Juego de Tablero de Fantasía, puede ser jugado por 1 a 6 jugadores. El objetivo del juego es alcanzar la Torre del Mago en el centro del tablero, derrotar al Rey Dragón, y ganar la partida. Los jugadores deberán pasar cierto tiempo en las regiones interior y exterior para desarrollar sus habilidades hasta que crean que son lo suficientemente poderosos como para entrar en la Torre. En general, sólo aquellos personajes que hayan desarrollado una Fuerza (*Strength*) o Mente (*Craft*) de 10 o más, deberían plantearse la opción de entrar en la Torre del Mago.

COMPONENTES

Tu copia de Talismán debería incluir los siguientes componentes:

El tablero de juego.

11 Miniaturas Ciudadel para los personajes.

10 Peanas para las miniaturas.

11 Tarjetas de Personaje

129 Cartas de Aventura.

30 Cartas de Hechizo.

40 Cartas de Adquisición.

5 Cartas de la Torre.

6 Cartas de Talismán.

6 Cartas de Sapo.

30 Contadores de Fuerza (rojos).

30 Contadores de Mente (azules).

30 Contadores de Vida (verdes).

20 Contadores de Puntos de Experiencia (púrpuras).

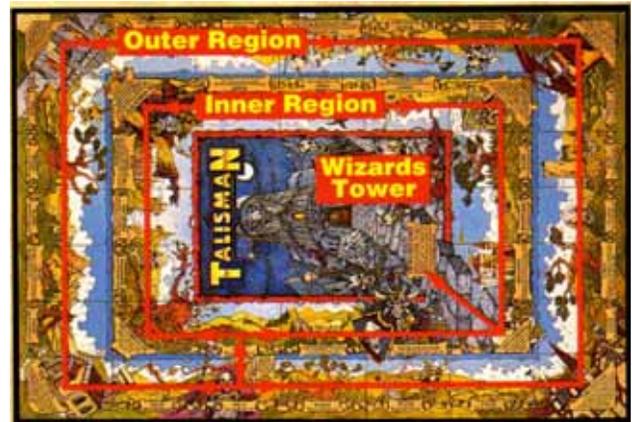
32 Monedas de Oro (plástico).

12 Contadores de Alineamiento.

6 Contadores de Sapo.

6 dados.

Tablero: El tablero de juego muestra la tierra mágica de Talismán. Está dividido en varios Espacios agrupados en tres Regiones. En el centro del tablero está la Torre del Mago. Las casillas entre la Torre del Mago y el Río son la Región Interior. Las casillas en el lado lejano del Río son la Región Exterior.



Tarjetas de Personaje y Piezas de Juego: Las tarjetas de personaje describen en detalle a los diferentes personajes del juego y sus habilidades especiales. Cada tarjeta de personaje tiene asociada una pieza de juego de plástico que se emplea para representar a los personajes en el tablero. Antes de que el juego comience, las piezas de juego deben ser separadas con cuidado de sus matrices y fijadas en las bases de plástico ranuradas que se proporcionan.



Cartas: Talismán incluye más de 200 cartas diferentes. Estas se dividen en seis mazos diferentes: cartas de Aventura, cartas de Hechizos, cartas de Adquisición, cartas de la Torre, cartas de Talismán y cartas de Sapo. Al comienzo de la partida las cartas deberían ser agrupadas con cuidado en sus respectivos mazos y luego bien barajadas.



Contadores: Los contadores con forma de cono se emplean para llevar la cuenta de la Fuerza (*rojos*), Mente (*azul*), Vidas (*verde*) y Puntos de Experiencia (*púrpura*) de los Personajes. Se colocan sobre los recuadros del color adecuado en la tarjeta de personaje y cada contador pequeño equivale a un punto, y cada contador grande a 5 puntos. Los contadores del mismo color se pueden intercambiar en cualquier momento (p.e., cambiando 5 contadores verdes pequeños por uno verde grande o viceversa, pero no puedes cambiar contadores verdes por rojos, etc).



Monedas de Oro: Las Monedas de Oro se usan para llevar la cuenta de cuantas piezas de oro tiene cada personaje. El valor de cada moneda se muestra en ella. Monedas de distintos valores pueden ser cambiadas en cualquier momento a **fin** de conseguir cambio (p.e., podrías cambiar una moneda de valor 5 por cinco monedas de valor 1).

Piezas de Sapo y Contadores de Alineamiento: Los contadores de Sapo se usan para sustituir a las miniaturas de los personajes que hayan sido convertidos en Sapos por un conjuro mágico. Los contadores de alineamiento se emplean para mostrar el alineamiento moral del personajes (Bueno, Neutral o Malvado) en caso de que cambie durante el juego.



