



ZESKANUJ,
by dowiedzieć się,
jak grać!



TALISMAN[®]

MAGIA I MIECZ

5. EDYCJA

12+

F6652

2-6

AVALON HILL



WITAJ W ŚWIECIE GRY

TALISMAN

MAGIA I MIECZ

NADCHODZI ŚWIT NOWEJ ERY.

TALIZMANY SPADŁY Z NIEBA, ZWIASTUJĄC

WYPRAWĘ PO KORONĘ WŁADZY.

PRETENDENCI WSZELKIEJ MAŚCI

PRZYGOTOWUJĄ SIĘ DO RYWALIZACJI

O TEN NAJPOTĘŻNIEJSZY ARTEFAKT

STWORZONY PRZEZ BOGÓW. TEN, KTO

POSIADZIE KORONĘ, BĘDZIE RZĄDZIŁ

ŚWIATEM PODCZAS NADCHODZĄCEJ ERY.

Koronę wykonano w dawnych czasach, które znane są dziś tylko z mitów. Choć legendy o jej wykuciu różnią się szczegółami, wszystkie zgodnie stwierdzają, że Korona miała zaprowadzić pokój między Wielkimi Bogami.

Wielcy Bogowie mają wiele imion. Dla mieszkańców królestwa znajdującego się w centrum świata, do którego wszyscy poszukiwacze Korony muszą się udać, byli to bracia Orosin i Rosino oraz Matka.

Orosin był dziki i beztroski, Rosino — wyważony i poważny. Z ich różnych charakterów zrodził się świat, który później nieomal został zniszczony przez te właśnie różnice. Rosnąca wrogość między braćmi zmusiła ich do opuszczenia ścieżek, którymi kroczyli. Orosin stał się orędownikiem chaosu, Rosino — porządku. Wreszcie trzecia Bogini, Matka, przebudziła się wskutek wojen między braćmi i wynegocjowała rozejm. Jej sny stały się rzeczywistością i wzbogaciły świat.

Troje Wielkich Bogów stworzyło świat i wszystko, co w nim jest. Wykuli Koronę Władzy, powierzając tym samym przeznaczenie śmiertelnikom. Stworzyli też Talizmany, relikwie z niebios, które musi odnaleźć ten, kto pragnie zdobyć Koronę. Bogowie pozostawili Talizmany na nocnym niebie, skąd miały spaść na ziemię dopiero u zaranía nowej epoki. Następnie Bogowie opuścili to miejsce — lub zasnęli — i nie wtrącali się więcej w sprawę śmiertelników. Zapanował pokój — na pewien czas.

Jednakże Korona była boskim rozwiązaniem problemów Bogów, nieprzystającym do kwestii, które zaprzętały śmiertelników. Od czasów Trojga minęło wiele epok. Podług ich boskiego układu, każda istota, niezależnie, czy jest dobra, czy zła, jeżeli jest tego godna, może zdobyć Koronę. Ktokolwiek nosi Koronę, ma znaczący wpływ na losy wszystkich przebywających w królestwie śmiertelników. Następowaty zatem zarówno okresy wielkiej życzliwości, jak i czasu, gdy światem rządziły kreatury o wyłącznie niegodziwych zamiarach. Pełne życia tysiąclecia, podczas których rozkwitała sztuka i nauka, przeplatały się ze stuleciami wojen, gdy upadały cywilizacje, a wszystko, co dobre, obracało się w popiół.

W ostatniej epoce kluczową postacią był człowiek znany wszem i wobec jako Czarnoksiężnik, choć jego prawdziwe imię brzmiało: Steranimus. Zdobyl on Koronę po długim okresie mroku, podczas którego znaczna część wiedzy odeszła w zapomnienie. To Steranimus znów rozniecił dogasający ogień cywilizacji, przywracając dawny blask i rozbudzając życie w zniszczonym królestwie. Później odwrócił się jednak od ludzi, zniesmaczony ich brakiem wdzięczności, i nie zadawał się z nimi już nigdy. Teraz czas Steranimusa minął. Talizmany powróciły. Tajemne Wrota zamknięte się, czekając na nielicznych wybrańców, którzy mogliby je ponownie otworzyć i przejść na Równinę Grozy — do innego świata, w którym znajduje się Korona. Budzący strach głos Strażnika rozbrzmiewa w Krainie Wewnętrznej, wzywając wszystkich, którzy odważą się sięgnąć po najwyższą władzę. Przebudźcie się! Przebudźcie się! Korona Władzy czeka na nowego władcę!

Oto Twój dom. Żyjesz pośród cudów. Twoja planeta pełna jest dziwnych istot i magicznych królestw, natrętnych demonów, kapryśnych wrótek, dzikich potworów i szlachetnych rycerzy. To miejsce, gdzie przeplata się zwykłe z niezwykłym. Pełne jest w równym stopniu cudów i niebezpieczeństw, a zamieszkują je najróżniejsze postacie, od przebiegłych magów do skromnych żebraków. Jednak pomimo wszelkiej wspaniałej różnorodności tego świata i wszystkich satunków, które starają się przetrwać i troszczą się o swój dobrobyt w gęsto zaludnionych królestwach, tylko jeden wybraniec poprowadzi świat przez najbliższą erę. Być może będziesz to Ty.

Rozpoczyna się Jedenasta Era. Poszukiwacze przysgód z każdego zakątka świata ściągają do zaczarowanego królestwa w centrum wszechrzeczy, gdzie ma miejsce przysgoda. Choć znaczna część historii przepadła w mroku przeszłości, ostatnie zarządzenie Wielkich Bogów znane jest wszystkim: śmiałość musi zdobyć Koronę Władzy. Strzeż się jednak, bowiem droga jest długa i żmudna.

Tylko najzdolniejsi odniosą sukces, a tych, którym się nie powiedzie, czeka śmierć.





Cel gry: Rozpoczynasz przygodę na planszy w Krainie Zewnętrznej i Środkowej, by набrać Siły, Mocy i Życia. Gdy poczujesz, że masz wystarczającą potęgę, znajdź Talizman, by dotrzeć do obszaru Korony Władzy, pokonaj Starego Smoka i odbierz nagrodę. Gracz, który jako pierwszy tego dokona, wygrywa!

SPIS TREŚCI

Zawartość...6

Czym różni się 5. edycja...8

Przygotuj się na przygodę...9

Przygotowanie strefy gracza...9

Przygotowanie Poszukiwacza...10

Gra...11

Poznaj Poszukiwaczy...12

Czytanie kart Poszukiwaczy...14

Ruch...17

Spotkania...18

Spotkania w Krainie Środkowej i Zewnętrznej...18

Spotkanie innego Poszukiwacza...18

Spotkanie wynikające z obszaru...19

Spotkanie wynikające z obszaru w Krainie Wewnętrznej...20

Spotkanie innego Poszukiwacza w Krainie Wewnętrznej...21

Obszary na planszy w Krainie Wewnętrznej...21

Istoty...22

Spotkanie z Istotą...22

Istoty i Wrogowie...23

Karty Przygód...24

Posiadanie i korzystanie z kart...25

Otrzymywanie i rzucanie Zaklęć...26

Ropuchy...27

Terminy i symbole...28

Złote zasady...28

Zasady alternatywne...29

Talisman – kolejność działań...32 (tylna okładka)



ZAWARTOŚĆ

PLANSZA

Magiczne królestwo Talisman. Plansza jest podzielona na trzy Krainy: Zewnętrzną, Środkową i Wewnętrzną.



12 FIGUREK POSZUKIWACZY

Przesuwaj swoją figurkę po planszy, podróżując podczas gry.



3 SZEŚCIOŚCIENNE KOŚCI

Będziesz rzucać kośćmi, aby się poruszać, rozstrzygać o wynikach ataków oraz ustalać wyniki poleceń, które znajdują się na kartach lub planszy. Znajdujący się na kości symbol Talizmanu oznacza wynik 6.

12 KART POSZUKIWACZY

Każda karta zawiera informacje o punktach Życia, Mocy i Siły, Charakterze, obszarze startowym i specjalnej zdolności danego Poszukiwacza. Więcej informacji — patrz CZYTANIE KART POSZUKIWACZY na stronie 14.



100 KART PRZYGÓD

Zawierają liczne spotkania, Zdarzenia, Przyjaciół, Przedmioty, Miejsca i Nieznajomych do odkrycia podczas podróży ku Koronie Władzy.



18 KART EKWIPUNKU

Przedmioty, które możesz pozyskać w sposób inny niż w wyniku losowania kart Przygód.



24 KARTY ZAKŁĘĆ

Różne Zaklęcia, które możesz rzucać w trakcie rozgrywki.



4 KARTY TALIZMANÓW

Będziesz potrzebować Talizmanu, by wygrać. Talizmany można odnaleźć w talii Przygód albo otrzymać je w zamian za wykonanie zadania zleconego na obszarze Jaskini Czarownika.

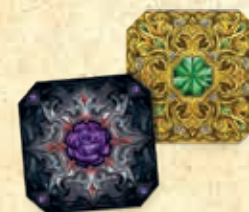
12 ŻETONÓW CHARAKTERU

Używaj ich do oznaczenia Charakteru swojego Poszukiwacza.



1 KARTA ROPUCHY I 6 ŻETONÓW ROPUCHY

Jeżeli w trakcie rozgrywki zamienisz się w Ropuchę, położysz żeton Ropuchy na swojej karcie Poszukiwacza. Więcej informacji — patrz ROPUCHY na stronie 27.



38 ŻETONÓW LOSU

Używaj ich, by powtarzać rzuty kośćmi lub łatwiej poruszać się po planszy.



38 czerwonych żetonów Siły: 6 dużych, 32 małe



38 niebieskich żetonów Mocy: 6 dużych, 32 małe



38 zielonych żetonów Życia: 6 dużych, 32 małe

30 SZTUK ZŁOTA

Możesz otrzymywać i wykorzystywać złoto podczas całej gry.

114 ŻETONÓW

Używaj ich do zaznaczania wartości Siły, Mocy i Życia. W przypadku wszystkich cech każdy duży żeton jest wart 5 punktów, a każdy mały żeton to 1 punkt.

Jeśli wszystkie żetony danego rodzaju są w użyciu, nikt nie będzie mógł otrzymać dodatkowych żetonów tego rodzaju, dopóki część z obecnie wykorzystywanych nie zostanie zwrócona na odpowiedni stos obok planszy. Jeśli możesz wymienić pięć 1-punktowych żetonów na jeden żeton 5-punktowy, musisz to zrobić.

