



TALISMAN



Disney



INDICE

Componenti Chiave e Panoramica dei Concetti...	2-4
Carte Personaggio e Statistiche.....	4-5
Preparazione della Partita.....	6-7
Turno di Gioco	8-11
Incontri.....	8-9
Combattimento	9-11
Esempio di Combattimento	10
Oggetti.....	11
Seguaci	11
Incantesimi	11
Regole Aggiuntive.....	12-14
Regole per le Partite Tradizionali e Alternative...	15
Sequenza Incontro Talisman	16

INTRODUZIONE

Il classico Talisman ma a tema Kingdom Hearts! Crescete, esplorate e fatevi strada combattendo attraverso le terre e i luoghi collegati dalle Rotte Gummi e dai Corridoi dell'Oscurità. Per poter raggiungere la fine, avrete bisogno di raccogliere vari Oggetti, ottenere Seguaci e migliorare la vostra Forza e la vostra Magia. La cosa più importante è che dovrete localizzare un Keyblade che potrà chiudere per sempre la Porta dell'Oscurità.

COMPONENTI CHIAVE E PANORAMICA DEI CONCETTI

Questa sezione introdurrà i nuovi giocatori ai concetti chiave e ai componenti di Talisman: Kingdom Hearts. Per i giocatori che hanno già familiarità con il gioco originale Talisman o con questa versione si consiglia di saltare in avanti fino a "Preparazione della Partita" a pagina 6.

Tabellone di Gioco

Il tabellone di gioco raffigura i molti mondi di Kingdom Hearts. È diviso in tre Regioni: Regione Esterna, Regione Centrale e Regione Interna.

NUMERO DI GIOCATORI

Talisman: Kingdom Hearts può essere giocato fino a 6 giocatori, ma più giocatori partecipano più la durata della partita si allungherà. Per questo motivo è consigliabile usare le regole seguenti per una partita più veloce. Se siete in meno giocatori, oppure volete sperimentare una partita tradizionale più lunga di Talisman, ci sono delle regole alternative alla fine di questo regolamento, a pagina 15.

CONTENUTO

Di seguito trovate una lista di tutti i componenti che troverete nella vostra copia di Talisman: Kingdom Hearts:

- ✦ Questo Regolamento
- ✦ 1 tabellone di gioco
- ✦ 100 carte Avventura
- ✦ 40 segnalini carte Avventura
- ✦ 24 carte Incantesimo
- ✦ 6 plance Statistica con dischi Salute, Forza e Magia
- ✦ 36 segnalini Destino
- ✦ 28 carte Acquisto
- ✦ 6 carte Keyblade
- ✦ 11 carte Personaggio
- ✦ 11 miniature Personaggio scolpite
- ✦ 4 carte Personaggio Heartless
- ✦ 30 Munny
- ✦ 6 dadi a sei facce



REGIONE
ESTERNA

REGIONE
INTERNA

REGIONE
CENTRALE

Carte Avventura

Questo mazzo di 100 carte contiene i vari Heartless, Eventi e Oggetti che i Personaggi scopriranno nel corso della loro avventura.



Segnalini Carte Avventura

Questi 40 segnalini aiuteranno a collegare le carte Avventura alle caselle corrispondenti sul tabellone man mano che la partita prosegue.



Carte Incantesimo

Ci sono 24 carte Incantesimo che descrivono i vari Incantesimi che possono essere lanciati durante la partita.



Plance Statistica

Ci sono 6 plance di dischi Statistica Personaggio che vengono usate per tenere traccia della Forza (rosso), della Magia (blu) e della Salute (verde) di ogni Personaggio. Nessun Personaggio può superare il valore massimo di questi dischi.



Carte Acquisto

Ci sono 28 carte Acquisto che descrivono gli Oggetti che i Personaggi possono ottenere in modi diversi da quelli delle carte Avventura.



Carte Keyblade

Ci sono 6 carte Keyblade. I Personaggi possono ottenere uno dei Keyblade completando una missione secondaria nella casella Cimitero dei Keyblade.



Munny

I 30 Munny rappresentano il denaro e gli oggetti di valore che i Personaggi usano per acquistare le carte o per altri scopi nel corso della loro avventura.



Dadi a Sei Facce

Ci sono 6 dadi che vengono usati per il movimento, per risolvere un Combattimento e per determinare i risultati dalle istruzioni sulle carte e sul tabellone.



Carte Personaggio e Miniature

Ci sono 11 carte Personaggio, ognuna descrive un diverso Personaggio giocabile e i suoi valori di partenza di Forza, Magia, Salute e di segnalini Destino, così come un numero di Capacità Speciali. Ogni carta Personaggio corrisponde a una miniatura di plastica che viene usata per rappresentare quel Personaggio sul tabellone.



Carte Heartless

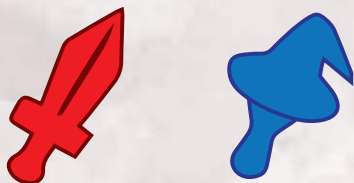
Ci sono 4 carte Heartless che vengono utilizzate quando i Personaggi vengono trasformati in Heartless durante la partita. Quando un Personaggio viene trasformato in Heartless, 1 carta Heartless viene collocata sopra la carta Personaggio per la durata della trasformazione in Heartless.



Forza e Magia

La Forza rappresenta la capacità combattiva di un Personaggio, mentre la Magia rappresenta la capacità di un Personaggio di superare in astuzia gli avversari. Forza e Magia vengono usate in Combattimento (vedere "Combattimento" a pagina 9) e per superare certi ostacoli che possono presentarsi durante la partita.

Quando un Personaggio ottiene o perde Forza, questo cambiamento viene registrato usando il disco Forza rosso. I cambiamenti nella Magia vengono registrati usando il disco Magia blu. Tuttavia, la Forza e la Magia ottenute da Oggetti



o Seguaci non vengono registrate sui dischi, vengono invece aggiunte alla Forza o alla Magia del Personaggio quando richiesto o permesso.

La Forza o la Magia di un Personaggio in qualsiasi momento sono rappresentate dal valore sul disco corrispondente, più qualsiasi Forza o Magia ottenute dai Seguaci o dagli Oggetti che possono essere usati in quel momento.

