

TALISMAN

LEGENDARNE OPOWIEŚCI

Kooperacyjna gra autorstwa Michaela Palma i Lukasa Zacha dla 1-6 poszukiwaczy w wieku od 8 lat.

Wiele wieków temu legendarni kowale wykuli Koronę Władzy, magiczny artefakt o niewyobrażalnej mocy. Ktokolwiek nałoży Koronę Władzy, podporządkuje sobie całą krainę.

Dziesiątki lat temu potężny czarodziej zamknął Koronę Władzy za Portalem Mocy, aby uniemożliwić złym siłom zdobycie przedmiotu. Tylko ci, którzy posiadają jeden

z legendarnych Talizmanów, mogą przejść przez Portal i sięgnąć po Koronę.

Lata mijały, a pięć Talizmanów gdzieś zniknęło. Poszukują ich teraz wrogie siły, które pragną zagarnąć Koronę Władzy. Jako nieustraszeni Poszukiwacze sprzymierzyliście się, aby wyruszyć na wyprawę, której celem jest odzyskanie wszystkich pięciu Talizmanów i uniemożliwienie złej woli stojącej za wrogimi

siłami wzięcia świata we władanie.

Nie będzie to łatwe zadanie, ponieważ odnalezienie każdego Talizmanu samo w sobie stanowi istic heroiczną przygodę. Jednakże jeśli będziecie współpracować, mądrze korzystać ze swoich zdolności i wzajemnie wspierać się w każdej możliwej sytuacji, z pewnością odniesiecie sukces.

ELEMENTY

- 12 **Miejsz (A)**
- 6 Poszukiwaczy, z których każdy posiada:
 - 1 **pionek Poszukiwacza** (wersja męska i kobieca, instrukcja złożenia znajduje się na następnej stronie) (**B**)
 - 1 **plakietka Poszukiwacza (C)** do magicznego **woreczka Poszukiwacza**
 - 7 **żetonów początkowych Poszukiwacza** w kolorze danego Poszukiwacza (**D**)
- 5 przygód, na które składają się następujące elementy:
 - 5 **zwojów Przygód (E)**
 - łącznie 102 **żetony Przygód** (22 niebieskie, 22 czerwone, 22 zielone, 15 fioletowych i 21 szarych) (**F**)
 - 6 **żetonów Ropuch** do Przygody 4 (**G**)
- 1 **licznik Czasu (H)**
- 1 **kość Podróży (J)**
- 5 **żetonów Życia** (dla niektórych Wrogów, jakich spotkacie) (**K**)
- 24 **żetony Nagród (L)**
- 1 **plakietka Nagród (M)** do **woreczka Nagród**
- 15 **Talizmanów (N)**
- **tablica punktacji Talizmanów** (składająca się z trzech części, opis znajduje się na następnej stronie)
- 7 **płóciennych woreczków** (6 magicznych woreczków Poszukiwaczy, 1 woreczek Nagród; dołączcie do nich plakietki Poszukiwaczy i Nagród zgodnie z instrukcjami na następnej stronie)
- ta **Instrukcja**, zawierająca Księgę Przygód



CEL GRY

Gracze muszą współpracować jako drużyna Poszukiwaczy, aby odnaleźć pięć legendarnych Talizmanów, które zostały zagubione. W każdej przygodzie drużyna będzie starać się odzyskać jeden z zagubionych Talizmanów. Przygody opisano na pięciu różnych zwojach Przygód i należy je rozegrać w określonej kolejności. Możecie powtarzać przygody, jak również rozegrać 1 lub więcej przygód podczas jednego spotkania.

W ramach tej opowieści odbędziecie podróż po cudownej krainie i przeżyjecie emocjonujące przygody, podczas których czekają was znaczące decyzje oraz obrona przed okrutnymi Wrogami.

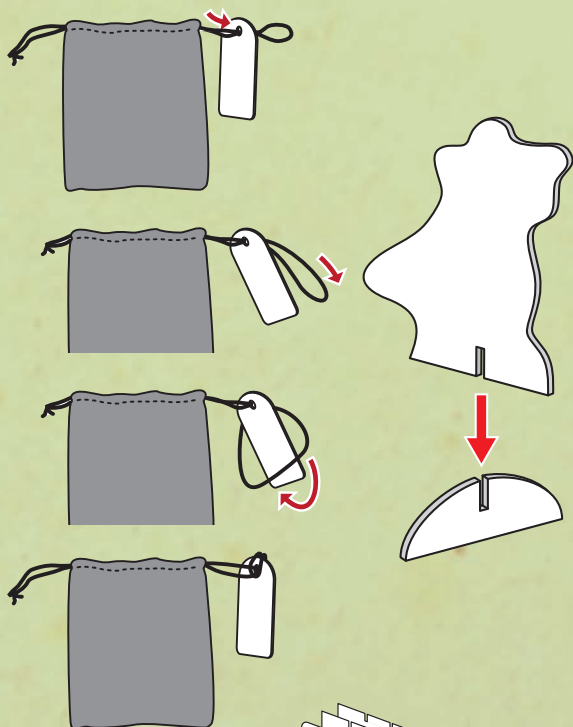
Jednakże pamiętajcie, że zawsze możecie spróbować kolejnego podejścia do danej przygody, do momentu, gdy odzyskacie ostatni Talizman.

Jako drużyna Poszukiwaczy odniesiecie sukces w poszczególnych przygodach, kiedy wypełnicie ostatnie zadanie i odzyskacie Talizman. Bądźcie jednak ostrożni – macie ograniczoną ilość czasu!

Na każdym zwoju Przygody pojawia się tor Czasu o ograniczonej długości, po którym stopniowo przesuwają się liczniki Czasu. Kiedy liczniki Czasu dotrą do półksiężyca na końcu toru Czasu, zapadnie noc i złe siły staną się zbyt potężne dla waszej drużyny. Jeśli do tego momentu nie uda wam się zdobyć Talizmanu, wasza drużyna przegra.