GRASZ W TALISMAN PO RAZ PIERWSZY?

Przejdź do sekcji PRZYGOTUJ SIĘ NA PRZYGODĘ na stronie 9!

ZDARZYŁO CI SIĘ GRAĆ JUŻ WCZEŚNIEJ?

Oto, czym różni się 5. edycja.

JAK WYGRAĆ

Pierwszy gracz, który zdobędzie Talizman, dotrze do Korony Władzy w środku planszy i pokona Smoka, wygrywa.

WYBÓR POSZUKIWACZA

Karty Poszukiwaczy nie są już rozdawane graczom losowo. Zamiast tego wyznaczcie jednego gracza, który jako pierwszy wybierze swojego Poszukiwacza. Ten gracz wybiera z talii kart Poszukiwaczy, a następnie pozostali gracze, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, wybierają swoich Poszukiwaczy. Gracz, który wybierał jako ostatni, rozgrywa pierwszą turę. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ZMIANA CHARAKTERU POSZUKIWACZA

Gracze mogą na początku gry wybrać Charakter swojego Poszukiwacza: Dobry, Neutralny lub Zły.

OGRANICZENIE LICZBY POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW A TALIZMANY

Talizmany nie liczą się do ograniczenia liczby posiadanych Przedmiotów do czterech i nie można ich celowo porzucić na zajmowanym obszarze. Każdy Poszukiwacz może posiadać maksymalnie jeden Talizman.



Zmiany w zasadach gry wprowadzone w 5. edycji zaznaczono w instrukcji tym symbolem.

ŚMIERĆ POSZUKIWACZA

Jeżeli przegrasz w walce i stracisz wszystkie punkty Życia, umieść swoją figurkę na obszarze Wioski w Krainie Zewnętrznej. Możesz zatrzymać wszystkie Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Przyjaciół, Zaklęcia, trofea, żetony Losu i złoto, a także wszelkie zdobyte żetony Siły i Mocy. Na początku swojej najbliższej tury musisz wydać złoto, by kupić tyle punktów Życia, ile możesz, aż do początkowej wartości Życia. Za każdy punkt płacisz 1 sztukę złota. Jeśli nie masz złota, otrzymujesz 1 punkt Życia. Następnie Twoja tura dobiega końca.

UŻYWAJ ŻETONÓW LOSU DO WYKONYWANIA RUCHU

Jeżeli nie odpowiada Ci wynik rzutu za ruch, możesz wydać 1 żeton Losu. Zamiast kierować się liczbą, która wypadła na kości, możesz przesunąć swojego Poszukiwacza maksymalnie o 6 obszarów, tak by zakończyć ruch na obszarze niezajętym przez innego Poszukiwacza.

PRZEMIANY W ROPUCHY

Jeśli zamienisz się w Ropuchę, Twoje Przedmioty i złoto zmieniają się wraz z Tobą! Zatrzymujesz **wszystkie** karty oraz żetony Siły i Mocy, ale w postaci Ropuchy nie możesz wykorzystywać, tracić ani otrzymywać Przedmiotów ani złota. Nie możesz zdobywać nowych Przyjaciół. Na koniec swojej następnej tury powracasz do swej pierwotnej postaci.

PRZYGOTUJ SIĘ NA PRZYGODĘ PRZYGOTOWANIE STREFY GRACZA

1. Rozłóż planszę na środku stołu.
2. Umieść następujące elementy w osobnych stosach obok planszy, w zasięgu ręki każdego z graczy: karty Talizmanów, kartę Ropuchy, żetony Ropuchy, żetony Losu, żetony Charakteru, żetony Siły, żetony Życia, żetony Mocy, złoto.
3. Umieść wszystkie trzy kości tak, by każdy z graczy mógł łatwo po nie sięgnąć.

4. Potasuj czerwoną talię Przygód i umieść na zakrytym stosie obok planszy.



5. Potasuj fioletową talię Zaklęć i umieść na zakrytym stosie obok talii Przygód.



6. Umieść złotą talię Ekwipunku na zakrytym stosie obok talii Zaklęć.



karty Talizmanów



karta Ropuchy



żetony Ropuch



kości



żetony Losu



żetony Charakteru



złoto



żetony Mocy



żetony Życia



żetony Siły



PRZYGOTUJ SIĘ NA PRZYGODĘ

PRZYGOTOWANIE POSZUKIWACZA

Dowiedz się więcej o swoim Poszukiwaczu!
Patrz **POZNAJ POSZUKIWACZY** na stronie 12

1. Należy losowo ustalić, który z graczy rozpocznie. Ten gracz przegląda talię Poszukiwaczy i wybiera jedną kartę Poszukiwacza wraz z odpowiadającą jej figurką.
2. Następnie gracz po prawej stronie wybiera swojego Poszukiwacza itd., aż każdy gracz będzie mieć przed sobą kartę Poszukiwacza i odpowiednią figurkę.
3. Wszystkie niewykorzystane karty i figurki Poszukiwaczy należy odłożyć do pudełka.
4. Obejrzyj swoją kartę Poszukiwacza.
Umieść swoją figurkę na obszarze startowym podanym na karcie.
Umieść złoto, żetony Losu i żetony Życia obok swojej karty Poszukiwacza, jak pokazano poniżej.



Jeśli chcesz zmienić Charakter, weź żeton z wybranym Charakterem i połóż go na karcie Twojego Poszukiwacza



Złoto w liczbie podanej na karcie Twojego Poszukiwacza



Żetony Losu w liczbie zgodnej z wartością Losu podaną na karcie Twojego Poszukiwacza



Żetony Życia w liczbie zgodnej z wartością Życia podaną na karcie Twojego Poszukiwacza

5. Twój Poszukiwacz rozpoczyna grę z określonym Charakterem — Dobrym, Neutralnym lub Złym — lecz możesz zmienić ten Charakter przed początkiem gry.
6. Niektórzy Poszukiwacze, np. Wieszczka, rozpoczynają grę, posiadając Zaklęcie. Spójrz na specjalne zdolności na karcie Twojego Poszukiwacza. Jeśli rozpoczynasz grę, posiadając Zaklęcie, wylosuj kartę z fioletowej talii Zaklęć.
7. Podczas gry będziesz zdobywać więcej złota, Przedmiotów, Przyjaciół, a także żetonów Losu, Życia, Siły i Mocy. Zaznaczaj zdobyte rzeczy, umieszczając je obok karty Twojego Poszukiwacza.

GRAMY!

JAK WYGRAĆ

Pierwszy gracz, który zdobędzie Talizman, dotrze do Korony Władzy w środku planszy i pokona Starego Smoka, wygrywa.

KTO ZACZYNA?

Rozpoczyna gracz, który wybierał Poszukiwacza jako ostatni. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

TWOJA TURA

1. Jeżeli jesteś w Krainie Środkowej lub Zewnętrznej, rzuć jedną kością, a następnie przesunij się w lewo lub w prawo o tyle obszarów, ile wskazała kość. Jeżeli jesteś w Krainie Wewnętrznej, możesz się poruszać tylko o jeden obszar na turę. Patrz **RUCH** na stronie 16.
2. Odbądź spotkanie wynikające z obszaru, na którym się znajdujesz ALBO spotkaj innego Poszukiwacza, który przebywa na tym samym obszarze. Niektóre spotkania będą się odbywać się w duchu przyjaźni, a inne okażą się niebezpieczne! Patrz **SPOTKANIA** na stronie 18.

ROZPOCZNIJCIE GRĘ!

Sprawdzaj informacje o obszarach na planszy, spotkaniach i kartach podczas gry.

Jeżeli zatrzymasz się na jakimś obszarze i nie wiesz, co zrobić, postępuj zgodnie z kolejnością działań podaną na tylnej okładce.



POZNAJ POSZUKIWACZY

Podczas gry słowo **Poszukiwacz** będzie się często pojawiać. **Poszukiwacz** zawsze oznacza wybraną przez gracza figurkę i kartę Poszukiwacza.

ZABÓJCZYNI

Bezwzględna Zabójczyni pobiera opłaty za swoje usługi — i zawsze wypełnia zadanie. Można podawać w wątpliwość jej moralność, ale jej precyzja jest bez zarzutu.



KRASNOLUD

Krasnolud jest wyszkolonym rzemieślnikiem i odważnym wojownikiem. Potrafi ominąć przeszkody wymagające zdolności i sprytu.



MNICH

Chociaż Mnich łatwo dostosowuje się do zmian, jego wiara jest niezachwiana. Ta niewzruszona natura pomaga mu w walce.



ELFKA

Obyta, wprawna i bystra Elfka czerpie ze swojego doświadczenia. Choć mijają lata, jej miłość do przygód pozostaje niezmienną.



GHOUL

Powinnością Ghoula jest pomaganie duchom przechodzącym do krainy umarłych. Jego tajemnicze umiejętności są odpowiednie do tego zadania.



ZŁODZIEJ

Złodziej dobrze wie, czym jest głód, i zrobi wszystko, by przetrwać — i mieć się dobrze. Umiejętnie przekrada się przez królestwo, grabiąc każdego, kto nie jest wystarczająco uważny.



KAPŁAN

Kapłan nieustrudzenie troszczy się o mieszkania Bogów: świątynie, kaplice, kapliczki i inne miejsca kultu. Jego boska magia jest darem od tych, którym służy.



WIESZCZKA

Wieszczka posiada dar przepowiadania przyszłości, dzięki któremu potrafi uniknąć niebezpiecznych spotkań podczas swojej podróży.



CZARODZIEJKA

Czarodziejka narodziła się z potężną magią płynącą w jej żyłach. Znakomicie rzuca Zaklęcia, zdając się na intuicję i instynkt, a nie wnikliwą naukę magii.



TROLL

Potężny Troll nie przejmuje się obrażeniami. Potrafi przeciwstawić się nawet najmocniejszym wrogom dzięki swojej sile.



WOJOWNICZKA

Wojowniczką od młodych lat trenowała, by opanować różne sztuki walki i broni. Jest budzącą postrach przeciwniczką, która nigdy nie wycofuje się w obliczu wyzwań.



CZARNOKSIĘŻNIK

Czarnoksiężnik przestudiował niezliczone teksty i księgi, by udoskonalić swoje zdolności magiczne. Niepohamowana pogoń za wiedzą zapewniła mu miejsce wśród najgroźniejszych użytkowników magii w królestwie.