I dischi Forza o Magia di un Personaggio non possono mai scendere sotto i valori di partenza del Personaggio.



Salute

La Salute rappresenta la resistenza del Personaggio. La Salute viene persa attraverso il Combattimento e altri pericoli che si incontrano. Ogni Personaggio inizia la partita con il valore

di Salute elencato sulla sua carta Personaggio. La Salute di un Personaggio viene registrata sul disco Salute verde.

I Personaggi possono rigenerare la Salute perduta guarendo o ottenendo Salute. La Salute massima di ogni Personaggio è il suo valore di partenza +2. Qualsiasi Personaggio che perde tutta la sua Salute è immediatamente sconfitto. (Vedere "Personaggi Sconfitti e Oggetti Ereditati" a pagina 12.)

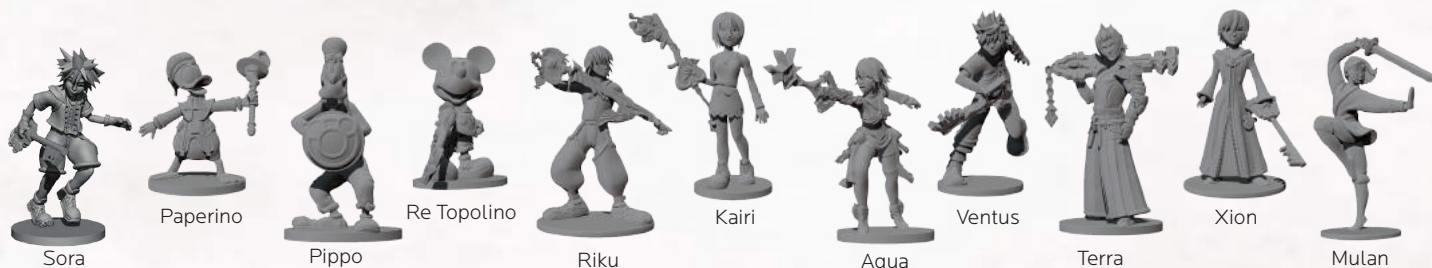


Destino

Il Destino è un'unità di misura della fortuna di un Personaggio, e viene tracciato usando i segnalini Destino. Una volta ogni tiro di dado, un giocatore può pagare 1 segnalino Destino (rimettendolo nella riserva) per ripetere il tiro di 1 dado che ha appena tirato:

1. Per il movimento del Personaggio
 2. Per determinare il tiro d'attacco del suo Personaggio
 3. Per via delle istruzioni su una carta o su una casella del tabellone.
- ✦ Se un giocatore paga 1 segnalino Destino per ripetere il tiro di un dado, deve accettare il nuovo risultato; non può pagare un altro segnalino Destino per ripetere di nuovo il tiro dello stesso dado.
 - ✦ Se un'azione o una casella richiede a un giocatore di tirare più di un dado, il giocatore può pagare 1 solo segnalino Destino per ripetere il tiro di uno dei dadi.
 - ✦ Un giocatore non può pagare segnalini Destino per ripetere il tiro di un dado usato per determinare il tiro d'attacco di un Nemico oppure per ripetere il tiro del dado di un altro giocatore.
 - ✦ Le azioni che forniscono i segnalini Destino permettono a un giocatore di ottenere segnalini Destino fino a un massimo del valore Destino di partenza del Personaggio +2.

Miniatore Personaggio



PREPARAZIONE DEL PERSONAGGIO

DISCO
FORZA



DISCO
MAGIA



DISCO
SALUTE



SORA

Casella di Partenza
Luogo Segreto

Capacità Speciali

1. Puoi tirare 2 dadi in Combattimento e usare il risultato più alto per determinare il tuo punteggio d'attacco.
2. Puoi usare 2 Armi contemporaneamente, a eccezione di quando usi lo Scudo del Sogno oppure il Sanguine Blu.