PREPARANDO LA PARTIDA

Baraja las tarjetas de personaje y entrega una a cada jugador. Cada jugador recibe un número de contadores de Fuerza igual al valor de Fuerza de su personaje que aparece en la carta. Los contadores deben colocarse en el espacio adecuado de la tarjeta de personaje. Se hace lo mismo con los contadores de Mente, Vidas y Oro. Luego cada jugador toma la miniatura que representa a su personaje y la coloca en el espacio de salida que indica su tarjeta de personaje.

Baraja las cartas de Aventura y colócalas boca abajo a un lado del tablero. Haz lo mismo con las cartas de Hechizo. Las cartas de Adquisición y de Talismán, junto con todos los contadores que sobren, se dejan cerca para poder usarlos durante el juego.

TARJETAS DE PERSONAJE

Tu tarjeta de personaje muestra los valores iniciales de Fuerza, Mente, Vidas y Oro de tu personaje, así como cualquier habilidad especial que posea el personaje. En cualquier momento en que las habilidades especiales de un personaje puedan estar en conflicto con las reglas generales, las habilidades especiales tienen preferencia.

A medida que ganas o pierdes contadores o cartas, éstos se añaden o se quitan de la tarjeta de personaje. Con la excepción de los objetos y los hechizos, no hay límite al número de contadores o cartas que puedes tener.

Fuerza y Mente

Fuerza y Mente representa lo fuerte e inteligente que es tu personaje. Los valores de F y M nunca pueden reducirse por debajo de los valores iniciales que muestra la tarjeta. Las bonificaciones ganadas a la F y la M por medio de cartas no se registran mediante contadores, pero se suman a la F y M totales cuando sea necesario.

Vidas

Las Vidas de tu personaje muestran lo físicamente apto que se encuentra el personaje. Si tu personaje pierde todas sus vidas, ha muerto, y deberás volver a empezar la partida con otro personaje en tu próximo turno (ver 'Muerte' más abajo). Durante el juego tendrás la oportunidad de restaurar vidas perdidas. Sin embargo, tu personaje nunca podrá tener más vidas que las que indica el valor inicial de su tarjeta de personaje.

Alineamiento

El alineamiento de tu personaje muestra su personalidad. Un personaje bueno es amable y cumple la ley. Un personaje malvado es un villano de corazón negro. Un personaje neutral es algo que cae entre ambos extremos. Si tu personaje cambia de alineamiento a lo largo de la partida, coloca el contador de alineamiento adecuado sobre la tarjeta de personaje para mostrarlo. Si tu personaje posee objetos que su nuevo alineamiento no permite deberá dejarlos boca arriba sobre la casilla en la que se encuentre en ese momento.

Hechizos

En la tierra mágica de Talismán cualquiera puede usar hechizos siempre que tenga suficiente inteligencia para ello. Algunos personajes comienzan la partida con uno o más conjuros y los personajes pueden hacerse con nuevos conjuros a medida que viajan por el tablero. El máximo número de hechizos que un determinado personaje puede tener está limitado por su valor de Mente y se muestra en la siguiente tabla. No puedes coger un nuevo conjuro si esto incrementara el número de conjuros que tienes por encima del límite permitido. Si en algún momento te encuentras con más conjuros de los permitidos debes descartar de inmediato el exceso sin conjurarlos. Este el único modo en que puedes deshacerte de un conjuro. ¡El otro modo posible es conjurándolo!

Mente Total	1	2	3	4	5	6 ó más
Nº de conjuros	0	0	1	2	2	3

Los conjuros se conservan boca abajo de forma que los otros jugadores no puedan verlos. El efecto de cada conjuro y cuando este puede ser conjurado se detalla en las correspondientes cartas de conjuro.

Oro, Objetos y Seguidores

Al viajar por el tablero de Talismán te encontrarás con oportunidades de obtener oro, objetos y seguidores a través de cartas de aventura. Tu personaje sólo puede llevar un total de cuatro objetos, y cualquier exceso debe dejarse boca arriba en la casilla que ocupe el personaje. Puedes elegir qué objetos conservará el personaje. No hay límite, en cambio, en el número de oro o seguidores que un personaje puede poseer.

A menos que la carta diga lo contrario, puedes deshacerte de oro, objetos o seguidores en cualquier momento. Simplemente deja la carta correspondiente boca arriba en la casilla que ocupe tu personaje en ese momento. La carta podrá ser recogida por otro personaje que caiga en esa casilla. Recuerda que un personaje no puede deshacerse de conjuros.