PRZYGOTOWANIA DO GRY

Wypchnijcie wszystkie elementy z wyprasek. Dołączcie 6 plakietek Poszukiwaczy i 1 plakietkę Nagród do siedmiu woreczków, złożcie pionki Poszukiwaczy i umieśćcie trzy części tablicy punktacji w pudełku gry tak, jak to pokazano poniżej.



A Przygotujcie Nagrody: włóżcie wszystkie 24 żetony Nagród do **woreczka Nagród**. Połóżcie ten woreczek w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



Uwaga: zawsze włóżcie wszystkie 24 żetony Nagród z powrotem do woreczka Nagród przed rozpoczęciem KAŻDEJ przygody!

B Wybierzcie Poszukiwaczy: każdy gracz wybiera 1 Poszukiwacza, bierze odpowiadający mu **woreczek Poszukiwacza** i decyduje, czy chce grać postacią męską, czy kobiecą. Następnie bierze odpowiedni **pionek Poszukiwacza**.



C Każdy gracz wypełnia woreczek Poszukiwacza 7 **żetonami początkowymi Poszukiwacza** w kolorze swojego Poszukiwacza. Na plakietce Poszukiwacza znajduje się lista tych 7 żetonów początkowych.

Wszyscy Poszukiwacze potrafią walczyć i używać magii. Niektórzy są lepsi w jednym, ale gorzej sobie radzą z drugim. Dodatkowo na plakietkach Poszukiwaczy znajdują się opisy ich specjalnych zdolności. W trakcie gry umiejętności twojego Poszukiwacza będą rosły w miarę, jak będziesz zdobywać nowe żetony, które trafią do twojego woreczka.

Uwaga: w dowolnym momencie możesz zajrzeć do swojego woreczka i sprawdzić jego zawartość. Jednak w chwili, gdy dobierasz żetony z woreczka, musisz najpierw pomieszać jego zawartość, a następnie dobierać bez podglądania.

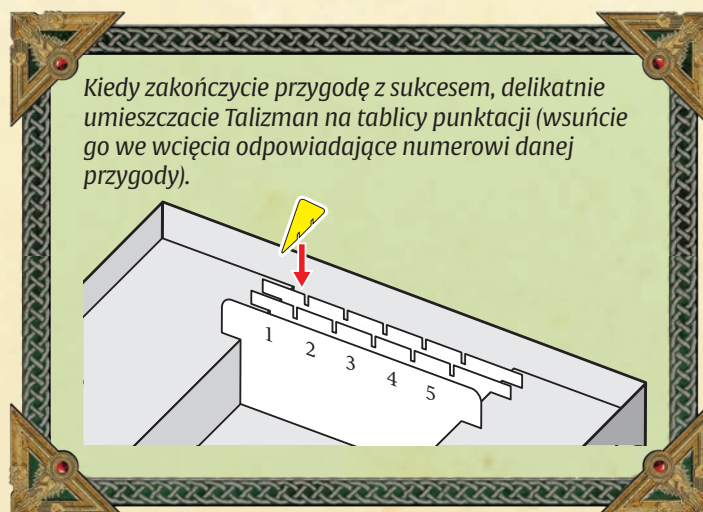
Przeczytaj na głos zdolność swojego Poszukiwacza pozostałym graczom.

D Połóżcie kość Podróży w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Wybierzcie Przygodę: otwórzcie **Księgę Przygód** (zaczyna się na stronie 7 tej instrukcji).

Będziecie rozgrywać przygody w kolejności, dlatego musicie zacząć od pierwszej przygody. W miarę rozwoju waszych umiejętności awansujecie do kolejnej przygody.

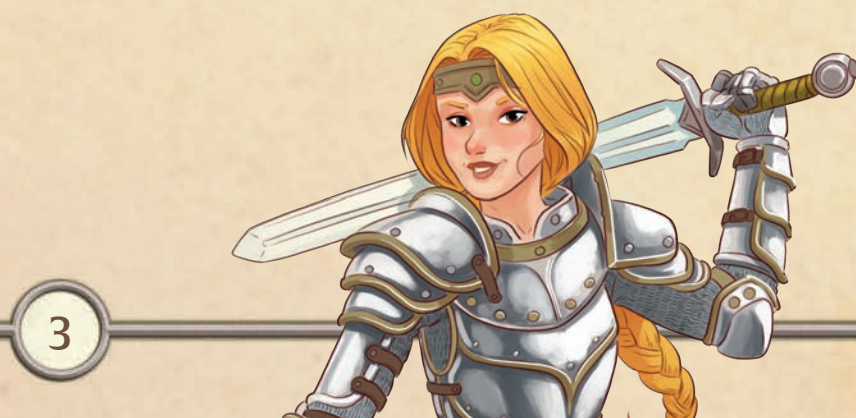
Jako drużyna Poszukiwaczy wspólnie decydujecie o poziomie trudności, na jakim chcecie rozegrać obecną przygodę. Następnie bierzecie Talizman z odpowiednią liczbą gwiazdek, zgodnie z opisem w Księdze Przygód. Im większa trudność przygód, które uda się wam ukończyć, tym szybciej będziecie mogli rozegrać następną przygodę.



Postępujcie zgodnie z instrukcjami dotyczącymi przygotowania miejsc oraz rozkładu żetonów przygody dla każdej przygody, jak to opisano w Księdze Przygód.

E Księga wskazuje również **początkowe miejsce** dla waszych Poszukiwaczy zależnie od rozgrywanej przygody.

F Następnie weźcie odpowiadający **zwój Przygody** i wybierzcie jednego z graczy – czyta on na głos otwierający akapit Rozdziału Pierwszego. Opisuje on wasze pierwsze zadanie. Teraz jesteście gotowi zacząć grę!






PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Wykonuje on pełną turę. Po nim robi to następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, potem kolejny gracz, i tak dalej.

Tura składa się z trzech faz następujących po sobie w podanej kolejności:

1. Podróż (poruszasz się z jednego miejsca do innego traktami albo „skacząc” za pomocą , patrz niżej).

2. Spotkania (rozpatrujesz wszystkie odkryte żetony).

3. Zebranie Nagród i Przedmiotów (nagrody – o ile jakieś są dostępne – ulepszają zawartość twojego woreczka Poszukiwacza).