4 forza | 3 magia | 4 salute | 1 destino

seguaci | oggetti

MUNNY



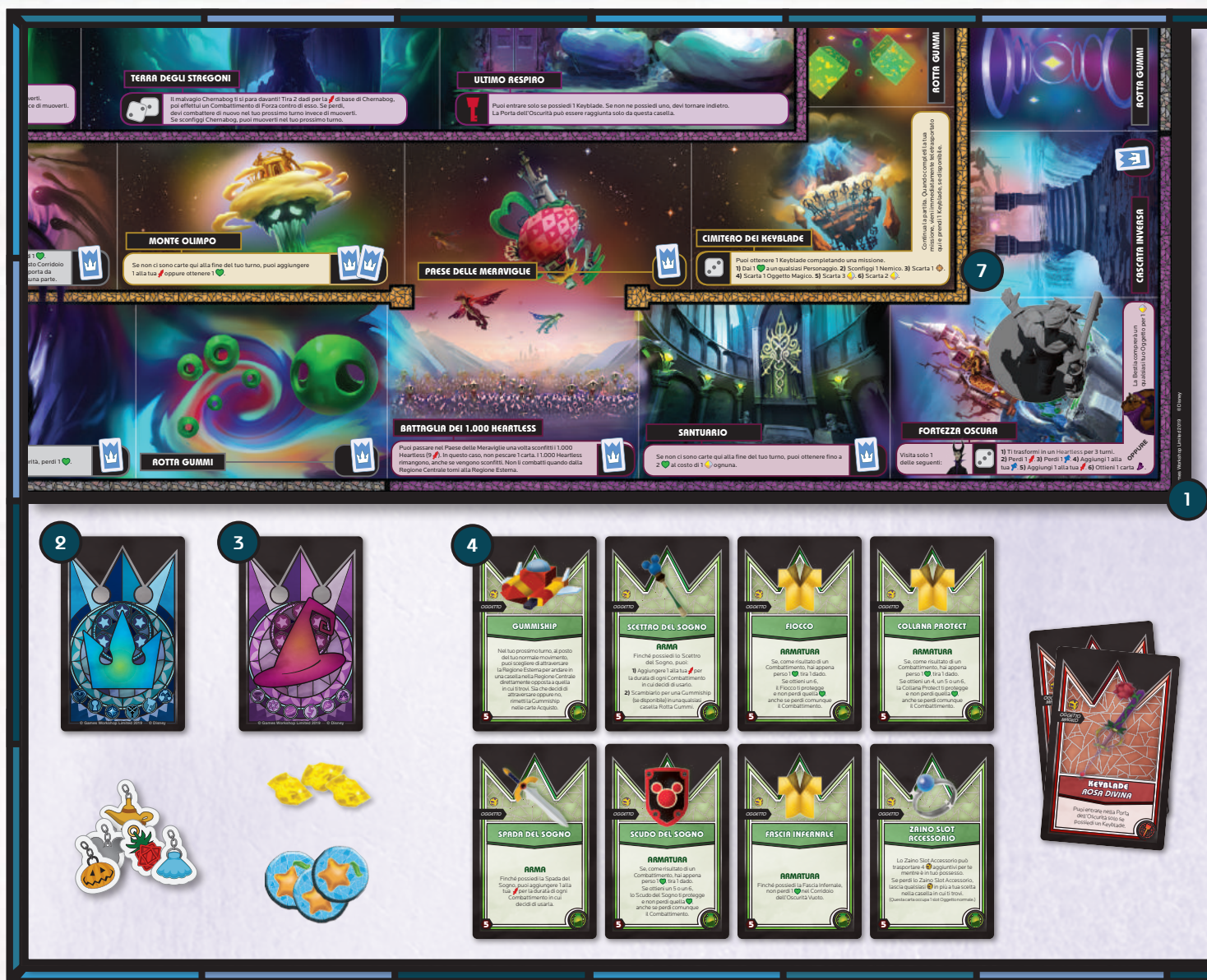
SEGNALINO
DESTINO



CARTA
SEGUACE



CARTA
OGGETTO



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Il tabellone viene aperto e collocato al centro dell'area di gioco.
2. Le carte Avventura (blu) vengono mescolate e collocate a faccia in giù accanto al tabellone, a formare il mazzo Avventura. Collocare i segnalini carte Avventura accanto alle carte.
3. Le carte Incantesimo (viola) vengono mescolate e collocate a faccia in giù accanto al tabellone, a formare il mazzo Incantesimo.
4. Le carte Keyblade (rosso) e le carte Acquisto (verde) vengono divise per tipo e collocate a faccia in su accanto al tabellone a formare un mazzetto per ogni tipo.

5. Un giocatore prende le carte Personaggio, le mescola e ne distribuisce una, a faccia in giù, a ogni giocatore. Le carte Personaggio rimanenti vengono rimesse nella scatola e possono essere disponibili se un Personaggio viene sconfitto. (In alternativa: se tutti i giocatori sono d'accordo, i giocatori possono scegliere il proprio Personaggio tra tutti i Personaggi disponibili, iniziando dal giocatore più giovane e proseguendo in ordine di età.)
6. Ogni giocatore colloca la propria carta Personaggio a faccia in su di fronte a sé. La carta Personaggio di un giocatore, con i suoi Oggetti, Seguaci, dischi Statistica, Munny, segnalini Destino e altre componenti di gioco, formano la sua area di gioco personale, che dovrebbe essere preparata come mostrato nello schema a pagina 5.





7. Ogni giocatore prende la miniatura Personaggio di plastica corrispondente alla sua carta Personaggio e la colloca sul tabellone sulla casella di partenza indicata sulla sua carta Personaggio.
8. Ogni giocatore prende una plancia Statistica e imposta il disco verde sul valore di Salute elencato sulla sua carta Personaggio, il disco rosso sul valore di Forza di partenza e il disco blu sul valore di Magia di partenza, anch'essi elencati sulla sua carta Personaggio. Se state giocando la partita veloce, ogni giocatore sceglie o la Forza o la Magia e aumenta quel valore sul suo disco di 1.
9. Ogni giocatore prende un numero di segnalini Destino pari al valore di Destino elencato sulla sua carta Personaggio e 1 Munny. I segnalini Destino e i Munny rimanenti vengono messi da parte come riserva che verrà usata durante la partita.

10. Qualsiasi giocatore il cui Personaggio inizia la partita con degli Incantesimi, come descritto nelle Capacità Speciali del Personaggio, pesca il numero indicato di carte Incantesimo dal mazzo Incantesimo. Queste carte non dovrebbero essere svelate agli altri giocatori.
11. Qualsiasi giocatore il cui Personaggio inizia la partita con degli Oggetti, come descritto nelle Capacità Speciali del Personaggio, prende ora le relative carte dai rispettivi mazzetti.
12. Le carte Heartless possono essere tenute da parte finché non se ne ha bisogno.
13. Il giocatore che ha giocato a Kingdom Hearts più di recente inizia per primo. La partita procede poi in senso orario attorno al tabellone.

TURNO DI GIOCO

Il turno di ogni giocatore consiste in due passi, **in questo ordine**:

1. **Movimento** – Un Personaggio deve sempre muoversi all'inizio del suo turno.
2. **Incontri** – Una volta che un Personaggio ha terminato il suo movimento, deve effettuare un incontro nella casella includendo qualsiasi carta che si trovi lì. Alla fine del turno di un Personaggio, la partita prosegue in senso orario con il giocatore alla sua sinistra.

MOVIMENTO

Movimento nella Regione Esterna e nella Regione Centrale

Il giocatore tira 1 dado e muove il suo Personaggio di quel numero di caselle attorno al tabellone. I Personaggi possono muoversi in senso orario o in senso antiorario nella loro Regione attuale, ma non possono fare avanti-indietro in un singolo movimento a eccezione di quando passano tra la Regione Esterna e la Regione Centrale. I Personaggi possono passare da una Regione a una Regione adiacente solo come risultato di incontri o Capacità di una carta.

Movimento nella Regione Interna

Il dado non viene tirato per il movimento nella Regione Interna; i Personaggi possono muoversi di una sola casella per turno.

Tornare Indietro nella Regione Interna

Un Personaggio nella Regione Interna può decidere in qualsiasi momento di girarsi e tornare indietro verso i Confini del Mondo.