JUGANDO A TALISMAN

El dueño del juego tiene el primer turno. El turno corre entonces en el sentido de las agujas del reloj. Cuando cada jugador haya jugado un turno, ha pasado una ronda completa de juego. Cada turno se divide en dos partes: primero movimiento y luego encuentros.

Movimiento

Lo primero que haces en tu turno es lanzar un dado para ver cuántas casillas debe mover tu personaje. Un personaje debe mover siempre, incluso aunque empiece su turno en una casilla en la que haya cartas y/u otros personajes. El personaje puede mover en cualquier dirección a lo largo del tablero, pero debe mover la cantidad total de casillas que indique el dado. No se permite volver hacia atrás, visitando por segunda vez una casilla durante el movimiento.

Sólo se puede pasar de la región exterior a la interior a través del puente de peaje, o si una carta o espacio te dicen que puedes hacerlo. Por ejemplo, si estás en la capilla y sacas un 4, puedes mover cuatro espacios hasta el valle oculto, cruzando el puente de peaje al hacerlo. Sin embargo, cada vez que cruces el puente debes pagar 1 moneda de oro. Si no tienes el oro, ¡no puedes cruzar!

Sólo se puede entrar en la Torre del Mago a través de la casilla de la Rampa (*Causeway*). Debes terminar tu movimiento antes de entrar, aunque te queden espacios por mover. Si empiezas tu turno en la torre, debes salir y volver a viajar durante un turno por la región interior. NO

puedes volver a entrar en la Torre en el mismo turno en que la abandonas.

Encuentros

La segunda cosa que haces cada turno es resolver cualquier encuentro que se produzca. Sólo se tienen encuentros en la casilla en que tu personaje termina su movimiento, o en la casilla a la que sea enviado como resultado de otro encuentro. Debes elegir si realizar el encuentro con la casilla en sí misma o con otro jugador que se encuentre en esa casilla. Si no hay jugadores en la casilla, entonces el encuentro se resuelve sobre la casilla.

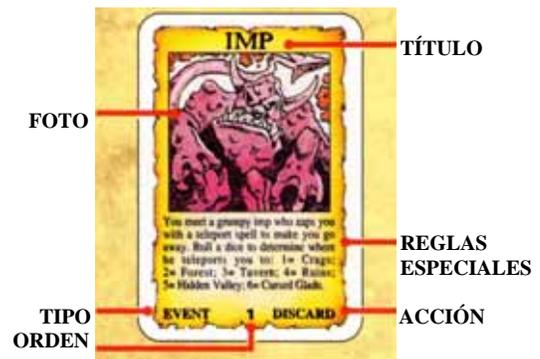
Cuando el encuentro sea con una casilla, sigue las instrucciones de la casilla primero, y luego las instrucciones de las cartas. Algunas instrucciones deben ser cumplidas. Otras pueden ser seguidas según tu criterio.

Si hay otro personaje en la casilla en la que tu personaje acaba su movimiento puedes elegir enfrentarte a 61 en lugar de a la casilla o a las cartas que pudiese haber en ella. Encontrarse con un personaje puede hacerse de dos formas. Puedes atacarle (ver 'Ataques', más abajo) o puedes usar una de tus habilidades especiales sobre él.

CARTAS DE AVENTURA

La mayoría de las casillas del tablero de Talismán te dicen que saques una o más cartas de Aventura. Las cartas de Aventura se sacan de la parte superior del mazo de cartas de Aventura y se colocan boca arriba en la casilla en la que se encuentran.

Si hay ya cartas descubiertas en la casilla, se sacan sólo las cartas nuevas necesarias para llegar al total que la casilla indica. Por ejemplo, si una casilla dice 'Saca dos cartas de aventura', pero ya hay allí una carta, entonces solo se sacaría una carta más del mazo para completar el total de dos cartas.



Las cartas de Aventura deben leerse en el orden que determina el número que se encuentra en la parte inferior central de la carta. La de número inferior se trata primero, luego la siguiente menor y así sucesivamente.

La acción en la esquina inferior derecha de la carta te dice lo que debes hacer:

Attack: La criatura mostrada en la carta te ataca (ver 'Ataques' mas abajo). Permanece en la casilla hasta que se la mate.

Discard: Deja la carta en la pila de descarte después de resolver sus efectos.