CZYTANIE KART POSZUKIWACZY

Twoja karta Poszukiwacza podaje cechy postaci szczegółowo opisane poniżej. Na początku gry nie będziesz posiadać Przedmiotów ani Przyjaciół, lecz możesz ich zdobywać w trakcie rozgrywki i umieszczać obok wyznaczonego miejsca na karcie Poszukiwacza.



CHARAKTER

Każdy Poszukiwacz rozpoczyna, posiadając określony Charakter — Dobry, Zły lub Neutralny — odzwierciedlający ideały postaci. Dobry Poszukiwacz jest łagodny i praworządny, Zły Poszukiwacz to łotr o czarnym sercu, zaś Neutralny Poszukiwacz plasuje się gdzieś pomiędzy tymi dwiema skrajnymi postawami. Zależnie od Charakteru Twojego Poszukiwacza, interakcje z Przedmiotami, obszarami na planszy i podczas Zdarzeń mogą się zmieniać. Wybierając Poszukiwacza na początku gry, możesz zdecydować się zmienić Charakter.

- Jeśli Twój Charakter ulegnie zmianie w jakimkolwiek momencie, weź żeton Charakteru i umieść go (stroną z odpowiednim Charakterem ku górze) na karcie Twojego Poszukiwacza. Odlóż żeton, by powrócić do pierwotnego Charakteru.
- Nie możesz zmieniać Charakteru częściej niż raz na turę.
- Jeśli będziesz mieć karty, na których używanie nie pozwala Twój Charakter, natychmiast porzuć takie karty na obszarze, na którym przebywasz.

SIŁA

Siła odzwierciedla siłę fizyczną, kondycję i umiejętności walki Twojego Poszukiwacza. Będziesz korzystać z niej podczas walki, a także podczas pewnych spotkań. Możesz zwiększać wartość Siły, wymieniając trofea lub poprzez spotkania.

- Jeśli Twoja Siła wzrośnie podczas gry, umieść odpowiednią liczbę dodatkowych żetonów Siły obok swojej karty Poszukiwacza.
- Niektóre karty dają Ci więcej Siły podczas spotkań. Gdy zdobędziesz taką kartę, nie bierz żetonu Siły. Sama karta oznacza większą Siłę.
- Jeśli kiedykolwiek stracisz Siłę, odlóż żeton zgodnie z poleceniem.

- Twoja Siła **nigdy** nie może spaść poniżej liczby podanej na karcie Poszukiwacza, zwanej wartością początkową.

Twoja **całkowita Siła** w dowolnym momencie jest sumą początkowej wartości Siły podanej na karcie Twojego Poszukiwacza, wszelkich posiadanych żetonów Siły i wszelkiej Siły, którą dają zdobyte karty.

MOC

Moc odzwierciedla inteligencję, wiedzę i zdolności magiczne Twojego Poszukiwacza. Będziesz korzystać z niej podczas walki psychicznej, a także podczas pewnych spotkań. Możesz zwiększać wartość Mocy, wymieniając trofea lub poprzez spotkania. Moc określa także, ile Zaklęć możesz posiadać.

- Jeśli Twoja Moc wzrośnie podczas gry, umieść odpowiednią liczbę dodatkowych żetonów Mocy obok karty Twojego Poszukiwacza.
- Niektóre karty dają Ci więcej Mocy podczas spotkań. Gdy zdobędziesz taką kartę, nie bierz żetonu Mocy. Sama karta oznacza większą Moc.
- Jeśli kiedykolwiek stracisz Moc, odlóż żeton zgodnie z poleceniem.
- Twoja Moc **nigdy** nie może spaść poniżej liczby podanej na karcie Poszukiwacza, zwanej wartością początkową.

Twoja **całkowita Moc** w dowolnym momencie jest sumą początkowej wartości Mocy podanej na karcie Twojego Poszukiwacza, wszelkich posiadanych żetonów Mocy i wszelkiej Mocy, którą dają zdobyte karty.

ŻYCIE

Życie odzwierciedla zdrowie Twojego Poszukiwacza. Rozpoczynasz grę, posiadając tyle żetonów Życia, ile podano na karcie Twojego Poszukiwacza.

- Możesz tracić punkty Życia w wyniku walki (zwykłej i psychicznej), a także wskutek innych niebezpieczeństw, które napotkasz na swej drodze. Gdy stracisz punkt Życia, zdejmij jeden żeton Życia z karty Twojego Poszukiwacza.

- Różne spotkania podczas gry pozwalają Ci zwiększać liczbę punktów Życia poprzez:

Uzdrowienie — uzupełnij żetony Życia zgodnie z poleceniem — do początkowej wartości Życia podanej na karcie Twojego Poszukiwacza.

lub

Otrzymanie — zwiększ liczbę żetonów Życia zgodnie z poleceniem. Otrzymując punkty Życia, możesz przekroczyć początkową wartość Życia. Postępuj zgodnie z zasadami spotkania, by wiedzieć, czy **uzdrawiasz się** do początkowej wartości, czy też **otrzymujesz** punkty Życia niezależnie od wartości początkowej.

🌀 **Tracisz wszystkie punkty Życia?** Pokonano Cię! Twoja tura natychmiast się kończy. Umieść swojego Poszukiwacza na obszarze Wioski w Krainie Zewnętrznej.

- Twój Poszukiwacz zachowuje wszystkie Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Przyjaciół, Zaklęcia, trofea, złoto oraz żetony Siły, Mocy i Losu.
- Na początku swojej najbliższej tury musisz wydać złoto, by zakupić tyle punktów Życia, ile możesz, aż do początkowej wartości Życia. Za każdy żeton Życia płacisz 1 sztukę złota. Jeśli nie masz złota, weź jeden żeton Życia. Następnie Twoja tura dobiega końca.

PRZYKŁAD

JAK OBLICZYĆ SIŁĘ POSZUKIWACZA

Wojowniczką ma Siłę 4, jak podano na jej karcie Poszukiwacza. Podczas gry otrzymała, co następuje:

- 2 żetony Siły
- Magiczny Pas, który zwiększa Siłę o 1
- Jednorożca, który zwiększa Siłę o 1
- Miecz, który zwiększa Siłę o 1 podczas walki

Całkowita Siła tego Poszukiwacza wynosi 8.

Siła podczas walki wynosi 9.

Różne okoliczności spotkania mogą zmienić sposób wykorzystywania Siły przez Poszukiwacza.

Na przykład jeżeli ta Wojowniczka trafi na obszar Przekłętej Polany, gdzie do całkowitej Siły nie liczą się premie zapewniane przez Przedmioty i Magiczne Przedmioty, jej Siła podczas spotkania będzie wynosić 7 (początkowa wartość Siły 4 plus 2 żetony Siły i 1 punkt za Jednorożca).



LOS

Los jest miarą szczęścia i przychylności fortuny, jaką cieszy się Twój Poszukiwacz. Odzwierciedlają go żetony Losu. Rozpoczynasz grę, posiadając tyle żetonów Losu, ile podano na karcie Twojego Poszukiwacza.

- Podczas gry możesz wydawać żetony Losu, by odmienić swą dolę. Poniżej podano sposoby wykorzystywania Losu.
- Możesz wydać 1 żeton Losu, aby ponowić rzut jedną kością, raz na dany rzut. Musisz zaakceptować nowy wynik. Nie możesz użyć żetonu Losu, by ponowić rzut kogoś innego, np. Wroga lub innego Poszukiwacza.
- Po wykonaniu rzutu za ruch możesz wydać 1 żeton Losu, by zignorować wynik rzutu i zamiast tego przesunąć swoją figurkę maksymalnie o sześć obszarów w dowolnym kierunku, na obszar niezajęty przez innego Poszukiwacza.
- Możesz zwiększać wartość Losu podczas gry, odwiedzając określone obszary na planszy lub losując pewne karty Przygód. Możesz otrzymywać więcej żetonów Losu niż podano na karcie Twojego Poszukiwacza, jednak gdy polecenie nakazuje przywrócić wartość Losu, pobierasz tylko tyle żetonów, by uzyskać liczbę podaną na karcie Poszukiwacza.
- Jeśli skończą Ci się żetony Losu, nic złego się nie dzieje. Po prostu musisz zdać się na siebie!

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Twój Poszukiwacz posiada przynajmniej jedną specjalną zdolność, zgodnie z opisem na karcie Poszukiwacza.

- W każdym przypadku, w którym efekt spotkania zakazuje Poszukiwaczowi wykonania jakiejś akcji lub wykorzystania zdolności (np. rzucenia Zaklęcia albo wykorzystania Przedmiotu), Poszukiwacz nie może tego zrobić.

Na przykład jeśli według treści karty w walce z pewną Istotą nie można korzystać z Broni, Wojownicza nie będzie mogła skorzystać z żadnej Broni, mimo tego, że jej specjalna zdolność pozwala na korzystanie z dwóch sztuk Broni naraz.

- Jeśli efekt lub specjalna zdolność odnosi się do wyniku rzutu kością, bierz pod uwagę wyłącznie liczbę oczek, która pojawiła się na kości, niezmodyfikowaną różnego rodzaju premiami i karami.

Na przykład specjalna zdolność Trolla pozwala mu uzdrawiać się, kiedy w rzucie za ruch wypadnie 6. Podczas swojej tury Troll rzuca za ruch. Wpada 4. Troll korzysta z karty, która dodaje 2 punkty do rzutu za ruch, czyli razem poruszy się o 6 obszarów. W tym przypadku Troll nie będzie mógł się jednak uzdrowić, bowiem **wynikiem rzutu** jest 4, a nie 6.

Plansza do gry jest podzielona na trzy Krainy:

KRAINA ZEWNĘTRZNA
mieści się wokół brzegów planszy.



KRAINA ŚRODKOWA

mieści się pomiędzy Krainą Zewnętrzną, od której oddziela ją Rwaca Rzeka, a Krainą Wewnętrzną, otoczoną Równinami Grozy.



KRAINA WEWNĘTRZNA

mieści się w centrum planszy.



RUCH

Jeżeli jesteś w Krainie Środkowej lub Zewnętrznej, rzuć jedną kością, a następnie przesunij się w lewo lub w prawo o tyle obszarów, ile wskazała kość. Musisz się ruszyć podczas każdej tury — nawet jeśli przebywasz na obszarze, na którym znajdują się już karty Przygód lub inni Poszukiwacze.

Jeżeli jesteś w Krainie Wewnętrznej, możesz się poruszać tylko o jeden obszar na turę.