Un Personaggio che è tornato indietro si muove comunque di una sola casella per turno, ma ignora le istruzioni su tutte le caselle durante il suo viaggio di ritorno verso i Confini del Mondo. Una volta che un Personaggio ha dichiarato la propria intenzione di tornare indietro, non può cambiare idea e deve tornare indietro fino ad arrivare ai Confini del Mondo.


INCONTRI

Incontrare un Altro Personaggio

Quando un giocatore termina il proprio movimento su una casella già occupata da un altro giocatore o da altri giocatori, egli può proporre scambi con quei giocatori. Gli articoli che possono essere scambiati includono Munny, segnalini Destino, Oggetti e Seguaci. I giocatori non sono obbligati a offrire scambi o ad accettare scambi offerti da altri giocatori.

Effettuare un Incontro in una Casella

Dopo che un Personaggio ha terminato il suo movimento, deve effettuare un incontro nella casella sulla quale finisce. A volte gli incontri sono amichevoli e aiutano il Personaggio con dei doni; altre volte invece gli incontri sono degli Heartless che attaccano il Personaggio!

Se un Personaggio effettua un incontro in una casella con l'icona  :

- ★ Pesca carte Avventura dal mazzo.
 - » Pesca fino al numero indicato sulla casella, sottraendo 1 carta pescata per ogni carta che si trova già sulla casella o che è collegata a essa, a prescindere dal suo tipo.
- ★ Risolve le carte su quella casella in ordine iniziando dal numero incontro più basso. Questo seguirà solitamente l'ordine sottostante:
 - » Risolvere eventuali Eventi.
 - » Combattimento con i Nemici (*vedere "Combattimento" a pagina 9*).
 - » Risolvere eventuali istruzioni aggiuntive sulla casella.
 - » Visitare Estranei.
 - » Raccogliere eventuali Seguaci, Munny e Oggetti (facoltativo).
 - » Visitare Luoghi.
 - » Cedere eventuali Seguaci, Munny e Oggetti (facoltativo).
- ★ Le carte con lo stesso numero incontro vengono risolte nell'ordine nel quale sono state pescate.

Per la Regione Esterna, le carte Avventura vengono collocate accanto al tabellone, adiacenti alla casella dove è stato effettuato un incontro. Per la Regione Centrale e la Regione Interna, le carte Avventura vengono collocate accanto al tabellone e un paio di segnalini carte Avventura corrispondenti viene collocato con un segnalino sulla carta e un segnalino sulla casella associata sul tabellone, collegandole.



Se le istruzioni su una carta Avventura indicano di collocarla da qualche altra parte, questo non influisce sul Personaggio che l'ha pescata in quel momento.

ANATOMIA DI UNA CARTA



1. Titolo
2. Tipo di Carta
3. Statistiche Nemico
4. Testo della Carta
5. Numero Incontro

5. Tiro d'Attacco del Nemico: Un altro giocatore tira ora 1 dado per il tiro d'attacco del Nemico e lo somma alla Forza o alla Magia del Nemico. Questo totale è il punteggio d'attacco del Nemico.

6. Confrontare i Punteggi d'Attacco:

- a. Se il punteggio d'attacco del Personaggio è superiore, il Nemico viene sconfitto e il giocatore raccoglie la carta Nemico (*vedere "Trofei" a pagina 11*).
- b. Se il punteggio d'attacco del Nemico è superiore, il Personaggio perde quel Combattimento e perde 1 Salute (l'uso di un Oggetto, di un Incantesimo o di una Capacità Speciale possono evitarlo, ma solo per i Combattimenti di Forza).
- c. Se i punteggi d'attacco sono pari, il risultato è uno stallo e non ci sono effetti. Se il Personaggio perde o se il Combattimento finisce in uno stallo, il turno del Personaggio termina immediatamente.

7. Quando si confrontano i punteggi d'attacco, il giocatore attivo può pagare 1 segnalino Destino per ripetere il suo tiro d'attacco, se lo desidera, in quel caso deve accettare il nuovo risultato e usarlo per ricalcolare il suo punteggio d'attacco. I giocatori non possono usare i segnalini Destino per ripetere il tiro d'attacco del Nemico.

COMBATTIMENTO

Un Combattimento si verifica quando un Personaggio incontra un Nemico.

Risolvere un Combattimento

Il tipo di Combattimento viene determinato in base alla statistica (Forza o Magia) indicata sulla carta Nemico.

Il Combattimento contro i Nemici viene risolto nei passi seguenti:

1. **Schivare:** Il Personaggio prima dichiara se sta usando un Incantesimo o una Capacità Speciale per schivare (*vedere "Schivare" a pagina 11*). In caso contrario, allora il Combattimento ha luogo.
2. **Incantesimi, Oggetti e Capacità:** Qualsiasi Incantesimo, Oggetto, Oggetto Magico o Capacità che un giocatore desidera usare per influenzare la Forza o la Magia di un Personaggio deve essere implementato prima che il tiro d'attacco venga effettuato. I Personaggi possono usare solo 1 Oggetto Arma per tiro d'attacco, a meno che un'altra Capacità Speciale non permetta l'uso di più Oggetti Arma (*vedere "Armi e Armatura" e "Usare gli Incantesimi" a pagina 11*).
3. **Chiedere Aiuto:** Se un altro Personaggio si trova sulla stessa casella, il giocatore attaccante può chiedere aiuto per sconfiggere il Nemico (*vedere "Chiedere Aiuto" in questa pagina*).
4. **Tiro d'Attacco:** Il giocatore attivo tira 1 dado e somma il risultato alla Forza o alla Magia del proprio Personaggio, a seconda del tipo di Combattimento che si sta verificando.

Più di un Nemico

Se ci sono più Nemici in una casella che attaccano un Personaggio con la Forza, oppure più Nemici che attaccano con la Magia, e hanno lo stesso numero incontro, essi combattono come un unico Nemico durante il Combattimento: sommano tra loro i rispettivi valori di Forza o di Magia ai quali si somma un solo tiro d'attacco, per formare un unico punteggio d'attacco combinato. Un Nemico con Forza non si unirà mai in attacco con un Nemico con Magia.