Pamiętaj, że twój Poszukiwacz dysponuje zdolnością, która może okazać się przydatna podczas twojej tury.

1. PODRÓŻ

Najpierw musisz zdecydować, czy chcesz podróżować, czy zostać w swoim obecnym miejscu. Nie ma znaczenia, czy w twoim miejscu znajdują się odkryte żetony Przygody – możesz zawsze wybrać dowolną z dwóch wymienionych opcji.



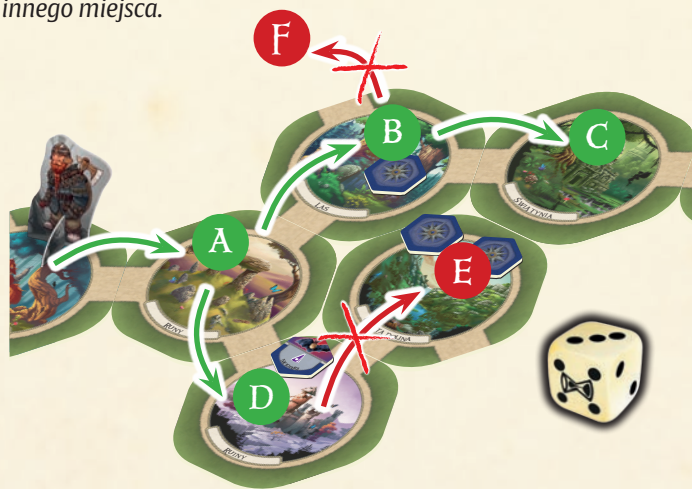
Jeśli chcesz podróżować, rzuć kością Podróży i porusz pionek swojego Poszukiwacza o liczbę kroków równą lub mniejszą od wyrzuconej cyfry. Możesz też zdecydować po rzucie kością, że zostajesz tam, gdzie jesteś.

Każdy krok porusza cię z jednego miejsca do następnego. Musisz podążać jasnymi traktami łączącymi poszczególne miejsca. Nie możesz korzystać z traktów, które nie prowadzą do innego miejsca (tzn. traktów, które ślepo się kończą). Możesz poruszać się przez i/lub zatrzymać na miejscach zawierających innych Poszukiwaczy.

Możesz poruszać się przez miejsca z **zakrytymi** żetonami Przygody.

Musisz się natychmiast zatrzymać, jeśli wejdiesz do miejsca z **odkrytymi żetonami Przygody ukazującymi Wrogów**.

Przykład: krasnolud wyrzucił 3. Może poruszyć się do A, B lub C i tam się zatrzymać. Jeśli chce poruszyć się do E, musi się zatrzymać na D, ponieważ w tym miejscu znajduje się odkryty Wróg. Nie może poruszyć się w kierunku F, ponieważ ten trakt nie prowadzi do innego miejsca.



Jeśli **zakończysz** podróż na miejscu z zakrytymi żetonami Przygody, musisz je wszystkie odkryć.




Uwaga: jeśli nowe żetony Przygody zostają umieszczone w miejscach z Poszukiwaczami, należy je natychmiast odkryć. Nie zostają już ponownie zakryte, chyba że nakaże tak zwój Przygody.

Teraz przejdź do **drugiej fazy: Spotkań**.

Specjalne ścianki kości



Jeśli na kości widnieją 4 kropki razem z symbolem , musisz **najpierw** przesunąć licznik Czasu **na następne pole** toru Czasu widniejącego na zwoju Przygody, a następnie możesz poruszyć pionek swojego Poszukiwacza o maksymalnie 4 kroki. **Uwaga: nawet jeśli postanowisz pozostać tam, gdzie jesteś, i tak musisz przesunąć naprzód licznik Czasu.**



Jeśli na kości widnieje Magiczny Portal, możesz „przeskoczyć” pionkiem swojego Poszukiwacza bezpośrednio na dowolnie wybrane przez siebie miejsce – bez względu na odległość.

Jeśli zakończysz ruch przez Portal na miejscu z co najmniej jednym zakrytym żetonem Przygody, nadal musisz odkryć wszystkie żetony z danego miejsca.



2. SPOTKANIA

Jeśli w miejscu, gdzie znajduje się pionek twojego Poszukiwacza, jest również jeden lub więcej odkrytych żetonów Przygody, przeprowadzasz z nimi spotkanie właśnie teraz.

Większość żetonów Przygody ukazuje Wrogów, którzy blokują i atakują waszą drużynę Poszukiwaczy. Na części żetonów Przygody widnieją Przedmioty albo inne rzeczy, których możecie potrzebować, aby z sukcesem zakończyć obecną przygodę.





Czy w twoim miejscu znajdują się Wrogowie?




Wrogowie blokują twój ruch, dlatego musisz spróbować ich pokonać, zanim będziesz mógł kontynuować podróż. Pojawiają się na nich symbole, które informują o obrażeniach, jakie są potrzebne, aby ich pokonać i wyeliminować:

(obrażenia z walki bronią)  oraz  (obrażenia z walki magicznej).

Dobierz 3 losowe żetony Poszukiwacza ze swojego woreczka Poszukiwacza. Następnie możesz je rozpatrzeć w dowolnej kolejności. Porównaj dobrane symbole z tymi widocznymi na Wrogach. Możesz użyć wszystkich dobranych symboli w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli zdołasz dobrać symbole pasujące do wszystkich (a nawet większej liczby) symboli z danego Wroga, pokonujesz go i eliminujesz – danego wroga należy odłożyć do pudełka.

Możesz użyć każdego dobranego symbolu tylko raz. Jednak przy odrobinie szczęścia możliwe jest pokonanie dwóch lub trzech Wrogów jednocześnie za pomocą symboli, które dobrałeś. Zignoruj wszystkie pozostałe symbole.

Przykład: krasnolud spotyka goblina  + , nietoperza  oraz szczury .

Dobiera 3 losowe żetony ze swojego woreczka. Widnieją na nich następujące symbole: ,  i .