Każda Kraina została podzielona na obszary. Na każdym obszarze podano jego nazwę i zasady dotyczące odbywających się tam spotkań. Podczas swojej tury będziesz przesuwać swoją figurkę po obszarach Krainy, w której będziesz się znajdować. Będziesz mieć możliwość przechodzenia pomiędzy Krainami w wyniku spotkań lub poleceń kart.

RUCH W KRAINIE ZEWNĘTRZNEJ I ŚRODKOWEJ

- Nie możesz zmienić kierunku podczas ruchu, chyba że przechodzisz pomiędzy Krainą Zewnętrzną a Środkową.

PRZEJŚCIE POMIĘDZY KRAINĄ ZEWNĘTRZNĄ I ŚRODKOWĄ

Krainę Zewnętrzną od Środkowej oddziela Rwaca Rzeka. Możesz przekroczyć rzekę:

- **korzystając z mostu**, który łączy obszar Strażnika w Krainie Zewnętrznej z obszarem Wzgórz w Krainie Środkowej,
- **przy użyciu Tratwy**,
- albo w wyniku **spotkania**.

PRZEKRACZANIE MOSTU STRAŻNIKA

Jeśli wynik rzutu za ruch pozwala Ci przejść przez most do Krainy znajdującej się po drugiej stronie, możesz to zrobić.

- Aby dostać się z Krainy Zewnętrznej do Krainy Środkowej, musisz przekroczyć most i zmierzyć się ze Strażnikiem. Patrz **SPOTKANIE Z ISTOTĄ** na stronie 22. **Możesz zmierzyć się ze Strażnikiem tylko, jeżeli Twój rzut za ruch pozwala Ci przejść przez most do Krainy Środkowej.** Jeśli zakończysz ruch na obszarze Strażnika, nie możesz z nim walczyć.

- Jeżeli pokonasz Strażnika lub wymkniesz się mu, przejdź na obszar Wzgórz i dokończ ruch zgodnie z wynikiem rzutu. Możesz wybrać ruch w lewo lub w prawo.

Jeżeli przegrasz walkę, tracisz jeden punkt Życia (możesz go ocalić, korzystając z karty Przedmiotu lub Zaklęcia). Twoja tura kończy się na obszarze Strażnika.

Jeżeli będzie remis, Twoja tura kończy się, ale nie tracisz punktu Życia.

- Strażnik nie atakuje Poszukiwaczy, którzy tylko przechodzą przez jego obszar, poruszając się po Krainie Zewnętrznej, ani Poszukiwaczy, którzy wracają przez most z Krainy Środkowej do Zewnętrznej.



PRZYKŁAD

PRZEKRACZANIE MOSTU STRAŻNIKA

Czarodziejka przebywa na Cmentarzu. Na rzucie za ruch wypadło 6. Czarodziejka przesuwa się w lewo na obszar Strażnika z myślą o przekroczeniu Mostu do Krainy Środkowej. Kiedy dociera na obszar Strażnika, przyjmuje jego wyzwanie do walki. Czarodziejka rzuca na Strażnika Zaklęcie Unieruchomienia, które pozwala jej wymknąć się bez wdawania się w walkę.

Następnie Czarodziejka przesuwa się na obszar Wzgórz w Krainie Środkowej i decyduje, że dalej poruszy się w prawo. Ostatecznie trafia na obszar Tajemnych Wrót.

KORZYSTANIE Z TRATWY

Możesz zbudować Tratwę albo otrzymać ją w wyniku spotkania.

Aby zbudować Tratwę, jeśli znajdujesz się na obszarze Puszczy albo Lasu i posiadasz Topór, na początku swojej tury możesz oznajmić, że budujesz Tratwę, zamiast rzucać kośćmi i wykonywać ruch. Następnie weź z talii Ekwipunku kartę Tratwy, jeśli jest dostępna.

Jeżeli otrzymasz Tratwę, możesz jej użyć na początku swojej następnej tury, by przekroczyć rzekę i trafić na dowolny obszar znajdujący się po przeciwnej stronie obszaru, na którym przebywasz. Następnie odbądź spotkanie wynikające z tego obszaru lub spotkaj znajdujących się na nim Poszukiwaczy. Nie rzucaj kością za ruch podczas tej tury.

Po użyciu Tratwy lub jeśli rozpoczniesz turę, posiadając Tratwę, i nie skorzystasz z niej przed końcem tury, musisz odłożyć jej kartę na odpowiedni stos odrzuconych kart.

PRZEJŚCIE POMIĘDZY KRAINĄ ŚRODKOWĄ I WEWNĘTRZNĄ

Jedynym sposobem, by wkroczyć do Krainy Wewnętrznej, jest przejście przez Tajemne Wrota, które łączą obszar Równin Grozy w Krainie Wewnętrznej z obszarem Tajemnych Wrót w Krainie Środkowej.

Aby wejść do Krainy Wewnętrznej, musisz wpierrw otworzyć Tajemne Wrota. Aby to zrobić:

- Twój rzut za ruch musi pozwolić Ci przejść na obszar leżący za Wrotami.
- Musisz postąpić zgodnie z zasadami spotkań dla tego obszaru.

Jeśli próba się powiedzie, przejdź na obszar Równin Grozy. Twoja tura dobiega końca.

Jeśli próba się nie powiedzie, pozostań na obszarze Tajemnych Wrót. Twoja tura dobiega końca.

- Musisz ponownie otwierać Wrota za każdym razem, gdy próbujesz przejść przez nie z Krainy Środkowej.
- Nie musisz otwierać Wrót, jeżeli przechodzisz z Krainy Wewnętrznej do Krainy Środkowej. Po prostu przejdź na obszar Tajemnych Wrót. Następnie Twoja tura dobiega końca.



RUCH W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

Gdy dotrzesz do Krainy Wewnętrznej, nie rzucaj kością za ruch. Zamiast tego poruszaj się o jeden obszar na turę i wykonuj polecenia z każdego obszaru, kierując się ku Koronie Władzy.

ODWRÓT

Jeśli chcesz przejść z Krainy Wewnętrznej do Krainy Środkowej, np. po to, by zwiększyć swą potęgę, możesz to zrobić. Poruszaj się o jeden obszar na turę w kierunku Równin Grozy. Nie postępuj zgodnie z zasadami obszarów, na których się zatrzymasz.

- Gdy rozpoczniesz odwrót, nie możesz zmienić zdania — musisz powrócić na Równiny Grozy.
- Gdy dotrzesz do Równin Grozy, możesz przejść na obszar Tajemnych Wrót i zakończyć swoją turę lub kontynuować podróż przez Krainę Wewnętrzną.

SPOTKANIA

Zwykle odbywasz spotkania wyłącznie podczas swojej tury, chyba że polecenie wskazuje co innego. Spotkania różnią się w zależności od tego, w której Krainie na planszy się znajdujesz.

SPOTKANIA W KRAINIE ŚRODKOWEJ I ZEWNĘTRZNEJ

- Kiedy zakończysz ruch, musisz albo odbyć spotkanie wynikające z obszaru, na którym się znajdujesz, albo spotkać Poszukiwacza, który przebywa na tym obszarze. Nie możesz wykonać obu tych działań.
- Zawsze odbywasz spotkania jedynie na obszarze, na który trafisz po zakończeniu ruchu, a nie na obszarze, na którym rozpoczynasz turę.

SPOTKANIE INNEGO POSZUKIWACZA

Gdy spotkasz jakiegoś Poszukiwacza, musisz:

- **Zaatakować** i rozpocząć walkę (w której liczy się Siła) lub walkę psychiczną (w której liczy się Moc)
- lub użyć jednej z Twoich specjalnych zdolności przeciwko temu Poszukiwaczowi.

ATAKOWANIE INNEGO POSZUKIWACZA

1. Oznajmij, czy rozpoczynasz **walkę zwykłą** (w której liczy się Siła), czy **walkę psychiczną** (w której liczy się Moc), jeżeli Twój Poszukiwacz ma specjalną zdolność pozwalającą na walkę psychiczną.
2. Jeżeli **zaatakowany Poszukiwacz chce spróbować wymknąć się** i ma sposób, by tego dokonać, np. Zakłęcie Niewidzialności, może go użyć.

Jeżeli **zaatakowany Poszukiwacz nie wymyka się, spotkanie trwa nadal!**

3. **Rzucaj Zakłęcia!** Poczynając od atakującego, każdy Poszukiwacz może zdecydować się rzucać dowolne Zakłęcia, np. aby zwiększyć swoją Siłę lub Moc.
4. **Rzucaj kośćmi, by ustalić skuteczność ataku.**

1. Każdy Poszukiwacz rzuca jedną kością.
2. Atakujący może wydać jeden punkt Losu, aby powtórzyć rzut.
3. Broniący się może wydać jeden punkt Losu, aby powtórzyć rzut.
4. Ustal skuteczność ataku:

W przypadku walki zwykłej każdy Poszukiwacz dodaje wynik rzutu do swojej Siły, a następnie dodaje wszelkie modyfikatory z posiadanych kart lub zdolności.

Każdy Poszukiwacz może używać tylko jednej Broni naraz, z wyjątkiem Wojowniczk, której specjalna zdolność pozwala na używanie jednej dodatkowej Broni.

W przypadku walki psychicznej każdy Poszukiwacz dodaje wynik rzutu do swojej Mocy, a następnie dodaje wszelkie modyfikatory z posiadanych kart lub zdolności.

5. **Wygrywa Poszukiwacz o wyższej skuteczności ataku!**
6. **Zwycięzca odbiera nagrodę**, zmuszając pokonanego Poszukiwacza do utraty jednego punktu Życia albo odbierając pokonanemu jeden Przedmiot lub jedną sztukę złota. W przypadku walki z użyciem Siły przegrany może skorzystać z Przedmiotu, by zapobiec utracie punktu Życia. W każdym przypadku przegrany otrzymuje 1 żeton Losu.

Jeżeli jest remis, żaden z Poszukiwaczy nie ponosi strat. Nikt nie traci punktu Życia ani nie otrzymuje żetonu Losu.

7. Tura atakującego Poszukiwacza kończy się.

Użyj najpierw karty o najniższym numerze.

SPOTKANIE WYNIKAJĄCE Z OBSZARU

Czy na tym obszarze znajduje się jakaś karta?

- **Musisz** pokonać wszystkich Wrogów na tym obszarze lub wymknąć się im.
- **Musisz** odbyć spotkanie, odwiedzając Nieznajomego lub Miejsce znajdujące się na tym obszarze. Postępuj zgodnie z zasadami obszaru, na którym się zatrzymasz.
- **Możesz** zabrać złoto, Przedmioty lub Przyjaciół znajdujących się na tym obszarze.