Chiedere Aiuto

Se un Personaggio finisce su una casella già occupata da un altro Personaggio e incontra un Nemico durante il suo turno, può chiedere aiuto per sconfiggere il Nemico. Se l'altro giocatore accetta di aiutare nel Combattimento, somma fino a 3 Forza o Magia al punteggio d'attacco del Personaggio. Se il Personaggio aiutante al momento ha meno di 3 degli attributi necessari, può sommare solo quelli che possiede.

Una volta che un giocatore accetta di aiutare in un Combattimento, il Combattimento viene risolto. Se il Nemico viene sconfitto, il Personaggio aiutante riceve 1 Muny. Se il Nemico vince, anche il Personaggio aiutante perde 1 Salute (l'uso di un Oggetto, di un Incantesimo o di una Capacità Speciale possono evitarlo).

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

XION Casella di Partenza
Città di Mezzo

Capacità Speciali

1. Inizi la partita con 1 carta.
2. Puoi prendere un qualsiasi da un altro Personaggio quando finisci nella sua stessa casella.
3. Puoi sempre tornare nella Città di Mezzo invece di effettuare il tuo normale movimento.

2 forza | 5 magia | 4 salute | 4 destino

seguaci | oggetti



HEARTLESS DARKSIDE

Un Heartless Darkside appare di fronte a te. Rimane qui finché non viene sconfitto.

2

SPADA DEL SOGNO

ARMA

Finché possiedi la Spada del Sogno, puoi aggiungere 1 alla tua per la durata di ogni Combattimento in cui decidi di usarla.

5

INCANTESIMO DESTREZZA

Questo Incantesimo può essere lanciato quando necessario per permetterti di schivare l'attacco di un qualsiasi Nemico.

INCANTESIMO THUNDARA

Lancia questo Incantesimo su te stesso quando stai per essere coinvolto in un Combattimento. Solo per quell'unico Combattimento, Thundara ti permette di sommare la tua alla tua per ottenere la tua totale.

Xion ha una Spada del Sogno in aggiunta alle carte Incantesimo Destrezza e Thundara. Xion ha già aumentato precedentemente la sua Forza a 3 e la sua Magia a 5 come mostrato sui dischi rosso e blu. Nel suo turno Xion si muove su una casella Rotta Gummi e pesca 1 carta Avventura. È un Heartless Darkside, che ha una Forza di 6.

Xion potrebbe scegliere di schivare l'Heartless Darkside usando l'Incantesimo Destrezza, ma decide di attaccare invece l'Heartless Darkside. Dato che l'Heartless Darkside ha un valore in Forza, anche Xion deve combattere con la Forza.

Xion sceglie di usare l'Incantesimo Thundara, che le permette di sommare la sua Magia di 5 alla sua Forza di 3 per il Combattimento. In aggiunta, usa la Spada del Sogno per sommare 1 altra Forza, ottenendo un totale

di 9 (3+5+1). L'Heartless Darkside tira 1 dado e ottiene un 6 per il suo attacco, Xion tira 1 dado e ottiene un 3.

Dopo avere sommato i loro valori di Forza ai loro tiri d'attacco, sia Xion che l'Heartless Darkside hanno un valore d'attacco di 12, che risulterebbe in uno stallo. Xion decide di spendere uno dei suoi 3 segnalini Destino per ripetere il suo tiro d'attacco. Il nuovo risultato è 5, che rende il suo punteggio d'attacco un 14. Dato che il punteggio d'attacco di Xion ora è superiore a quello dell'Heartless Darkside, sconfigge l'Heartless Darkside e raccoglie la sua carta per i punti Trofeo. Se il punteggio d'attacco di Xion fosse stato inferiore a quello dell'Heartless Darkside, avrebbe perso il Combattimento e 1 Salute, terminando il suo turno. In questo caso l'Heartless Darkside sarebbe rimasto sulla casella della Rotta Gummi.

Trofei

Quando un Personaggio sconfigge un Nemico, egli conserva la carta Nemico per tenere traccia dei suoi Trofei.

Un Personaggio può scambiare queste carte Trofeo alla fine del suo turno per ottenere Forza o Magia, che verrà registrata sul disco appropriato.

Un Personaggio ottiene 1 Forza ogni 5 punti Forza, oppure 1 Magia ogni 5 punti Magia, contrassegnati sulle carte Trofeo che consegna. Le carte Trofeo scambiate vengono quindi collocate nella pila degli scarti delle carte Avventura. I punti Forza e Magia in eccesso sulle carte Trofeo sopra a un multiplo di 5 vengono persi.

Schivare

I Personaggi a volte hanno l'opzione di schivare i Nemici usando degli Incantesimi o delle Capacità Speciali del Personaggio. Il Personaggio che schiva non può influenzare o essere influenzato dal Nemico attaccante.

Gli incontri che possono essere schivati sono:

1. Qualsiasi cosa che attacchi un Personaggio (solo nella Regione Esterna e nella Regione Centrale).
2. Nemici che appaiono come risultato di un Evento, di un Luogo o di un Estraneo (solo nella Regione Esterna e nella Regione Centrale).

OGGETTI

Gli Oggetti e gli Oggetti Magici sono considerati come Oggetti. Qualsiasi carta Oggetto che possiede il Personaggio viene collocata al di sotto della sua carta Personaggio e deve essere tenuta a faccia in su.

Limiti di Oggetti Trasportabili

Nessun Personaggio può avere più di 4 Oggetti a meno che non possieda un Zaino Slot Accessorio oppure Qui, Quo o Qua. Qualsiasi Personaggio che acquisisce più Oggetti di quelli permessi deve decidere quali tenere. Quelli che non vengono tenuti vengono immediatamente collocati a faccia in su sulla casella attuale del Personaggio. I Munny e i segnalini Destino non contano come Oggetti.

Armi e Armatura

Gli Oggetti con la parola chiave Arma o Armatura aumentano le capacità d'attacco o di difesa di un Personaggio.

Un Personaggio può usare solo un'Arma durante un attacco, a meno che la sua Capacità Speciale non dica altrimenti.