Może teraz zdecydować, że pokonuje goblina i szczury ALBO nietoperza i szczury.



Zakończenie spotkań

Niezależnie od tego, czy pokonałeś jakichkolwiek Wrogów, musisz pozostawić na stole przed sobą wszystkie żetony, które dobrałeś. Jeśli dobrałeś żetony od innych graczy (patrz ramka na prawo), umieść je na stole przed graczami, którzy są ich właścicielami.

Na razie nie zwracaj żetonów do swojego woreczka Poszukiwacza!

Zwracanie żetonów

Możesz zwrócić żetony do swojego woreczka Poszukiwacza wyłącznie w momencie, kiedy ty albo inny gracz chcesz dobrać z niego żetony. Przed ich dobraniem **MOŻESZ** zdecydować, że najpierw zwrócisz do swojego woreczka Poszukiwacza wszystkie żetony, które przed tobą leżą. Możesz zwrócić **WSZYSTKIE** żetony albo nie zwracać **ŻADNEGO** żetonu! **Nie wolno ci zwracać do woreczka leżących przed tobą żetonów więcej niż raz w danej turze.**

Podsumowanie podstawowych symboli




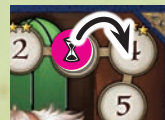
Miecz albo kapelusz czarodzieja

Te symbole wykorzystuje się do walki z Wrogami posiadającymi odpowiadające symbole. Czasem będą też one potrzebne do ukończenia zadań w przygodzie.



Klepsydra

Jeśli dobierzesz  z woreczka Poszukiwacza, oznacza to, że minęło trochę czasu. **Musisz** przesunąć licznik Czasu naprzód, na następne pole toru Czasu widniejącego na zwoju Przygody.



Los i klepsydra

Najpierw musisz przesunąć naprzód licznik Czasu zgodnie z powyższym opisem. Symbol losu pozwala ci dobrać kolejny żeton z tego samego woreczka Poszukiwacza, z którego dobrałeś ten żeton losu i klepsydry. Symbol losu nie ma efektu, jeśli woreczek Poszukiwacza jest pusty.



Symbol magicznego woreczka

Kiedy dobierzesz symbol magicznego woreczka, emocje z pewnością sięgną zenitu! Pozwala on skorzystać z pomocy innego gracza, o ile tego chcesz. Dobranie z woreczka Poszukiwacza żetonu ukazującego symbol magicznego woreczka pozwala ci dobrać dodatkowy żeton z twojego własnego woreczka Poszukiwacza **albo z woreczka Poszukiwacza należącego do dowolnego innego gracza.**

Uwaga: jeśli na stole przed graczem będącym właścicielem woreczka Poszukiwacza, z którego chcesz dobrać, leżą jakiegokolwiek żetony, dany gracz może zdecydować, że zwraca je do swojego woreczka Poszukiwacza, zanim ty dobierzesz z niego żetony. Jeśli właściciel woreczka zdecyduje się na zwrócenie żetonów, musi zwrócić **WSZYSTKIE** swoje żetony i nie ma możliwości zachowania jakiegokolwiek z nich przed sobą.

Na następnej stronie znajduje się szczegółowy przykład.

UWAGA: jeśli przed dobraniem żetonów twój woreczek Poszukiwacza zawiera mniej niż 3 żetony, **MUSISZ** zwrócić do niego wszystkie leżące przed tobą żetony.

Następnie przejdź do **trzeciej fazy: Zebrania Nagród i Przedmiotów.**



3. ZEBRANIE NAGRÓD I PRZEDMIOTÓW

a) Nagrody

Jeśli w tej turze wyeliminowałeś jednego lub więcej Wrogów, będziesz mógł zebrać Nagrody. Dobierz 1 losowy żeton Nagrody z woreczka Nagród za każdego Wroga (po jednym naraz), którego pokonałeś. Po odkryciu każdego żetonu Nagrody musisz włożyć go do woreczka Poszukiwacza należącego do **dowolnego gracza** (ty wybierasz).

Zdobyte nagrody ulepszają zawartość woreczka Poszukiwacza należącego do gracza.



Na tylnej okładce tej instrukcji znajduje się objaśnienie wszystkich specjalnych symboli, które pojawiają się na tych żetonach.

b) Przedmioty

Jeśli na żetonie Przygody przedstawiony jest przedmiot bez symboli, możesz go zabrać, ale **dopiero po pokonaniu wszystkich Wrogów** w danym miejscu (jeśli jacyś się tam znajdują). Przedmiotów zazwyczaj nie wkłada się do woreczka Poszukiwacza. Zamiast tego kiedy zabierasz dane Przedmioty, umieść je na zwoju Przygody, na specjalnie przewidzianym obszarze.



Twoja tura dobiega końca wraz z rozegranie fazy 3. Teraz swoją turę rozpoczyna gracz po twojej lewej stronie.

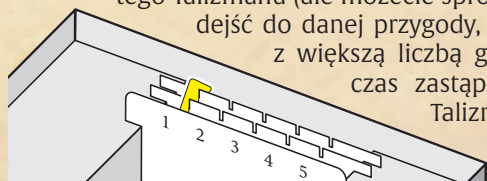
Czy ukończyliście zadanie?

Kiedy tylko skończycie obecne zadanie z przygody, możecie przeczytać następną część opowieści ze zwoju Przygody. Może się to wiązać z dodaniem nowych żetonów Przygody na miejsca. Jeśli na którymś miejscu pozostały żetony Przygody, nie usuwa się ich, chyba że wyraźnie poinformuje o tym gra.