Patrz **KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ** na tylnej okładce, by ustalić, w jakiej kolejności rozpatrujesz karty!

+1 OBSZARY NAKAZUJĄCE LOSOWAĆ KARTY

Jeżeli zatrzymasz się na obszarze z tym symbolem, wylosuj podaną liczbę kart z talii Przygód i połóż je (odkryte) na obszarze, na którym się znajdujesz.

Jeśli na danym obszarze znajdują się już karty Przygód, wylosuj tylko tyle nowych kart, aby osiągnąć łączną liczbę podaną na tym obszarze. **Na przykład** jeżeli obszar wymaga wylosowania dwóch kart, ale znajduje się na nim już jedna karta, musisz wylosować tylko jedną nową kartę, by razem były dwie. Jeżeli wylosujesz więcej niż jedną kartę Przygody, musisz rozpatrywać karty w kolejności określonej przez ich **numery spotkań**. Najpierw przeczytaj i rozpatrz kartę o najniższym numerze spotkania, później drugim najniższym itd. Jeśli więcej niż jedna karta Przygody ma ten sam numer spotkania, czytaj i rozpatrz je w takiej kolejności, w jakiej zostały wylosowane.



WYJĄTKI PRZY LOSOWANIU KART

- Karty Przygód, których polecenie nakazuje umieścić je na obszarze innym niż ten, na którym zostały wylosowane, **muszą** zostać rozpatrzone w pierwszej kolejności, przed jakimkolwiek innym spotkaniem, nawet jeśli ich numer spotkania jest większy. Jeżeli karta zostanie umieszczona na jakimś obszarze w ten sposób, nie wywołuje żadnego efektu na Poszukiwaczach, którzy już się tam znajdują.
 - Jeśli karta pozbawiona numeru spotkania (np. Zakłęcie Uroku) zostanie umieszczona na jakimś obszarze, musi zostać rozpatrzona, zanim spotkasz innego Poszukiwacza, rozpatrzysz inne karty lub wykonasz polecenia z samego obszaru.
 - **Porzucanie kart:** Jeśli Poszukiwacz porzuci Przyjaciół lub Przedmioty na danym obszarze (patrz **PORZUCANIE KART** na stronie 25), może wylosować tylko taką liczbę kart, aby w sumie było ich tyle, ile wynika z polecenia zawartego na tym obszarze. Na przykład jeżeli Poszukiwacz zakończy ruch na obszarze Pól i porzuci tam jeden z posiadanych Przedmiotów, nie będzie losować żadnych nowych kart, bowiem na tym obszarze jest już jedna karta.
 - Poszukiwacz może porzucić Przyjaciół lub Przedmioty na jakimś obszarze, aby uniknąć losowania kolejnych kart, **nie** może jednak ponownie zabrać porzuconych kart podczas tej samej tury. Oznacza to, że karty Przyjaciół i Przedmiotów pozostawione na danym obszarze mogą zostać zabrane przez innych Poszukiwaczy, którzy trafią na ten obszar.
- Patrz **KARTY PRZYGÓD** na stronie 24.

PRZYKŁAD


LOSOWANIE KART

Krasnolud trafia do Ukrytej Doliny, gdzie musi wylosować 3 karty Przygód. Wyciąga Diablika (Zdarzenie), Niedźwiedzia (Wroga) oraz Mieszek złota (Przedmiot). Diablik posiada najniższy numer spotkania, więc z nim najpierw zmierzy się Poszukiwacz. Krasnolud wyrzuca 4, więc Diablik teleportuje Krasnoluda do Ruin, zanim ten stanie do walki z Niedźwiedziem i zdobędzie złoto. Karty Niedźwiedź i Mieszek złota pozostają (odkryte) na obszarze Ukrytej Doliny. Dla następnego Poszukiwacza, który tu trafi, będą stanowić dwie z trzech kart, które będzie musiał wylosować. Krasnolud kontynuuje swoją turę — odbywa nowe spotkanie, tym razem w Ruinach.

SPOTKANIE W JASKINI CZAROWNIKA

Jeśli trafisz na Jaskinię Czarownika w Krainie Środkowej, możesz podjąć się jakiegoś zadania. Takie zadania są jednym ze sposobów zdobycia Talizmanu!

Aby podjąć się zadania:

1. Rzuć jedną kością.
 2. Postępuj zgodnie z odpowiednimi zasadami podanymi na obszarze Jaskini Czarownika.
 3. Jeżeli możesz wykonać zadanie natychmiast, musisz to zrobić.
- Nie możesz podjąć się wykonywania więcej niż jednego zadania naraz.
 -  Jeśli zaakceptujesz zadanie, lecz nie ukończysz go, a zamiast tego zdobędziesz Talizman w inny sposób, Twoje zadanie dobiega końca i nie przenosisz się z powrotem na obszar Jaskini Czarownika.

SPOTKANIE WYNIKAJĄCE Z OBSZARU W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

- Musisz odbyć spotkanie wynikające z obszaru, na którym się zatrzymasz w Krainie Wewnętrznej, postępując zgodnie z zasadami podanymi na tym obszarze, chyba że zawracasz lub odbywasz spotkanie z innym Poszukiwaczem na obszarze, na którym jest to dozwolone
- Nie możesz wymykać się Istotom w Krainie Wewnętrznej (ale możesz wymykać się innym Poszukiwaczom). Na Istoty z Krainy Wewnętrznej nie działają Zakłęcia.



SPOTKANIE INNEGO POSZUKIWACZA W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

- Możesz spotkać innego Poszukiwacza jedynie na obszarach Równin Grozy, Doliny Ognia i Korony Władzy. Postępuj zgodnie z zasadami podanymi w sekcji **SPOTKANIE INNEGO POSZUKIWACZA** na stronie 18.

OBSZARY NA PLANSZY W KRAINIE WEWNĘTRZNEJ

KRYPTA

1. Rzuć trzema kośćmi i zsumuj wyniki.
2. Od uzyskanej sumy odejmij swoją Siłę.
3. Znajdź wyjście z Krypty o numerze odpowiadającym otrzymanej wartości i przesun się na obszar o tym numerze.

Jeżeli Twój wynik będzie oznaczać, że musisz pozostać na obszarze Krypty, w następnej turze możesz iść dalej.

KOPALNIA

1. Rzuć trzema kośćmi i zsumuj wyniki.
2. Od uzyskanej sumy odejmij swoją Moc.
3. Znajdź wyjście z Kopalni o numerze odpowiadającym otrzymanej wartości i przesun się na obszar o tym numerze.

Jeżeli Twój wynik będzie oznaczać, że musisz pozostać na obszarze Kopalni, w następnej turze możesz iść dalej.

JAMA WILKOŁAKA

1. Rzuć dwiema kośćmi i zsumuj wyniki, aby ustalić Siłę Wilkołaka.
2. Walcz z Wilkołakiem, używając Siły, aż go pokonasz albo aż Wilkołak pokona Ciebie.
3. **Jeżeli przegrasz walkę**, tracisz jeden punkt Życia, a Twoja tura kończy się. Podczas następnej tury musisz znów zmierzyć się z Wilkołakiem lub dokonać odwrotu.

Jeżeli będzie remis, nie tracisz punktu Życia, ale Twoja tura kończy się. Podczas następnej tury musisz znów zmierzyć się z Wilkołakiem lub dokonać odwrotu.

Jeżeli pokonasz Wilkołaka, Twoja tura kończy się. Jeżeli masz Talizman, w następnej turze możesz iść dalej. Jeżeli nie masz Talizmanu, musisz zawrócić.

OTCHŁAŃ

1. Rzuć jedną kością, by ustalić liczbę Diabłów, które się pojawiają i zaatakują Cię.
2. Walcz z Diabłami — po jednym, używając Siły, aż pokonasz wszystkie albo aż któryś Diabeł pokona Ciebie.
3. **Jeżeli przegrasz walkę**, tracisz jeden punkt Życia, a Twoja tura kończy się. Podczas następnej tury musisz znów zmierzyć się z pozostałymi Diabłami lub dokonać odwrotu.

Jeżeli będzie remis, nie tracisz punktu Życia, ale Twoja tura kończy się. Podczas następnej tury musisz znów zmierzyć się z Diabłami lub dokonać odwrotu.

Jeżeli pokonasz Diabły, Twoja tura kończy się. Jeżeli masz Talizman, w następnej turze możesz iść dalej. Jeżeli nie masz Talizmanu, musisz zawrócić.

KORONA WŁADZY

Ostatnim obszarem w Krainie Wewnętrznej jest Korona Władzy. Pierwszy gracz, który dotrze do Korony Władzy i pokona Starego Smoka, wygrywa!

- Możesz dotrzeć do Korony Władzy wyłącznie z obszaru Doliny Ognia, a do niej z kolei możesz się dostać jedynie, jeśli posiadasz Talizman. Jeżeli nie masz Talizmanu, musisz zawrócić!

Stary Smok czai się przy Koronie Władzy, broniąc jej przed tymi, którzy pragną osiąść jej moc. Musisz pokonać Smoka w walce, by zdobyć Koronę. Smok ma Siłę 10 i Moc 10. Dumny Smok pozwala przeciwnikom wybrać sposób walki: zwykłą lub psychiczną. Pamiętaj, że w Krainie Wewnętrznej nie możesz używać Zakłęt przeciwko Istotom — w tym przeciwko Staremu Smokowi.

Jeżeli przegrasz walkę, tracisz 1 punkt Życia. Podczas następnej tury musisz znów zmierzyć się ze Smokiem lub dokonać odwrotu.

Jeżeli będzie remis, nie tracisz punktu Życia, ale pozostajesz na tym obszarze. Podczas następnej tury musisz znów zmierzyć się ze Smokiem lub dokonać odwrotu.

Jeśli pokonasz Smoka, otrzymujesz Koronę i wygrywasz grę!

PRZYKŁAD

TRAFIENIE DO JAMY WILKOŁAKA

Krasnolud trafia do Jamy Wilkołaka i rzuca dwiema kośćmi, by ustalić Siłę Wilkołaka. Wypada 3 i 5, co oznacza, że Siła Wilkołaka wynosi 8.

Krasnolud wdaje się z Wilkołakiem w walkę. Wilkołak rzuca kością, wypada 5. Jego skuteczność ataku wynosi więc 13 (8 za Siłę plus 5 za wynik rzutu ataku). Krasnolud rzuca kością i ostatecznie uzyskuje skuteczność ataku równą 8, co oznacza, że zostaje pokonany i traci jeden punkt Życia.

