



TALISMAN



Disney



SPIS TREŚCI

Opis podstawowych elementów i pojęć	2-4
Karty i statystyki Postaci	4-5
Przygotowanie gry	6-7
Tura gracza	8-11
Spotkania	8-9
Walka	9-11
Przykład walki	10
Przedmioty	11
Sprzymierzeńcy	11
Zaklęcia	11
Dodatkowe zasady	12-14
Zasady alternatywne	15
Kolejność rozpatrywania spotkań	16

WPROWADZENIE

Przeżyj niesamowitą przygodę w grze *Talisman: Kingdom Hearts*! Rośnij w siłę, eksploruj nieznanne obszary, przemierzając tajemnicze Gumidrogi i Korytarze Ciemności. Aby dotrzeć do końca swej podróży, będziesz musiał zebrać niezbędne Przedmioty, zyskać cennych Sprzymierzeńców i ulepszyć swoją Siłę i Magię. A co najważniejsze, musisz odnaleźć Kluczostrze, które pozwolą ci zamknąć Drzwi do Ciemności na zawsze!

OPIS PODSTAWOWYCH ELEMENTÓW I POJĘĆ

Ta sekcja objaśnia nowym graczom podstawowe pojęcia i elementy w grze *Talisman*. Gracze, którzy znają już *Talisman: Kingdom Hearts* lub oryginalną grę *Talisman: Magia i Miecz*, mogą przejść do „Przygotowania gry” na stronie 6.

Plansza

Plansza przedstawia znane miejsca ze świata Kingdom Hearts. Została podzielona na trzy Regiony: Zewnętrzny, Środkowy i Wewnętrzny.

LICZBA GRACZY

W *Talisman: Kingdom Hearts* może grać do sześciu osób, jednak im więcej graczy, tym rozgrywka będzie dłuższa. Jeśli w grze bierze udział mniejsza liczba graczy lub chcielibyście doświadczyć standardowej dłuższej rozgrywki w *Talisman*, alternatywne zasady zostały opisane na stronie 15.

ELEMENTY

Poniżej wyszczególniono wszystkie elementy, które znajdują się w pudełku gry *Talisman: Kingdom Hearts*:

- ✦ ta instrukcja
- ✦ 1 plansza
- ✦ 100 kart Przygód
- ✦ 40 żetonów kart Przygód
- ✦ 24 karty Zaklęć
- ✦ 6 plansz statystyk (Zdrowie, Siła i Magia)
- ✦ 36 żetonów Losu
- ✦ 28 kart Ekwipunku
- ✦ 6 kart Kluczostrzy
- ✦ 11 kart Postaci
- ✦ 11 figurek Postaci
- ✦ 4 karty Postaci Bezsercnych
- ✦ 30 Złociaków
- ✦ 6 sześciościennych kości



REGION
ZEWNĘTRZNY

REGION
WEWNĘTRZNY

REGION
ŚRODKOWY

Karty Przygód

W tej talii składającej się ze 100 kart znajdują się Bezsercni, wydarzenia i przedmioty, na które Postaci natkną się podczas swojej przygody.



Żetony kart Przygód

Dzięki tym 40 żetonom w czasie gry można łatwiej połączyć karty Przygody z odpowiednim obszarem planszy.



Karty Zaklęć

W grze znajdują się 24 karty Zaklęć, przedstawiające różne Zaklęcia, które można rzucić podczas gry.



Plansze statystyk

W grze znajduje się 6 plansz ze wskaźnikami służącymi do zaznaczania obecnej Siły (czerwony), Magii (niebieski) i Zdrowia (zielony). Postać nie może posiadać wyższej wartości któregośkolwiek z tych wskaźników niż wartość maksymalna.



Karty Ekwipunku

W grze znajduje się 28 kart Ekwipunku. Karty te przedstawiają Przedmioty, które Postaci mogą pozyskać w sposób inny, niż w wyniku rozpatrywania kart Przygód.



Karty Kluczostrzy

Postaci mogą zdobyć 1 z 6 kart Kluczostrzy poprzez wykonanie zadania pobocznego z obszaru Cmentarza Kluczostrzy.



Złociaki

30 Złociaków reprezentuje pieniądze i inne bogactwa, których Postaci będą używać do nabywania kart i opłacania usług podczas swojej przygody.



Kości

W grze znajduje się 6 kości. Używane są podczas ruchu, rozpatrywania walki i ustalania wyników poleceń, które znajdują się na kartach lub planszy.