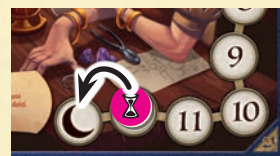
Jeśli w trakcie czytania okaże się, że należy odwrócić zwój Przygody na drugą stronę, musicie zwrócić uwagę na liczbę zakrytą przez licznik Czasu na torze Czasu. Następnie po odwróceniu zwoju Przygody należy umieścić licznik Czasu na tej samej liczbie na torze Czasu widocznym na nowo odsłoniętej stronie zwoju.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Wspólnie wygrywacie przygodę jako drużyna, kiedy wypełnicie jej ostatnie zadanie, tym samym kończąc historię i odzyskując legendarny Talizman. Wsuńcie Talizman we wcięcie na tablicy punktacji w pudełku odpowiadające numerowi Przygody, którą właśnie rozegraliście. Od tej pory nie straciecie tego Talizmanu (ale możecie spróbować ponownie podejść do danej przygody, aby zdobyć Talizman z większą liczbą gwiazdek, który wówczas zastąpi obecnie posiadany Talizman).



Wszyscy przegrywacie przygodę, jeśli licznik Czasu dotrze na ostatnie pole toru Czasu widniejącego na zwoju Przygody. Oznacza to, że minęło zbyt wiele czasu, zapadła noc i siły zła są teraz zbyt potężne, abyście mogli je przezwyciężyć.



Oczywiście możecie ponownie rozegrać daną przygodę i spróbować odnieść w niej zwycięstwo! Możecie też zawsze rozegrać daną przygodę jeszcze raz na wyższym poziomie trudności, aby zdobyć Talizman z większą liczbą gwiazdek.

Kiedy uda wam się zebrać dosyć gwiazdek (w oparciu o Talizmany znajdujące się już na tablicy punktacji), możecie rozpocząć następną przygodę. Na początku każdej przygody dowiecie się, jaka jest minimalna liczba gwiazdek, którą musicie zebrać, aby móc rozpocząć grę.



Szczegółowy przykład rozgrywania Spotkania:

Krasnolud mierzy się ze szczurami i ogromnym pajakiem. Ma przed sobą żeton ⌚ pozostały po wcześniejszej turze, ponieważ Wróżbitka próbowała dobrać ⌚ z jego woreczka, ale zamiast tego dobrała ⌚. Ponieważ Krasnolud nie chce ponownie dobrać ⌚, postanawia nie zwracać tego żetonu do woreczka i zamiast tego pozostawia go przed sobą.



Dobiera 3 żetony ze swojego woreczka Poszukiwacza: ⌚, ⌚ i ⌚. Za pomocą ⌚ pokonuje szczury. Jednak brakuje mu drugiego ⌚, aby pokonać ogromnego pajaka. Wie, że w swoim woreczku nie ma już żetonu z takim symbolem, więc chce skorzystać z ⌚, aby dobrać z woreczka Poszukiwacza należącego do Czarodziejki.



Przed Czarodziejką leżą 3 żetony: ⌚, ⌚ i ⌚. Aby zwiększyć szanse Krasnoluda na dobranie ⌚, zwraca ona wszystkie 3 żetony do swojego woreczka Poszukiwacza i miesza żetony w woreczku.



Teraz Krasnolud dobiera 1 żeton z woreczka Czarodziejki – trafia żeton ⌚! Stanowi to pewien problem, ponieważ Krasnolud musi przesunąć licznik Czasu o 1 pole do przodu na torze Czasu.



Jednak dzięki temu, że na dobranym żetonie widnieje też symbol ⊕, Krasnolud może ponownie dobrać z woreczka Czarodziejki. Sukces! Dobiera ▲ i pokonuje ogromnego pająka. Krasnolud kładzie 2 żetony Czarodziejki na stole, przed graczem kontrolującym tę Poszukiwaczkę, a 2 Wrogów umieszcza z powrotem w pudełku. Z kolei 3 żetony ze swojego woreczka kładzie na stole przed sobą. Teraz może wreszcie sięgnąć po Nagrody, co cieszy każdego prawdziwego krasnoluda!

ODNALEZIENIE WSZYSTKICH TALIZMANÓW

Kiedy uda wam się ukończyć wszystkie 5 przygód i zgromadzicie wszystkie 5 Talizmanów, możecie sprawdzić rangę, jaką osiągnęliście. Należą wam się gratulacje z okazji udanego wypełnienia waszych misji!

Jaka jest wasza ranga po ukończeniu wszystkich 5 przygód?		
11-12	★	Bohaterowie
13-14	★	Sławy
15	★	Legendy

OPRACOWANIE

Autorzy: Michael Palm i Lukas Zach

Ilustracje: Zapf

(Postaci, Miejsca, zwoje Przygód oprócz 1.2 i 4.2)

Dodatkowe ilustracje w grze: wykonane przez artystów, którzy opracowali ilustracje do gry Talisman: Magia i Miecz i jej rozszerzeń

Realizacja: Michael Kröhnert, Klaus Ottmaier

Opracowanie graficzne: Michael Kröhnert, Jens Wiese

Projekt pudełka:

Jens Wiese, w oparciu o pomysł Hansa-Georga Schneidera

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta: Aleksandra Miszt

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Specjalne podziękowania od autorów: Podczas naszej podróży przez ziemie Talizmanu napotkaliśmy wielu bohaterów. Chcielibyśmy szczególnie podziękować następującym osobom:

Babsowi, Felixowi, Jakobowi, Lisie, Martinowi, Nathanowi, Thilini i Vanessie za ich ciekawość i niezłomną chęć poszukiwania wszelkich informacji; Michaelowi Kröhnertowi za zarządzanie i trzymanie pieczy nad całym projektem; Falkowi „Zapfowi” Holzapfelowi za jego urzekające ilustracje, które wlały życie w naszą grę; Zespołowi Wydawnictwa Pegasus za ogromne zaufanie i współpracę; firmie Games Workshop za grę, która ukształtowała nasze dzieciństwo oraz za pozwolenie nam na rozwijanie jej świata naszymi własnymi pomysłami; wreszcie specjalne podziękowania należą się naszym dwóm elfim łucznikom, Silasowi

i Demianowi, którzy nie poddali się, dopóki nie zdobyli wszystkich Talizmanów walcząc u boku swoich ojców-autorów.

Dziękujemy zespołowi licencyjnemu firmy Games Workshop.