W następnej turze Krasnolud postanawia ponownie zaatakować Wilkołaka (zamiast dokonać odwrotu). Wilkołak nadal posiada Siłę 8, ale tym razem w rzucie ataku wypada 1. Skuteczność ataku Wilkołaka wynosi więc 9 (8 za Siłę plus 1 za wynik rzutu ataku). Krasnolud rzuca kością i ostatecznie uzyskuje skuteczność ataku równą 10, pokonując Wilkołaka! Podczas następnej tury Krasnolud przechodzi na następny obszar.

ISTOTY

Podczas swojej podróży możesz spotykać Istoty na obszarach na planszy lub losując karty. Istoty mogą być różnego rodzaju, od potworów, przez smoki, do zwierząt. Każda spotkana Istota natychmiast Cię zaatakuje!

SPOTKANIE Z ISTOTĄ

1. Jeśli znajdujesz się w Krainie Zewnętrznej lub Środkowej, możesz wymknąć się, np. wykorzystując zdolność Przyjaciela lub Zakłęcie Niewidzialności.

Jeżeli nie wymkniesz się, nastąpi atak!

2. Rzuć Zakłęcia, jeżeli chcesz.

3. Rzuć kością, by ustalić swoją skuteczność ataku.

1. Rzuć jedną kością.

2. Jeżeli na karcie Istoty podano wartość Siły, walczysz z użyciem Siły! Dodaj wynik rzutu do swojej Siły, a następnie dodaj wszelkie modyfikatory z kart lub zdolności, które posiadasz. Możesz używać tylko jednej Broni naraz, z wyjątkiem Wojowniczi, która ma specjalną zdolność.

Jeżeli na karcie Istoty podano wartość Mocy, toczysz walkę psychiczną z użyciem Mocy! Dodaj wynik rzutu do swojej Mocy, a następnie dodaj wszelkie modyfikatory z kart lub zdolności, które posiadasz.

4. Rzuć kością, by ustalić skuteczność ataku Istoty.

1. Inny gracz rzuca jedną kością.
2. Dodaj wynik rzutu do Siły lub Mocy Istoty, by ustalić jej skuteczność ataku.

5. Możesz wydać 1 żeton Losu, aby ponownie rzucić kością, by ustalić swoją skuteczność ataku.

6. Porównaj skuteczności ataków.

- Jeśli osiągniesz wyższą skuteczność ataku, Istota została pokonana. Jeżeli jest to karta Wroga, możesz ją wziąć jako trofeum.
- Jeżeli skuteczność ataku Istoty jest wyższa, przegrywasz walkę. Tracisz jeden punkt Życia. Jeśli toczysz walkę z użyciem Siły i posiadasz Przedmiot, Zakłęcie lub specjalną zdolność, które chronią Cię przed utratą jednego punktu Życia, możesz ich użyć. Jeśli toczysz walkę psychiczną, żaden Przedmiot nie uchroni Cię przed utratą punktów Życia. Następnie Twoja tura dobiega końca.
- Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem. Nikt nie ponosi strat. Twoja tura dobiega końca.

ISTOTY I WROGOWIE

Istota to ogólne określenie, które zawiera w sobie wszystko (za wyjątkiem innych Poszukiwaczy), co atakuje przy użyciu Siły lub Mocy. Obejmuje to karty Wrogów, ale także przeciwników wynikających z obszarów planszy i innych rodzajów kart.

Strażnik jest Istotą, ale jest nią też Najemnik. Gdy jakaś specjalna zdolność lub karta odnosi się do Wroga, dotyczy to wyłącznie kart Wrogów. Jednak gdy odnosi się do Istoty, może to obejmować wszystko, co wymieniono powyżej!

PRZYKŁAD

SPOTKANIE Z WROGIEM

Czarnoksiężnik posiada Miecz oraz Zakłęcia Niewidzialności i Psionicznej mocy. Posiada też 1 żeton Siły, 2 żetony Mocy i 3 żetony Losu.

Podczas swojej tury Czarnoksiężnik trafia na obszar Pół. Losuje kartę Przygody i wyciąga Olbrzyma o Sile 6. Czarnoksiężnik mógłby wymknąć się Olbrzymowi, rzucając Zakłęcie Niewidzialności, decyduje się jednak na atak. Na karcie Wroga podana jest wartość Siły, więc Czarnoksiężnik musi z nim walczyć z użyciem Siły.

Czarnoksiężnik postanawia rzucić Zakłęcia Psionicznej mocy, które pozwala mu dodać początkową wartość Mocy 5 do Siły 3. Czarnoksiężnik wdał się w zwykłą walkę, dodaje więc do Siły również dodatkowy punkt za Miecz. Jego całkowita Siła wynosi 9 (5 za Psioniczną moc, 2 za wartość Siły, 1 za żeton Siły i 1 za Miecz). Podczas rzutu ataku Olbrzym wyrzuca 6, a Czarnoksiężnik — 3.

Po wykonaniu rzutów okazuje się, że zarówno Olbrzym, jak i Czarnoksiężnik posiadają taką samą skuteczność ataku równą 12. Taki wynik oznacza remis. Czarnoksiężnik decyduje się wydać żeton Losu i ponowić rzut ataku. Tym razem wypada 5. Teraz skuteczność ataku Czarnoksiężnika wynosi 14, a skuteczność ataku Olbrzyma to nadal 12. Ponieważ skuteczność ataku Czarnoksiężnika jest wyższa, pokonuje on Olbrzyma i zabiera jego kartę Wroga jako trofeum. Gdyby po ponownym rzucie skuteczność ataku Czarnoksiężnika była niższa od skuteczności ataku Olbrzyma, Czarnoksiężnik straciłby punkt Życia, a jego tura natychmiast by się zakończyła.

WIELU WROGÓW

Jeśli na danym obszarze przebywa więcej niż jeden Wróg, który atakuje przy użyciu tej samej cechy — Siły lub Mocy — i ma taki sam numer spotkania, wszyscy tacy Wrogowie walczą wspólnie. Należy rzucić tylko jedną kością, a do wyniku dodać wartości Siły lub Mocy wszystkich takich Wrogów — w ten sposób uzyska się ich połączoną skuteczność ataku.



KARTY PRZYGÓD

Różne rodzaje kart Przymgód i ich działanie opisano poniżej.

ZDARZENIA

Postępuj zgodnie z zasadami podanymi na karcie. Jeżeli karta stwierdza, że tracisz turę, wówczas Twoja tura kończy się natychmiast. Jeśli pozostały Ci jakieś karty do rozpatrzenia, jako straconą należy traktować bieżącą turę. Jeżeli nie, tracisz następną turę.

WROGOWIE – ZWIERZĘTA, SMOKI I POTWORY

Tacy Wrogowie atakują Cię, wdając się w walkę z użyciem Siły!

- Jeśli pokonasz takiego Wroga, możesz zatrzymać jego kartę jako trofeum, które możesz zamienić na żeton Siły. Aby wymienić trofeum (lub kilka), łączna Siła podana na karcie (lub kartach) Wroga musi być równa lub większa od Twojej aktualnej wartości Siły (wliczając żetony Siły, lecz nie wliczając punktów dodawanych przez karty). Jeżeli wartość Twojej Siły wynosi 6, możesz razem wymienić jednego Goblina (o Sile 2) i jednego Węża (o Sile 4), by otrzymać jeden żeton Siły.
- Jeżeli nie uda Ci się pokonać Wroga, pozostaw jego kartę na tym samym obszarze.

WROGOWIE – DUCHY

Tacy Wrogowie atakują Cię, wdając się w walkę psychiczną z użyciem Mocy.

- Jeśli pokonasz Ducha, możesz zatrzymać jego kartę jako trofeum, które możesz zamienić na żeton Mocy. Aby wymienić trofeum (lub kilka), łączna Moc podana na karcie (lub kartach) Wroga musi być równa lub większa od Twojej aktualnej wartości Mocy (wliczając żetony Mocy, lecz nie wliczając punktów dodawanych przez karty). Jeżeli wartość Twojej Mocy wynosi 4, możesz wymienić jedną Zjawę (o Mocy 4), by otrzymać jeden żeton Mocy.
- Jeżeli nie uda Ci się pokonać Wroga, pozostaw jego kartę na tym samym obszarze.

NIEZNAJOMI

Postępuj zgodnie z zasadami podanymi na karcie. Nieznajomi mogą wywierać na Ciebie szereg różnych efektów, które są czasem zależne od Charakteru Twojego Poszukiwacza.

Numer spotkania

Tytuł

Rodzaj karty

Tekst

PRZEDMIOTY

Zarówno zwykłe Przedmioty, jak i Magiczne Przedmioty, uważa się za **Przedmioty**. Podczas gry Poszukiwacze zdobywają Przedmioty w wyniku spotkań lub za pomocą kart Ekwipunku. Umieszczaj wszelkie posiadane karty Przedmiotów odkryte obok karty Poszukiwacza.

Oto niektóre rodzaje Przedmiotów:

Broni: są to Przedmioty zwiększające Twoje zdolności walki. Możesz używać tylko jednej Broni naraz, z wyjątkiem Wojowniczk, której specjalna zdolność pozwala na używanie jednej dodatkowej Broni.

Pancerz: są to Przedmioty chroniące od utraty punktów Życia w wyniku przegranej walki. Można korzystać tylko z jednego Pancerza naraz.

OGRANICZENIE LICZBY POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW

Nie możesz posiadać naraz więcej niż czterech Przedmiotów, chyba że posiadasz Muła. Jeżeli w dowolnym momencie przekroczysz ograniczenie do czterech Przedmiotów, musisz natychmiast porzucić Przedmioty (odkryte) na obszarze, na którym się znajdujesz, aż pozostaną Ci cztery.

- Złoto nie jest uważane za Przedmiot i nie liczy się do ograniczenia liczby posiadanych Przedmiotów.
- Talizman nie liczy się do ograniczenia liczby posiadanych Przedmiotów. Każdy Poszukiwacz może posiadać maksymalnie jeden Talizman. Nie można celowo porzucać Talizmanów na planszy.

PORZUCANIE KART

W dowolnym momencie w trakcie swojej tury możesz porzucić dowolną liczbę posiadanych Przyjaciół i Przedmiotów, pozostawiając je odkryte na obszarze, na którym przebywasz. Jeśli porzucisz Przyjaciół lub Przedmioty, nie możesz ich ponownie zabrać podczas tej samej tury.