Keep: Puedes quedarte con la carta, siempre que se cumplan las restricciones indicadas en ella (por ejemplo, los personajes malvados no pueden portar la Lanza Sagrada). Recuerda que no puedes llevar más de cuatro objetos a la vez. Si no recoges la carta por cualquier razón, esta se queda en la casilla y puede ser recogida por el próximo jugador que caiga allí.

Leave: Sigue las instrucciones de la carta y luego déjala en la casilla. Será encontrada de nuevo por el próximo jugador que caiga allí.

ATAQUES

Los ataques pueden ser de dos tipos: combates y combates psíquicos. Un combate tiene lugar cuando eres atacado por una criatura para la que se especifica su Fuerza, y un combate psíquico ocurre cuando eres atacado por una criatura para la que se especifica su Mente. Si decides atacar a otro jugador, entonces puedes elegir si librar un combate o un combate psíquico.

Combates

Para resolver un combate contra un monstruo, lanza un dado y añade al resultado la Fuerza de tu personaje junto con cualquier bonificación a la F que obtengas por seguidores y/u objetos. Puedes usar cualquier número de seguidores en el combate, y también cualquier número de objetos, pero no puedes usar más de UNO de los siguientes objetos por combate: espada ancha (*broadsword*), hacha de combate (*battle axe*), espada de la condenación (*doomsword*), lanza sagrada (*holy lance*), arco (*bow*).

Otro jugador lanza un dado por el monstruo y suma la fuerza del monstruo a la tirada. Si te has encontrado a más de un monstruo, ellos luchan como un sólo oponente sumando sus valores de fuerza y añadiéndolos a la tirada de dado.

Si tu puntuación es mayor, el monstruo muere y se su carta desaparece. Si la puntuación del monstruo es mayor, tu personaje pierde una vida y tu turno acaba. Si hay empate, nadie sufre daños y tu turno acaba. Fíjate que si pierdes o empatas tu turno acaba inmediatamente. Cualquier carta de aventura que no hayas leído aún se queda en la casilla, vigilada por el monstruo contra el que luchaste y será encontrada por el próximo jugador que caiga en la casilla.

Los combates entre jugadores se resuelven exactamente del mismo modo. Sin embargo, el ganador del combate puede elegir quedarse con un objeto o una moneda de oro del perdedor, en lugar de quitarle una vida.

Si tú o el otro jugador deseáis conjurar hechizos que afecten al combate, deberéis hacerlo antes de lanzar los dados.

Combate Psíquico

El combate psíquico se resuelve exactamente igual que el combate, con la excepción de que se emplea el valor de Mente en lugar del de Fuerza.

Puntos de Experiencia

Cada vez que derrotes a un oponente en combate o combate psíquico, recibes un número de puntos de experiencia igual a la Fuerza o Mente del adversario. Toma el número adecuado de contadores y colócalos sobre tu tarjeta de personaje. No se ganan puntos de experiencia por derrotar a otro jugador.

Los puntos de experiencia pueden cambiarse en cualquier momento por un contador adicional de Fuerza, Mente, Oro o Vida. Se gana un contador de tu elección por cada siete puntos de experiencia que se descarten. El jugador elige qué tipo de contador gana.

SAPOS

Si te conviertes en sapo debes coger una carta de Sapo y colocarla sobre tu tarjeta de Personaje. Sigue las instrucciones de la carta de Sapo mientras tu personaje sea un Sapo. Cuando el personaje vuelva a la normalidad recupera su Fuerza y Mente originales, pero no recupera las vidas que haya podido perder.

MUERTE

Si tu personaje pierde todas sus vidas, ha muerto. Retira tu miniatura del tablero, deja todos tus objetos, seguidores y oro a un lado por el momento y devuelve el resto de cartas y contadores a los montones correspondientes. En tu próximo turno empezará como un nuevo personaje elegido al azar de entre los personajes no utilizados. Los objetos, seguidores y oro que tuvieses son "heredados" por el nuevo personaje y pueden usarse normalmente. Los objetos y/o seguidores que no puedan ser llevados por el nuevo personaje se descartan y colocan en la pila de descarte.

LOS REINOS DEL TALISMAN

Talismán es el comienzo de una aventura. Están en preparación tres expansiones que incluirán nuevas tierras, monstruos y fabulosos tesoros que descubrir.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

El enorme número de cartas, casillas y personajes en Talismán implican que en ocasiones surjan situaciones no cubiertas por las reglas. Normalmente son situaciones fáciles de resolver, pero si os quedáis atascados enunciad el problema de forma que pueda responderse con un simple si o no y lanzad un dado. Si sale 1-3, la respuesta es NO, y si sale 4-6, la respuesta es SI. ¡¡A JUGAR!!