Talisman: Legendarne opowieści © Copyright Games Workshop Limited 2019. GW, Games Workshop, Warhammer, Talisman, Talisman 4. Edycja, Talisman: Legendarne opowieści i powiązane z nimi logo, ilustracje, grafiki, nazwy, istoty, rasy, pojazdy, miejsca, uzbrojenie, postaci oraz wszelkie elementy graficzne posiadające do nich duże podobieństwo są ® lub ™ i/lub © należącymi do Games Workshop Limited, zarejestrowanymi w różny sposób na całym świecie i chronionymi licencją. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydawca oryginalny: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Niemcy.

Wydawca wersji polskiej: Galakta, Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków

Przedruk i publikowanie zasad gry, elementów gry lub ilustracji bez zgody właściciela licencji zabronione.



Pegasus Spiele

KSIĘGA PRZYGÓD

PRZYGODA 1: KLĄTWA WRÓŻEK

Do tej pory nie udało wam się zgromadzić zbyt wielu informacji o miejscu, w którym można znaleźć pięć Talizmanów. Niemniej słyszeliście pogłoski, jakoby wróżki zamieszkujące ten region ukradły jeden z nich. Wydaje się niewyobrażalne, aby te przyjazne małe istotki popełniły tak straszną zbrodnię, jednak postanawiacie zbadać tę sprawę. Pierwszy trop wiedzie do Alchemika...

Przygotowania:

- 1 Najpierw ułóżcie miejsca tak, jak to pokazano na ilustracji po prawej stronie.
- 2 Ustawcie pionki waszych Poszukiwaczy na **Chacie**.



Czy ukończyliście Przygodę 1 z wynikiem dwóch lub więcej gwiazdek?

Jeśli tak, jesteście teraz gotowi na następną przygodę!



PRZYGODA 2: POLOWANIE NA SMOKA

Zmęczeni poszukiwaniami pozostałych Talizmanów, docieracie do pełnej ludzi gospody. Siedzący wewnątrz goście ochoczo jedzą i piją, z wyjątkiem trzech podejrzanie wyglądających typów, zajmujących pobliski stół. Czy możliwe, że jest to trzech stronników złych sił, którzy również polują na Talizman?

Przygotowania:

- 1 Najpierw ułóżcie miejsca tak, jak to pokazano na ilustracji po prawej stronie.
- 2 Ustawcie pionki waszych Poszukiwaczy na **Gospodzie**.

- 3 Weźcie wszystkie 22 **czerwone żetony Przygody** i podzielcie je według ilustracji na awersie: na 8 z zaokrąglonymi ramkami i 14 z ząbkowanymi ramkami. Zwróćcie uwagę, że te drugie zawierają również trzy okrągłe żetony.



Zakryjcie i pomieszajcie wszystkie żetony Przygody z zaokrąglonymi ramkami, a następnie ułóżcie je na miejscach tak, jak to pokazano na ilustracji po prawej stronie. Na razie odłóżcie na bok pozostałe czerwone żetony Przygody – będziecie ich potrzebować w dalszej części przygody.



Czy ukończyliście Przygody 1 i 2 z łącznym wynikiem czterech lub więcej gwiazdek?

Jeśli tak, jesteście teraz gotowi na następną przygodę!

PRZYGODA 3: ZACHŁANNE GOBLINY

Poszukiwania Talizmanów zawiodły was do krainy pełnej goblinów. Bądźcie ostrożni: te stwory mogą być małe, ale jest ich cała masa, a w dodatku nie są im obce sztuki magiczne!

Przygotowania:

- 1 Najpierw ułóżcie miejsca tak, jak to pokazano na ilustracji po prawej stronie.
- 2 Ustawcie pionki waszych Poszukiwaczy na **Lesie**.



- 3 Weźcie wszystkie 22 **niebieskie żetony Przygody** i podzielcie je według ilustracji na awersie: na 11 z zaokrąglonymi ramkami i 11 z ząbkowanymi ramkami.



Zakryjcie i pomieszkajcie wszystkie żetony Przygody z zaokrąglonymi ramkami, a następnie ułóżcie je na miejscach tak, jak to pokazano na ilustracji po lewej stronie. Na razie odłóżcie na bok żetony Przygody z ząbkowanymi ramkami – będziecie ich potrzebować w dalszej części przygody.



- 4 Weźcie **zwój Przygody numer 1: Klątwa wróżek** i ułóżcie go na stole.



Wspólnie zdecydujcie o poziomie trudności (liczbie gwiazdek – im więcej, tym wyższa trudność), na jakim chcecie rozegrać tę Przygodę i ułóżcie licznik Czasu na polu toru Czasu, na którym widnieje odpowiadająca wam liczba gwiazdek.

Następnie ułóżcie obok zwoju Przygody **Talizman** z pasującą liczbą gwiazdek.

Wybierzcie członka drużyny, który na głos przeczyta pierwszy rozdział ze zwoju Przygody (wszystkie inne zasady wytłumaczono właśnie tam).

- 4 Weźcie **zwój Przygody numer 2: Polowanie na smoka** i ułóżcie go na stole.



Wspólnie zdecydujcie o poziomie trudności (liczbie gwiazdek – im więcej, tym wyższa trudność), na jakim chcecie rozegrać tę Przygodę i ułóżcie licznik Czasu na polu toru Czasu, na którym widnieje odpowiadająca wam liczba gwiazdek.

Następnie ułóżcie obok zwoju Przygody **Talizman** z pasującą liczbą gwiazdek.

Podczas tej przygody obowiązują specjalne zasady. Przeczytajcie je teraz wspólnie (znajdują się na ostatniej stronie tej instrukcji):

Silniejsi Wrogowie | Bogaci Wrogowie | Skrzynie skarbów

Wybierzcie członka drużyny, który na głos przeczyta pierwszy rozdział ze zwoju Przygody (wszystkie inne zasady wytłumaczono właśnie tam).

- 3 Weźcie wszystkie 22 **zielone żetony Przygody** i podzielcie je według ilustracji na awersie: na 12 z zaokrąglonymi ramkami i 10 z ząbkowanymi ramkami.