Nie możesz celowo porzucić Talizmanu. Jeżeli posiadasz już Talizman, za każdym razem, kiedy możesz otrzymać kolejny, pozostaw go (jako odkryty) na obszarze, na którym przebywasz.

PRZYJACIELE

Przyjaciele to „pomocnicy”, którzy mogą udzielać wsparcia za pomocą swoich umiejętności i zdolności. Jednak są też Przyjaciele, którzy nie są pomocni, np. Poltergeist. Przewodnik i Gnom to przykłady pomocnych Przyjaciół — i jest ich więcej.

- Umieszczaj karty towarzyszących Ci Przyjaciół odkryte obok karty Poszukiwacza.
- Możesz posiadać dowolną liczbę Przyjaciół.
- Przyjaciele, którzy zostaną zabici (np. nad Przepaścią) lub muszą zostać odrzuceni, trafiają na stos odrzuconych kart Przymgód.

MIEJSCA

Postępuj zgodnie z zasadami podanymi na karcie. Niektóre Miejsca wymagają od Ciebie rzutu kością w celu ustalenia wyniku spotkania, a inne nagradzają Cię podczas każdej wizyty.

POSIADANIE I KORZYSTANIE Z KART

Posiadasz wszystko, co zbierzesz podczas gry, np. Przedmioty, złoto, Los, Przyjaciół i Zaklęcia.

Kiedy używasz zdolności z jakiejś karty, korzystasz z tej karty. Korzystanie z kart jest dobrowolne i zawsze możesz wybrać chwilę, w której chcesz skorzystać z posiadanej karty. Na przykład Święty Symbol pozwala Ci automatycznie niszczyć wszystkie Duchy, bez uciekania się do walki psychicznej. Możesz zdecydować się nie korzystać ze Świętego Symbolu i zamiast tego zaatakować danego Ducha.

- Możesz posiadać karty, z których nie wolno Ci korzystać, chyba że na danej karcie jest napisane co innego.

Na przykład Mnich nie może korzystać z Broni w walce, może jednak posiadać Świętą Lancę — aby sprzedać ją Alchemikowi, wykonać zadanie zlecone mu w Jaskini Czarownika lub po prostu aby zapobiec zdobyciu tego Przedmiotu przez innego Poszukiwacza. Jednakże Mnich, którego Charakter jest dobry, nie może posiadać Runicznego Miecza, bowiem na karcie zaznaczono, że nie może go posiadać żaden Dobry Poszukiwacz. Jeżeli Mnich natknie się na Runiczny Miecz, musi go pozostawić (odkrytego) na obszarze, na którym go znalazł.

- Nie możesz zabierać kart, jeżeli ich efekt wskazuje, że nie możesz ich posiadać. Na przykład, jeśli nie możesz zdobywać nowych Przyjaciół, ponieważ Twoim Przyjacielem jest Wiedźma, nie możesz rzucić Zaklęcia Mesmeryzmu na innego Poszukiwacza, by odebrać mu Przyjaciół.

KARTY EKWIPUNKU

Karty Ekwipunku traktuje się tak samo jak karty Przymgód. Jednak po użyciu nie odkładaj ich na stos odrzuconych kart, a zamiast tego zwróć je do odpowiedniej talii.

OTRZYMYWANIE I RZUCANIE ZAKŁĘĆ

W magicznym królestwie Talisman możesz rzucać Zaklęcia, o ile posiadasz wystarczająco dużą Moc. Niektórzy Poszukiwacze rozpoczynają grę z jednym Zaklęciem lub większą ich liczbą, natomiast nowe Zaklęcia możesz odnaleźć podczas podróży wokół planszy. Gdy rzucasz Zaklęcie, postępuj zgodnie z zasadami podanymi na karcie.

OTRZYMYWANIE ZAKŁĘĆ

Każdy Poszukiwacz może otrzymywać i rzucać Zaklęcia, o ile ma wystarczającą Moc (patrz tabela poniżej). Na początku rozgrywki Zaklęcia będą posiadali tylko ci Poszukiwacze, których specjalne zdolności na to pozwalają. Typowym sposobem zdobycia Zaklęć jest pozyskanie ich w wyniku spotkań.

- Liczba Zaklęć, które w danym momencie możesz posiadać, zależy od wartości Twojej Mocy:

Całkowita Moc	Maks. liczba Zaklęć
1	0
2	0
3	1
4	2
5	2
6+	3

- Gdy otrzymujesz Zaklęcie, bierzesz kartę z wierzchu talii Zaklęć.
- Kiedy talia Zaklęć się wyczerpie, potasuj odrzucone karty Zaklęć i połóż je zakryte — oto nowa talia.
- Możesz przeglądać swoje karty Zaklęć w dowolnym momencie, ale trzymaj je w tajemnicy przed innymi graczami. Na każdej karcie Zaklęcia opisano jego efekt i warunki jego rzucenia.
- Jeśli w jakimkolwiek momencie będziesz posiadać więcej Zaklęć, niż pozwala Ci na to Moc, natychmiast odłóż wybrane karty na stos odrzuconych kart Zaklęć, aż będziesz mieć ich właściwą liczbę. Nie możesz rzucać Zaklęć, które odkładasz.
- Nie możesz odkładać Zaklęć, jeśli nie posiadasz ich więcej, niż pozwala Twoja Moc. Jedynym innym sposobem, by pozbyć się Zaklęcia, jest rzucenie go!

PRZYKŁAD

ROZGRYWANIE TURY

Czarodziejka znajduje się w Świątyni. Na kości, którą rzuciła za ruch, wypadła 2. Może więc ruszyć się na obszar Runów lub do Oazy.

Na obszarze Runów znajduje się odkryta karta Smoka. Polecenie tego obszaru nakazuje wylosować jedną kartę — za tę kartę będzie się liczyła leżąca tam karta Smoka. Czarodziejka musi odbyć spotkanie ze Smokiem. Smok ma Siłę 7, a dzięki mistycznym Runom doda +2 do swojego rzutu ataku. Czarodziejka ma Siłę 3, więc najpewniej straciłaby tam punkt Życia.

Na Oazie Czarodziejka zauważyła rzucone wcześniej przez innego Poszukiwacza Zaklęcie Uroku. Jeśli Czarodziejka się tam uda, również straci punkt Życia, ale przynajmniej będzie mogła wylosować jedną kartę Przygody — polecenie obszaru nakazuje bowiem wylosować dwie karty, a Zaklęcie Uroku liczy się tylko jako jedna z nich. Postanawia ruszyć się na obszar Oazy. Traci punkt Życia ze względu na Zaklęcie Uroku, a następnie losuje kartę Przygody. Tą kartą okazuje się być kolejny Smok, który natychmiast ją atakuje. W tej turze szczęście wyraźnie Czarodziejce nie dopisało!

PRZYKŁAD

OGRANICZENIE LICZBY POSIADANYCH ZAKŁĘĆ

Czarnoksiężnik o Mocy 5 posiada Koronę Arcymaga (Magiczny Przedmiot dodający 2 do Mocy) — w sumie jego Moc wynosi 7. Taka wartość Mocy pozwala mu na posiadanie trzech Zaklęć (które już zdobył). Trafia na Przekłętą Polanę, gdzie nie otrzymuje premii do Mocy zapewnianej przez Magiczne Przedmioty. Jego Moc spada do 5. W tym momencie Czarnoksiężnik może posiadać jedynie dwa Zaklęcia, musi więc natychmiast odrzucić jedno (wybrane przez siebie). Kiedy opuści Przekłętą Polanę, będzie mógł znów używać Korony Arcymaga i posiadać maksymalnie trzy Zaklęcia (jeśli uda mu się jakieś zdobyć).

RZUCANIE ZAKŁĘĆ

- Podczas dowolnej tury możesz rzucić tylko tyle Zaklęć, ile posiadasz ich na jej początku.
- Podczas tury innego gracza możesz rzucić tylko jedno Zaklęcie.
- Zanim rzucisz swoje Zaklęcia, możesz je trzymać przez dowolną liczbę tur. Nigdy nie masz obowiązku rzucenia Zaklęcia — jest to zawsze dobrowolne.
- Zaklęcie wpływające na Poszukiwacza wywiera swój skutek bez względu na obszar i Krainę, w której znajduje się postać.
- Żadne Zaklęcie nie działa na Istoty napotkane w Krainie Wewnętrznej, takie jak Diabły na obszarze Otchłani.
- Kiedy rzucisz Zaklęcie, a jego efekty zostaną wprowadzone do gry, odłóż jego kartę na stos odrzuconych kart Zaklęć.

WIĘCEJ O ROPUCHACH

- Ropuchą może być więcej niż jeden gracz naraz.
- Jeśli jesteś już Ropuchą i trafisz na obszar lub wylosujesz kartę, których wynikiem byłaby przemiana w Ropuchę, po prostu pozostań Ropuchą przez pierwotnie wyznaczony czas.

ROPUCHY



Zatrzymanie się na pewnym obszarze lub wylosowanie pewnej karty może spowodować, że zamienisz się w Ropuchę. Po przemianie w Ropuchę osłabniesz. Połóż żeton Ropuchy na swojej karcie Poszukiwacza. Zdejmiesz ten żeton, gdy wrócisz do swej pierwotnej postaci.

JEŻELI ZAMIENISZ SIĘ W ROPUCHĘ:

- Możesz poruszać się tylko o jeden obszar na turę i musisz postępować zgodnie ze zwykłymi zasadami spotkań wynikających z obszarów i spotkania Poszukiwaczy.
- Nie możesz otrzymywać ani rzucać Zaklęć (zachowujesz jednak Zaklęcia posiadane przed przemianą w Ropuchę).
- Nie możesz wykorzystywać żadnych specjalnych zdolności swojego Poszukiwacza.
- Twoja Siła = 1
- Twoja Moc = 1
- Nie możesz wykorzystywać otrzymanych żetonów, by zwiększać swoją Siłę lub Moc.
- Nie możesz tracić, wykorzystywać ani otrzymywać Przedmiotów, złota ani Przyjaciół (zachowujesz jednak wszystkie Przedmioty, całe złoto i wszystkich Przyjaciół sprzed przemiany w Ropuchę).
- Nie możesz wykorzystywać ani otrzymywać żetonów Losu (zachowujesz jednak żetony Losu posiadane przed przemianą w Ropuchę).
- Zatrzymujesz wszystkie posiadane trofea i możesz je wciąż zdobywać. Unikaj jednak zamieniania trofeów na żetony. Gdy wrócisz do pierwotnej postaci Poszukiwacza, musisz odłożyć wszystkie żetony Siły i Mocy otrzymane jako Ropucha.
- Jeśli stracisz jakieś punkty Życia jako Ropucha, nie odzyskujesz ich, gdy wrócisz do pierwotnej postaci Poszukiwacza.