SEGUACI

Durante la partita, i Personaggi possono acquisire Seguaci come risultato di incontri. Tutti i Seguaci che accompagnano un Personaggio vengono tenuti al di sotto della carta Personaggio e devono essere tenuti a faccia in su. Un Personaggio può avere un qualsiasi numero di Seguaci. Qualsiasi Seguace che viene perduto in un qualsiasi modo viene collocato nella pila degli scarti delle carte Avventura.



Cedere Seguaci e Oggetti

Un Personaggio può cedere qualsiasi Seguace o Oggetto alla fine del suo turno lasciandolo a faccia in su sulla casella che occupa.

INCANTESIMI

I Personaggi possono acquisire e usare gli Incantesimi dal mazzo Incantesimo, se la loro Magia è sufficiente a permetterglielo, come indicato nella tabella sottostante.

Magia Totale	1	2	3	4	5	6
Massimo degli Incantesimi	0	0	1	2	2	3

Se in un qualsiasi momento un Personaggio possiede più Incantesimi di quelli permessi dalla sua Magia, il giocatore sceglie quali Incantesimi scartare. Gli Incantesimi non possono essere scartati a meno che il Personaggio non abbia più Incantesimi di quelli che gli permette la sua Magia. L'unico altro modo di liberarsi di una carta Incantesimo è usarla!

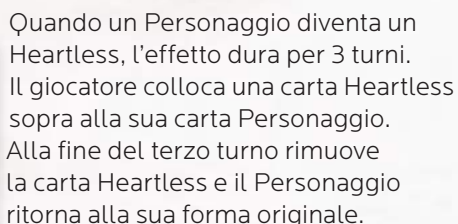


Se il mazzo Incantesimo si esaurisce, tutte le carte Incantesimo scartate vengono mescolate e collocate a faccia in giù per formare un nuovo mazzo. Gli Incantesimi vengono tenuti segreti agli altri giocatori. L'effetto di ogni Incantesimo, e quando può essere usato, è descritto in dettaglio sulle singole carte Incantesimo.

Usare gli Incantesimi

Nel proprio turno, un Personaggio può usare un qualsiasi numero di carte Incantesimo dalla propria mano. Tuttavia, può usare solo 1 Incantesimo durante il turno di un altro Personaggio. Gli Incantesimi vengono sempre risolti immediatamente quando vengono giocati oppure quando vengono incontrati sul tabellone e vengono scartati una volta usati.

Personaggi Heartless



I Personaggi Heartless possono muoversi di una sola casella per turno. Effettuano degli incontri quando finiscono su una casella come ogni altro Personaggio, ma non possono usare Oggetti, Munny o Seguaci, e non possono né ottenere né lanciare Incantesimi.

Se un Personaggio è già un Heartless e viene di nuovo trasformato in uno di essi, il Personaggio rimane un Heartless per 3 turni ulteriori a partire dalla seconda trasformazione. Quando il Personaggio torna alla sua forma originale, rimuove la carta Heartless alla fine del turno.

Qualsiasi istruzione che abbia come risultato la perdita di un turno causa al giocatore la perdita del suo prossimo turno. Il turno in corso viene risolto come di norma.

Quando un Personaggio viene sconfitto, rimuove la carta Personaggio e la sua miniatura dal gioco. Colloca qualsiasi Oggetto (inclusi gli Oggetti Magici), Munny e Seguace da una parte. Rimette qualsiasi Incantesimo, Trofeo e segnalino Destino nelle rispettive pile degli scarti o riserve.

Gli Oggetti, i Munny e i Seguaci che sono stati collocati da parte vengono ereditati dal nuovo Personaggio del giocatore e possono essere usati come di norma. Le carte non desiderate, oppure le carte che non possono essere conservate in base alle Capacità Speciali del nuovo Personaggio, vengono lasciate sulla casella di partenza del Personaggio.

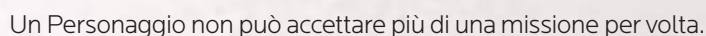
Usare le carte è sempre facoltativo.

I Personaggi possono possedere carte che non gli è permesso usare oppure più copie della stessa carta, a meno che una data carta o Capacità non specifichi altrimenti.

A differenza delle carte Avventura e delle carte Incantesimo, le carte Keyblade e le carte Acquisto non vengono collocate in una pila degli scarti quando non servono, vengono invece rimesse nei loro rispettivi mazzetti e sono di nuovo disponibili per gli altri Personaggi.

Tutti i Munny, i segnalini Destino, le carte Acquisto e le carte Keyblade sono limitati al numero di componenti forniti dal gioco.

Un Personaggio che finisce sulla casella Cimitero dei Keyblade può scegliere di accettare una missione secondaria. Se un Personaggio sceglie di accettare una missione, deve tirare 1 dado per determinare quale sarà la missione, come descritto sulla casella.



Un Personaggio deve completare immediatamente la missione assegnata se è in grado di farlo. In aggiunta, nessun Personaggio che ha accettato una missione secondaria può aprire lo Spazio Infinito fino a che non ha completato prima la missione, prendendo così un Keyblade dal rispettivo mazzetto.

Ci sono molti modi per passare tra la Regione Esterna e la Regione Centrale di Kingdom Hearts: sconfiggendo 1.000 Heartless, usando un Corridoio dell'Oscurità, usando una Gummiship o come risultato di un incontro.

La casella Battaglia dei 1.000 Heartless fornisce un'opportunità per i Personaggi di passare tra la Regione Esterna e la Regione Centrale.

Se un movimento di un Personaggio nella Regione Esterna è sufficiente a trasportarlo fino o oltre la

Battaglia dei 1.000 Heartless, può scegliere di cercare di attraversarla per raggiungere la Regione Centrale.

Per fare ciò, deve sconfiggere 1.000 Heartless (che vengono considerati come un unico Heartless con una Forza di 9). I 1.000 Heartless non tirano un dado per modificare questo valore.

Un Personaggio che sconfigge o schiva i 1.000 Heartless deve continuare il suo movimento entrando nella Regione Centrale e continuando a muoversi in una qualsiasi direzione fino al valore massimo del suo tiro per il movimento. Se il suo movimento termina sulla casella Battaglia dei 1.000 Heartless, egli continuerà il suo movimento nella Regione Centrale nel suo prossimo turno.