Zakryjcie i pomieszkajcie wszystkie żetony Przygody z zaokrąglonymi ramkami, a następnie ułóżcie je na miejscach tak, jak to pokazano na ilustracji po lewej stronie. Na razie odłóżcie na bok żetony Przygody z ząbkowanymi ramkami – będziecie ich potrzebować w dalszej części przygody.

- 4 Weźcie **zwój Przygody numer 3: Zachłanne gobliny** i ułóżcie go na stole.



Wspólnie zdecydujcie o poziomie trudności (liczbie gwiazdek – im więcej, tym wyższa trudność), na jakim chcecie rozegrać tę Przygodę i ułóżcie licznik Czasu na polu toru Czasu, na którym widnieje odpowiadająca wam liczba gwiazdek.

Następnie ułóżcie obok zwoju Przygody **Talizman** z pasującą liczbą gwiazdek.

Podczas tej przygody obowiązują specjalne zasady. Przeczytajcie je teraz wspólnie (znajdują się na ostatniej stronie tej instrukcji):

Silniejsi Wrogowie | Skrzynie skarbów

Wybierzcie członka drużyny, który na głos przeczyta pierwszy rozdział ze zwoju Przygody (wszystkie inne zasady wytłumaczono właśnie tam).

KSIĘGA PRZYGÓD



Czy ukończyliście Przygody 1, 2 i 3 z łącznym wynikiem siedmiu lub więcej gwiazdek?

Jeśli tak, jesteście teraz gotowi na następną przygodę!

PRZYGODA 4: PLAGA ROPUCH

Po odzyskaniu trzeciego Talizmanu od goblinów nie macie najmniejszego pojęcia, dokąd się udać w poszukiwaniu kolejnego. Gdzie jeszcze mógłby zostać ukryty Talizman? Ktoś chyba rzucił na niego urok! Nie ma żadnych śladów, żadnych wskazówek, kompletnie niczego! Zrezygnowali, postanawiacie zatrzymać się w najbliższej Gospodzie. W końcu ostatnim razem przyniosło wam to szczęście...

Przygotowania:

- 1 Najpierw ułóżcie miejsca tak, jak to pokazano na ilustracji po prawej stronie.
- 2 Ustawcie pionki waszych Poszukiwaczy na **Gospodzie**.



Czy ukończyliście Przygody 1, 2, 3 i 4 z łącznym wynikiem dziesięciu lub więcej gwiazdek?

Jeśli tak, jesteście teraz gotowi na ostatnią, a zarazem najtrudniejszą przygodę!

PRZYGODA 5: MROČNY WŁADCA

Nadszedł moment na odnalezienie piątego i ostatniego Talizmanu. Podczas swoich podróży napotykacie wędrownego barda, który opowiada wam o mrocznym władcy rzekomo będącym w posiadaniu jednego z zaginionych Talizmanów. Podobno sprawuje kontrolę nad niezliczonymi zastępami zła, które pozwolą mu sięgnąć po Koronę Władzy. Musicie się spieszyć, gdyż nawet jeden Talizman w rękach mrocznego władcy naraża Koronę na niebezpieczeństwo...

Przygotowania:

- 1 Najpierw ułóżcie miejsca tak, jak to pokazano na ilustracji po prawej stronie.
- 2 Ustawcie pionki waszych Poszukiwaczy na **Przeklętej polanie**.
- 3 Weźcie wszystkie 21 **szarych żetonów Przygody** i podzielcie je według ilustracji na rewersie: 12 z podobizną wieśniaka i 9 ze zwykłym rewersem.



- ③ Weźcie wszystkie 15 **fioletowych żetonów Przygody** i odłóżcie na bok Wiedźmę. Ponadto odłóżcie na bok sześć okrągłych żetonów Ropuch. Będziecie potrzebować żetonów Wiedźmy i Ropuch w dalszej części przygody.



Ułóżcie fioletowy żeton z Księciem na **Gospodzie**. Zakryjcie i pomieszkajcie pozostałe żetony Przygody, a następnie ułóżcie je na miejscach tak, jak to pokazano na ilustracji po lewej stronie.



z powrotem
do pudełka



Na razie odłóżcie na bok zwykłe szare żetony Przygody – będziecie ich potrzebować w dalszej części przygody.



Usuńcie 4 żetony z **dymkiem rozmowy** na awersie (każdy zawierający 1 wskazówkę) spośród żetonów wieśniaków.

Zakryjcie i pomieszkajcie te 4 żetony, a następnie usuńcie jeden z nich i odłóżcie go z powrotem do pudełka bez podglądania.

Teraz pomieszkajcie pozostałe 3 żetony ze wszystkimi innymi szarymi żetonami wieśniaków, a następnie ułóżcie je na miejscach tak, jak to pokazano na ilustracji po lewej stronie.

- ④ Weźcie **zwój Przygody numer 4: Plaga ropuch** i ułóżcie go na stole.



Wspólnie zdecydujcie o poziomie trudności (liczbie gwiazdek – im więcej, tym wyższa trudność), na jakim chcecie rozegrać tę Przygodę i ułóżcie licznik Czasu na polu toru Czasu, na którym widnieje odpowiadająca wam liczba gwiazdek.

Następnie ułóżcie obok zwoju Przygody **Talizman** z pasującą liczbą gwiazdek.

Podczas tej przygody obowiązują specjalne zasady. Przeczytajcie je teraz wspólnie (znajdują się na ostatniej stronie tej instrukcji):

Silniejsi Wrogowie

Wybierzcie członka drużyny, który na głos przeczyta pierwszy rozdział ze zwoju Przygody (wszystkie inne zasady wytłumaczono właśnie tam).

- ④ Teraz weźcie wszystkie 8 **czerwonych żetonów Przygody** z zaokrąglonymi ramkami na awersach.

Zakryjcie je i pomieszkajcie, a następnie ułóżcie je na miejscach tak, jak to pokazano na ilustracji. **Uwaga: podczas tej przygody nie będziecie potrzebować czerwonych żetonów Przygody z ząbkowanymi ramkami.**



- ⑤ Weźcie **zwój Przygody numer 5: Mroczny Władca** i ułóżcie go na stole.