Aby wrócić do pierwotnej postaci Poszukiwacza:

Na koniec swojej następnej tury w postaci Ropuchy powracasz do pierwotnej postaci Poszukiwacza. Zdejmij żeton Ropuchy z karty Twojego Poszukiwacza.

TERMINY I SYMBOLE

TERMINY

SPOTKANIA

Niektóre karty i specjalne zdolności odnoszą się do spotkań. Spotkanie może obejmować karty Wrogów, Zdarzenia, Nieznajomych, Miejsca, Zaklęcia i obszary.

ZŁOTO

Złoto pozwala nabywać Przedmioty i płacić za różnorakie usługi. Twoją zamożność zaznacza się sztukami złota umieszczanymi obok karty Twojego Poszukiwacza. Złoto zdobyte ze źródła innego niż inny Poszukiwacz powinno pochodzić ze stosu żetonów złota. Jeśli kiedykolwiek otrzymasz polecenie oddania złota, lecz nie będziesz posiadać żadnego, nic się nie dzieje.

ZŁOTE ZASADY

Jeżeli masz problem w rozstrzygnięciu o regułach gry Talisman, przejrzyj poniższe zasady. Mają one pierwszeństwo przed wszystkimi innymi zasadami.

SPECJALNA ZDOLNOŚĆ KONTRA ZASADY


W każdym przypadku, w którym specjalna zdolność lub efekt mówi co innego niż zasady podstawowe, specjalna zdolność lub efekt posiada pierwszeństwo.

ZAKAZY




W każdym przypadku, w którym efekt karty zakazuje Poszukiwaczowi wykonania jakiejś akcji lub wykorzystania zdolności (np. rzucenia Zaklęcia albo wykorzystania Przedmiotu), Poszukiwacz nie może tego zrobić. Innymi słowy efekt zakazu posiada pierwszeństwo przed innymi zdolnościami i efektami. Na przykład, jeśli według treści karty w walce z pewną Istotą nie można korzystać z Broni, Wojownicza nie będzie mogła skorzystać z żadnej Broni, mimo tego, że jej zdolność pozwala na korzystanie z dwóch sztuk Broni naraz.

SYMBOLE

ZMIANY W 5. EDYCJI

 Te symbole znajdują się w całej instrukcji, oznaczając zmiany w porównaniu z 4. edycją gry Talisman.

SYMBOLE NA PLANSZY DO GRY

   Te symbole znajdują się na obszarach na planszy, by określić, ile kart Przygód należy wylosować lub iloma kośćmi należy rzucić.

NATURALNE I ZMODYFIKOWANE RZUTY

Jeśli efekt lub specjalna zdolność odnosi się do **wyniku rzutu kością**, należy brać pod uwagę wyłącznie liczbę oczek, która pojawiła się na kości (niezmodyfikowaną różnego rodzaju premiami i karami).

OGRANICZONE ZASOBY

Wszystkie zasoby ograniczone są liczbą elementów znajdujących się w pudełku z grą. Jeśli wszystkie żetony Siły są w użyciu, nikt nie będzie mógł otrzymać dodatkowych żetonów, dopóki część z obecnie wykorzystywanych nie zostanie zwrócona na stos. Jeśli możesz wymienić pięć 1-punktowych żetonów na jeden żeton 5-punktowy, **musisz** to zrobić.

ZASADY ALTERNATYWNE

WYŚCIG DO WYGRANEJ

Użyj tej zasady alternatywnej, by przyspieszyć rozgrywkę. Pierwszy Poszukiwacz, który dotrze do obszaru Korony Władzy, wygrywa!

STRASZLIWA ROPUCHA

Użyj tej zasady alternatywnej, by sprawić, że przemiana w Ropuchę będzie większym wyzwaniem. Po przemianie w Ropuchę pozostajesz w tej postaci nie przez jedną, lecz aż przez trzy tury! Połóż żeton Ropuchy na karcie Twojego Poszukiwacza, by oznaczyć przemianę, a następnie zdejmij go, gdy wrócisz do pierwotnej postaci.

Twoje cechy po przemianie w Ropuchę:

Siła: 1

Moc: 1

Ruch: 1 obszar na turę

Życie: zachowujesz punkty Życia swojego Poszukiwacza

Los: zachowujesz punkty Losu swojego Poszukiwacza

Gdy zamienisz się w Ropuchę, porzuć wszystkie posiadane Przedmioty, Przyjaciół i złoto na obszarze, na którym doszło do przemiany.

Nie możesz wykorzystywać dodatkowych żetonów Siły i Mocy, obliczając skuteczność ataku.

Nie możesz rzucać ani otrzymywać Zaklęć, ale możesz zatrzymać te, które już posiadasz.

Gdy wrócisz do pierwotnej postaci, Twój Poszukiwacz będzie taki sam, jak przed przemianą, oprócz wszelkich Przedmiotów, Przyjaciół, złota, Losu i Życ straconych jako Ropucha.

WYBÓR POSZUKIWACZA

- Użyj tej zasady alternatywnej, aby wybór Poszukiwacza na początku gry stał się losowy. Na początku gry potasuj karty Poszukiwaczy i rozdaj po jednej każdemu graczowi.
- Użyj tej zasady alternatywnej, aby osiągnąć równowagę pomiędzy wyborem gracza i losowością. Na początku gry potasuj karty Poszukiwaczy i rozdaj po dwie każdemu graczowi. Każdy gracz wybiera jedną, a drugą odkłada do pudełka.

ŚMIERTELNY CIOS

Użyj tej zasady alternatywnej, by sprawić, że śmierć Poszukiwacza będzie większym wyzwaniem.

Jeżeli stracisz wszystkie Punkty życia — pokonano Cię! Porzuć wszystkie posiadane Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Przyjaciół i złoto na obszarze, na którym się znajdujesz. Odlóż wszystkie żetony Losu, Siły i Mocy na stos obok planszy. Odlóż wszystkie trofea i karty Zaklęć na odpowiednie stosy odrzuconych kart. Zdejmij swoją figurkę Poszukiwacza z planszy i umieść ją w pudełku wraz z kartą Twojego Poszukiwacza. To koniec Twojej tury.

Na początku swojej najbliższej tury możesz wybrać losową kartę Poszukiwacza spośród nieużywanych w grze kart. Postępuj zgodnie z zasadami **PRZYGOTOWANIA POSZUKIWACZA** na stronie 10.

Gracze mogą wybierać nowych Poszukiwaczy po pokonaniu tylko, jeśli żaden Poszukiwacz nie dotarł do Korony Władzy podczas gry. W razie pokonania Cię po tym, gdy jakiś Poszukiwacz dotarł do Korony Władzy, odpadasz z gry.

Udowodnij swą wartość.




TALISMAN

Specjalne podziękowania za wkład w tworzenie świata otrzymuje Guy Haley.

TALISMAN 5th EDITION © Copyright Games Workshop Limited 2024. Talisman, the Talisman logo, GW, Games Workshop, the 'winged-hammer' Warhammer logo, and all associated logos, illustrations, images, locations, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All rights reserved.

AVALON HILL, HASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logotypy są znakami towarowymi firmy Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Wyprodukowany przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com
Reprezentowany przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Obsługa klienta: Hasbro
Poland Sp.z o.o. Al. Jerozolimskie 93, Budynek Nowogrodzka Square, IV piętro, 02-001 Warszawa, 
Polska. TEL. 800-190-880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk

0224F6652120

TALISMAN

TALISMAN KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Jeśli chcesz rzucić Zaklęcie, które możesz rzucić jedynie przed wykonaniem ruchu, zrób to teraz.

Ruch
Patrz RUCH na stronie 17.

Czy na obszarze przebywają inni Poszukiwacze?

TAK

Chcesz któregoś spotkać?

NIE

TAK

Spotkanie Poszukiwacza
Wybierz Poszukiwacza, z którym chcesz się zmierzyć, oraz rodzaj walki — zwykłą lub psychiczną (tylko jeśli posiadasz specjalną zdolność, która pozwala na walkę psychiczną) — albo wykorzystaj specjalną zdolność.

Walka
zwykła lub
psychiczna

Specjalna
zdolność

Zastosuj się do zasad
walki lub walki psychicznej
(patrz ATAKOWANIE
INNEGO POSZUKIWACZA
na stronie 19).

Wykorzystaj
specjalną zdolność
zgodnie z opisem
na karcie
Poszukiwacza.

Jeśli w wyniku spotkania jeden
Poszukiwacz zginie z ręki drugiego, zabity
otrzymuje 1 żeton Losu i natychmiast
postępuje zgodnie z zasadami śmierci
Poszukiwacza. Patrz ŚMIERĆ
POSZUKIWACZA na stronie 8.

TWOJA TURA SIĘ KOŃCZY

Spotkanie może wynikać z polecenia obszaru.
Czy znajdujesz się na obszarze nakazującym losować karty?

NIE

TAK

Wylosuj odpowiednią liczbę kart. Jeśli
na obszarze są już jakieś odkryte
karty, wylosuj tylko tyle kart Przygód,
aby łącznie z już obecnymi kartami
było ich tyle, ile wymieniono
w poleceniu obszaru.

Spotkanie wynikające z karty
Postępuj według zasad
(patrz SPOTKANIA na stronie 18).

Czy w wyniku spotkania
tracisz turę?

NIE

Jeśli na obszarze znajdują się jacyś
Wrogowie, czy udało Ci się wszystkich
pokonać lub się im wymknąć?

TAK

TWOJA TURA SIĘ KOŃCZY

Czy wynikiem spotkania było przeniesienie Cię na inny obszar?

NIE

Zabierz Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Przyjaciół lub złoto, które znajdują się na tym obszarze.

Czy wynikiem spotkania było przeniesienie Cię na inny obszar?

NIE

TAK

Czy na obszarze spoczywają
jakieś odkryte karty?

NIE

TAK

Spotkanie wynikające z karty
Postępuj według zasad
(patrz SPOTKANIA na stronie 18).

Czy w wyniku spotkania
tracisz turę?

NIE

Jeśli na obszarze znajdują się jacyś
Wrogowie, czy udało Ci się wszystkich
pokonać lub się im wymknąć?

TAK

Postępuj zgodnie z poleceniem obszaru.

Przesuń się
na nowy obszar.

TAK