Un Personaggio sconfitto dai 1.000 Heartless perde 1 Salute (che può essere salvata dall'uso di un Oggetto o di un Incantesimo), e il suo turno termina immediatamente. Un Personaggio in uno stallo con 1.000 Heartless non perde 1 Salute, ma il suo turno termina comunque immediatamente.

1.000 Heartless non attaccano i Personaggi che passano attraverso la casella Battaglia dei 1.000 Heartless se i Personaggi scelgono di rimanere nella Regione Esterna, e non attaccano nemmeno i Personaggi che si muovono dalla Regione Centrale per tornare nella Regione Esterna. In aggiunta, un Personaggio che finisce sulla casella Battaglia dei 1.000 Heartless può scegliere di effettuare un incontro nella casella pescando qualsiasi carta dal mazzo Avventura che si dovrebbe pescare lì. Se sceglie questa opzione non può passare nella Regione Centrale.

Corridoio dell'Oscurità



Quando un giocatore sceglie di usare un Corridoio dell'Oscurità, deve sacrificare 1 Salute. Se un giocatore possiede solo 1 Salute, non può usare un Corridoio dell'Oscurità. Per attraversare usando un Corridoio dell'Oscurità, un giocatore deve iniziare il proprio turno sulla casella. I giocatori non possono usare un Corridoio dell'Oscurità per tornare

dalla Regione Centrale alla regione Esterna, queste caselle funzionano solo in una direzione.

Gummiship

Qualsiasi Personaggio che desideri passare tra la Regione Esterna e la Regione Centrale senza passare sulla casella Battaglia dei 1.000 Heartless o usare un Corridoio dell'Oscurità deve avere una carta Gummiship.



Le Gummiship possono essere acquisite come risultato di un incontro, acquistandone una o scambiando uno Scettro del Sogno per una di esse mentre ci si trova su una casella Rotta Gummi. Nell'ultimo caso, invece di muoversi, il Personaggio prende una carta Gummiship dal mazzo Acquisto (se disponibile) e scarta lo Scettro del Sogno, cosa che fa spendere un intero turno.

Nel turno successivo, un Personaggio con una Gummiship può attraversare la Regione Esterna per andare nella Regione Centrale (o viceversa) nella casella direttamente opposta a quella in cui si trova. Questo è il suo movimento per quel turno; non tira il dado per determinare un movimento aggiuntivo. Il Personaggio deve effettuare un incontro nella casella sulla quale si è mosso.

Alla fine del turno dopo che è stata acquisita, la Gummiship deve essere collocata nella pila degli scarti delle carte Avventura oppure rimessa nelle carte Acquisto, a prescindere che il Personaggio abbia deciso di usarla o meno.

Passare tra la Regione Centrale e la Regione Interna

Lo Spazio Infinito è l'unico collegamento per la Regione Interna.

Spazio Infinito

Si può entrare nella Regione Interna solo passando attraverso la casella Spazio Infinito. Un Personaggio può cercare di aprire lo Spazio Infinito se termina il suo movimento su di esso, oppure se il suo movimento è sufficiente a trasportarlo oltre a esso.

Un Personaggio deve cercare di aprire lo Spazio Infinito ogni volta che desidera passare nella Regione Interna, ma può passare liberamente quando la lascia.

Un Personaggio che cerca di aprire lo Spazio Infinito segue le istruzioni sulla casella Spazio Infinito. Se ha successo, il turno del Personaggio termina sulla casella Confini del Mondo. Se non ha successo, il turno del Personaggio termina immediatamente e rimane sulla casella Spazio Infinito.

Movimento nella Regione Interna

Un personaggio può muoversi di una sola casella per turno nella Regione Interna e su ogni casella deve essere effettuato un incontro e deve venire superato, prima che un Personaggio possa muoversi verso la casella Porta dell'Oscurità. Un Personaggio può scegliere di viaggiare in senso orario o antiorario. Un Personaggio può scegliere di tornare indietro in qualsiasi momento. Un Personaggio che è tornato indietro si muove comunque di una sola casella per turno, ma ignora le istruzioni su tutte le caselle sul ritorno verso la casella Confini del Mondo. Una volta che ha raggiunto la casella Confini del Mondo, ha di nuovo la scelta di muoversi in senso orario o antiorario, oppure può persino ritornare nella Regione Centrale attraverso lo Spazio Infinito.



Caselle in Senso Orario nel Dettaglio:

Mondo Caotico

Questa casella offre una scelta su come combattere.

Combatti: Usando la Forza, un Personaggio combatterà contro Ansem nel Mondo Caotico e dovrà vincere per procedere verso la casella Ultimo Respiro. Vengono tirati 2 dadi per la Forza di base di Ansem ogni volta che un Personaggio finisce su questa casella. Dopo avere calcolato la Forza di base, Ansem tira 1 dado per attaccare e la Forza di base viene sommata al tiro d'attacco.

Vola: Un Personaggio potrebbe invece scegliere di usare la Magia per battere Ansem nella casella Mondo Caotico. Tira 3 dadi per Ansem. La Magia del Personaggio viene sottratta da questo totale (il Personaggio non tira alcun dado) e il risultato indica dove emergerà il Personaggio dal Mondo Caotico. Il Personaggio viene immediatamente mosso sulla casella indicata. Se rimane nella casella Mondo Caotico, può muoversi nel suo prossimo turno.

Cratere

Quando un Personaggio finisce sulla casella Cratere, tira 1 dado. Il risultato rappresenta il numero di Heartless che invadono la casella, ognuno con una Forza di 4. Colloca il dado sulla casella come promemoria. Il Personaggio combatte gli Heartless uno alla volta, in successione, fino a che non viene

sconfitto oppure è lui a sconfiggere tutti gli Heartless, dopodiché quel turno termina. Se un Personaggio viene sconfitto, deve continuare a combattere gli Heartless rimasti nel suo prossimo turno oppure deve tornare indietro. Un Personaggio può muoversi nel turno successivo a quello in cui l'ultimo degli Heartless collocati è stato sconfitto.