Wspólnie zdecydujcie o poziomie trudności (liczbie gwiazdek – im więcej, tym wyższa trudność), na jakim chcecie rozegrać tę Przygodę i ułóżcie licznik Czasu na polu toru Czasu, na którym widnieje odpowiadająca wam liczba gwiazdek.

Następnie ułóżcie obok zwoju Przygody **Talizman** z pasującą liczbą gwiazdek.

Podczas tej przygody obowiązują specjalne zasady. Przeczytajcie je teraz wspólnie (znajdują się na ostatniej stronie tej instrukcji):

Silniejsi Wrogowie | Bogaci Wrogowie

Wybierzcie członka drużyny, który na głos przeczyta pierwszy rozdział ze zwoju Przygody (wszystkie inne zasady wytłumaczono właśnie tam).







LISTA SYMBOLI

Uwaga: jeśli dobierasz żeton z woreczka Nagród, widniejące na nim symbole nie mają efektu. Jedynie żetony dobrane z woreczków Poszukiwaczy mają opisane efekty.




Te symbole wykorzystuje się do walki z Wrogami posiadającymi odpowiadające symbole. Czasem będą też one potrzebne do ukończenia zadań w przygodzie.



Te symbole mają, odpowiednio, wartość 2  albo 2 . Możesz też podzielić je pomiędzy dwóch różnych Wrogów.



Jeśli dobierzesz  z woreczka Poszukiwacza, oznacza to, że minęło trochę czasu. **Musisz** przesunąć licznik Czasu naprzód, na następne pole toru Czasu widniejącego na zwoju Przygody.




(czasem występuje razem z innym symbolem)

Zdobywasz dodatkowy czas na rozstrzygnięcie przygody. Przesuń **licznik Czasu o jedno pole wstecz** toru Czasu.



(występuje razem z innym symbolem)

Możesz zignorować jeden symbol  dobrany w twojej turze. **Uwaga:** ten symbol pozwala zignorować symbole klepsydr na żetonach dobranych z woreczków Poszukiwaczy, ale **NIE DZIAŁA** na klepsydrę, którą wyrzuciłeś na kości.



(czasem występuje razem z innym symbolem)

Możesz dobrać kolejny żeton z tego samego woreczka Poszukiwacza, z którego dobrałeś ten żeton. Ten symbol nie ma efektu, jeśli woreczek Poszukiwacza jest pusty.



Możesz dobrać 2 żetony z tego samego woreczka Poszukiwacza, z którego dobrałeś ten żeton. Ten symbol nie ma efektu, jeśli woreczek Poszukiwacza jest pusty.



(czasem występuje razem z innym symbolem)

Możesz dobrać dodatkowy żeton ze swojego woreczka Poszukiwacza albo z woreczka Poszukiwacza należącego do dowolnego innego gracza.

Wybór symbolu



Jeśli dwa symbole są podzielone ukośnikiem [/], możesz użyć danego żetonu jako jednego albo drugiego symbolu (ale nie jako obu). Możesz zdecydować, którego z nich użyć, po tym, jak zakończysz dobieranie żetonów.





Dwa symbole obok siebie oznaczają, że możesz użyć **obu symboli**.

Przykład: pokazany obok zestaw liczy się jako miecz i pozwala ci dobrać kolejny żeton z tego samego woreczka Poszukiwacza, z którego dobrałeś ten żeton.





SPECJALNE ZASADY

SILNIEJSI WROGOWIE


Niektórzy Wrogowie są potężniejsi niż inni – muszą zostać zranieni i pokonani więcej niż raz, zanim uda się ich wyeliminować. Tacy Wrogowie będą mieć 1 lub więcej .

Jeśli odkryłeś Wroga z co najmniej jednym , umieść obok niego wskazaną liczbę Życia. Chcąc pokonać takiego Wroga musisz zranić go w normalny sposób, co oznacza, że musisz dobrać wszystkie symbole pasujące do tych pokazanych na Wrogu. Jednak zamiast wyeliminować Wroga wciąż posiadającego żetony Życia, usuwasz 1 z jego żetonów Życia. Możesz wyeliminować Wroga dopiero wtedy, gdy nie pozostaną mu żadne żetony Życia w chwili jego pokonania. Kiedy ci się to uda, będziesz mógł odrzucić go do pudełka tak, jak to się dzieje ze słabszymi przeciwnikami. Przy odrobinie szczęścia uda ci się zranić jednego z silniejszych Wrogów kilka razy w ciągu jednej tury i tym samym go wyeliminować.

BOGACI WROGOWIE

Niektórzy Wrogowie są bogaci i zapewniają większą liczbę Nagród kiedy zostaną wyeliminowani. Na takich Wrogach widnieją 2 symbole Nagród  . Jeśli wyeliminowałeś Wroga oznaczonego symbolami , dobrać z woreczka Nagród liczbę żetonów Nagród równą liczbie pokazanych symboli . Następnie możesz umieścić każdy żeton Nagrody w woreczku Poszukiwacza należącym do **dowolnego gracza**.

SKRZYNIE SKARBÓW

Na niektórych żetonach Przygody zamiast Wroga widnieje skrzynia skarbów. Możesz podnieść (otworzyć) skrzynię skarbów tylko w sytuacji, gdy na danym miejscu nie pozostali żadni Wrogowie. Kiedy otwierasz skrzynię skarbów, umieszczasz ją z powrotem w pudełku i dobierasz z woreczka Nagród liczbę żetonów Nagród równą liczbie  widocznych na danym żetonie skrzyni skarbów. Każdy z dobranych żetonów można umieścić w woreczku Poszukiwacza należącym do **dowolnego gracza**.

Niektóre skrzynie skarbów są zamknięte. Aby je „otworzyć”, podczas **fazy 2: Spotkania** musisz dobrać symbole pasujące do tych widocznych na danej skrzyni skarbów, dokładnie tak, jak wtedy, gdy walczysz z Wrogiem. Jak zwykle, nie możesz użyć żadnych dobranych symboli więcej niż raz.