Caselle in Senso Antiorario nel Dettaglio:

Prigione del Mondo

La Prigione del Mondo è un gigantesco Corridoio dell'Oscurità e un Personaggio ha bisogno di Forza per resistere al volatile portale e non essere lanciato in un mondo inaspettato! Il Personaggio deve tirare 3 dadi non appena entra nella casella e i risultati vengono sommati.

La Forza del Personaggio viene sottratta da questo totale e il risultato indica dove emergerà il Personaggio dalla casella Prigione del Mondo. Il Personaggio viene immediatamente mosso sulla casella indicata. Un Personaggio che rimane sulla casella Prigione del Mondo può muoversi nel suo prossimo turno.

Terra degli Stregoni

Vengono tirati 2 dadi per la Forza di base di Chernabog ogni volta che un Personaggio finisce su questa casella. Dopo avere calcolato la Forza di base, Chernabog tira 1 dado per attaccare e la Forza di base viene sommata al tiro d'attacco. Il Personaggio poi tira per l'attacco come di norma e i punteggi vengono confrontati.

Ultimo Respiro

Un Personaggio deve fermarsi quando raggiunge questa casella. Se possiede un Keyblade deve scartarlo per entrare nella Porta dell'Oscurità. Se non possiede un Keyblade deve tornare indietro (*vedere "Tornare Indietro nella Regione Interna" a pagina 8*).

Porta dell'Oscurità

L'ultima casella sul tabellone è la Porta dell'Oscurità. Il primo giocatore a raggiungere la casella Porta dell'Oscurità tira 1 dado per sigillarla e ottiene un numero di Punti Vittoria pari al tiro del dado. È possibile ripetere il tiro del dado usando un segnalino Destino. Una volta che la Porta dell'Oscurità è sigillata, la partita termina e il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince.

CONTARE I PUNTI VITTORIA

Segnate i Punti come Segue:

Se la miniatura di un Personaggio si trova nella Regione Esterna	0
Se la miniatura di un Personaggio si trova nella Regione Centrale	1
Se la miniatura di un Personaggio si trova nella Regione Interna	3
Se la miniatura di un Personaggio si trova sulla Porta dell'Oscurità	5
Punti Vittoria bonus per aver sigillato la Porta dell'Oscurità (<i>vedere Porta dell'Oscurità</i>)	X
Ogni Seguace, Incantesimo, Oggetto e Oggetto Magico	1
Ogni 2 Munny	1
Sottraete i vostri valori di partenza di Magia e di Forza dai valori finali	X

Sommate tutti questi valori per ottenere il vostro punteggio finale!

REGOLE PER UNA PARTITA TRADIZIONALE

Talisman: Kingdom Hearts usa le regole della partita veloce del gioco Talisman 4° edizione. È possibile adattare le regole alla lunghezza del gioco originale usando i cambiamenti elencati qua sotto.

Se i giocatori vogliono usare le regole descritte qui, dovrebbero assicurarsi che tutti capiscano e siano d'accordo sulle regole prima che la partita inizi.

Nessuna Eredità

Per una partita più impegnativa, rimuovete le regole dell'eredità per quando un Personaggio viene sconfitto. Al suo posto, quando un Personaggio viene sconfitto, tutti gli Oggetti, gli Oggetti Magici, i Seguaci e i Munny del Personaggio vengono collocati sulla casella dove il Personaggio è stato sconfitto. Tutti i segnalini Destino del Personaggio vengono rimessi nelle rispettive riserve. Tutte le altre carte (incluse le carte Avventura e gli Incantesimi del Personaggio) vengono rimesse nei rispettivi mazzi, mazzetti o pile degli scarti. La carta Personaggio e la miniatura del Personaggio vengono rimosse dal gioco. Il giocatore del Personaggio sconfitto può iniziare di nuovo, nel suo prossimo turno, con un nuovo Personaggio pescato casualmente dalle carte Personaggio inutilizzate, seguendo i passi dal 6 al 12 della sezione "Preparazione della Partita" a pagina 6.

Forza e Magia

Diminuite la frequenza con la quale Forza e Magia vengono ottenute. Un Personaggio deve scambiare carte Trofeo con un valore combinato di 7 o più per ottenere il punto (vedere "Trofei" a pagina 11).

Nessun Bonus di Partenza

Durante la fase di preparazione i giocatori non ottengono 1 Forza o Magia aggiuntiva. Invece iniziano la partita solo con i valori elencati sulla carta Personaggio.

REGOLE DI GIOCO ALTERNATIVE

Cedere Carte Prima degli Incontri

Aggiungere questa regola permette a un giocatore di cedere Seguaci o Oggetti su una casella prima di pescare le carte. Questo gli permette di evitare di pescare carte, visto che le carte cedute contano per il numero di carte sulla casella. Queste carte non possono essere riprese in questo turno.

GUIDA ALLE ICONE

Tirare Dadi	
Pescare carte Avventura	
Carte Avventura	
Carte Acquisto	
Carte Incantesimo	
Segnalini Destino	
Seguaci	
Salute	
Magia	
Munny	
Oggetti	
Forza	

Basato su Talisman 4° Edizione di Games Workshop

Design del Gioco Originale Talisman: Robert Harris

Illustrazioni del Tabellone: Ben Zweifel

Ringraziamenti Speciali: Carol Johnston (Responsabile del Prodotto), Elisa Teague (Adattamento di Kingdom Hearts) Juan Romero, Kami Mandell, Pat Marino, Rachel McIntyer (3D), Darren Donahue (3D), Samantha Barlin (Progetto Grafico), Sean Fletcher, Zoë Robinson

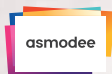
Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Alice Amadei, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini



Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • Italia
www.asmodee.it
italia@asmodee.com

Talisman, GW, Games Workshop, Warhammer e tutte le meccaniche di gioco, loghi associati, design e la distintiva somiglianza sono ® o TM, e/o © di Games Workshop Limited, registrati in varie forme in tutto il mondo, e usati sotto licenza. © Disney. Il logo OP e USAOPOLY sono marchi registrati di USAopoly, Inc. © 2019. USAopoly, Inc. Tutti i Diritti Riservati. Ideato, fabbricato e distribuito da USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **FABBRICATO IN CINA.** Colori e materiali potrebbero variare da quelli mostrati. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

SEQUENZA INCONTRO TALISMAN