Karty i figurki Postaci

W grze znajduje się 11 kart Postaci. Każda z nich szczegółowo opisuje daną Postać, jej początkowe wartości Siły, Magii, Zdrowia i żetonów Losu, a także jej specjalne zdolności. Każdej karcie Postaci odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jej położenie na planszy.



Karty Bezsercnych

4 karty Bezsercnych są używane, gdy podczas gry Postać zostaje zamieniona w Bezsercnego. Kiedy to się wydarzy, na czas bycia Bezsercnym należy położyć kartę Bezsercnego na karcie danej Postaci.



Siła i Magia

Siła reprezentuje zdolności Postaci podczas walki, zaś Magia jej umiejętność przechytrzenia przeciwnika. Siła i Magia są wykorzystywane podczas walki (patrz „Walka” na stronie 9), a także w celu przezwyciężania różnego rodzaju przeszkód, które Postaci napotkają na swej drodze w trakcie rozgrywki.

Kiedy Postać zyskuje lub traci Siłę, zaznacza te zmiany przy użyciu czerwonego wskaźnika Siły. Zmiany wartości Magii zaznacza się przy pomocy niebieskiego wskaźnika. Jednak Siła i Magia, które Postać zyskuje dzięki Przedmiotom i Sprzymierzeńcom, nie są zaznaczane na wskaźnikach – zamiast tego należy je po prostu dodać do Siły lub Magii Postaci, kiedy dana sytuacja to nakazuje lub na to zezwala.



Całkowita Siła / Magia Postaci to suma wartości na wskaźniku jej Siły / Magii oraz wszystkich premii do wartości Siły / Magii zapewnianych przez Sprzymierzeńców i Przedmioty, które mogą zostać w danej sytuacji wykorzystane.

Siła i Magia Postaci na jej wskaźnikach nigdy nie mogą spaść poniżej początkowych wartości.



Zdrowie

Zdrowie odzwierciedla wytrzymałość danej Postaci. Postacie tracą punkty Zdrowia w wyniku walki, a także wskutek innych niebezpieczeństw napotkanych na swojej drodze. Każda Postać rozpoczyna grę posiadając tyle punktów Zdrowia, ile wskazano na jej karcie. Zdrowie Postaci jest zaznaczane na zielonym wskaźniku Zdrowia.

Postaci mogą odzyskać utracone punkty Zdrowia poprzez leczenie albo zyskiwanie punktów Zdrowia. Maksymalna wartość Zdrowia każdej Postaci wynosi o 2 więcej niż jej początkowa wartość Zdrowia. Każda Postać, która straci swój ostatni punkt Zdrowia, zostaje natychmiast pokonana. (Patrz „Pokonana Postać i odziedziczone Przedmioty” na stronie 12).



Los

Los odzwierciedla dopisujące Postaci szczęście i jest zaznaczany przy użyciu żetonów Losu. Raz na rzut kością gracz może wydać jeden żeton Losu (odkładając go na odpowiedni stos), aby powtórzyć rzut jedną z właśnie rzuconych kości:

1. podczas rzutu za ruch.
 2. podczas rzutu ataku lub
 3. podczas rzutu wykonywanego w wyniku polecenia zawartego na karcie lub obszarze planszy.
- ✦ Jeśli gracz wyda żeton Losu w celu powtórzenia rzutu kością, musi zaakceptować nowy wynik. Gracz nie może wydać kolejnego żetonu Losu, aby po raz kolejny powtórzyć rzut tą samą kością.
 - ✦ Jeśli akcja lub obszar wymaga, aby gracz rzucił kilkoma kośćmi, może wydać tylko jeden żeton Losu, aby powtórzyć rzut jedną z kości.
 - ✦ Gracz nie może wydać żetonu Losu, aby powtórzyć rzut za atak Wroga lub rzut innego gracza.
 - ✦ Akcje, które pozwalają odzyskać Los, pozwalają graczowi odzyskać żetony Losu maksymalnie do wartości ich początkowego Losu powiększonej o 2.

Figurki Postaci



PRZYGOTOWANIE POSTACI

WSKAŹNIK
SIŁY

WSKAŹNIK
MAGII

WSKAŹNIK
ZDROWIA



SORA

Obszar startowy:
Sekretne miejsce

Specjalne zdolności

1. W czasie walki możesz rzucać 2 kośćmi i użyć wyższego wyniku do określenia twojej skuteczności ataku.
2. Możesz używać jednocześnie 2 Broni (chyba że używasz Tarczy Marzeń lub Dzielnego Wojownika).

✓ Siła: 4 | ⚡ Magia: 3 | ❤ Zdrowie: 4 | 🎲 Los: 1

🔮 **Sprzymierzeńcy**

📦 **Przedmioty**

ZŁOCIĄK



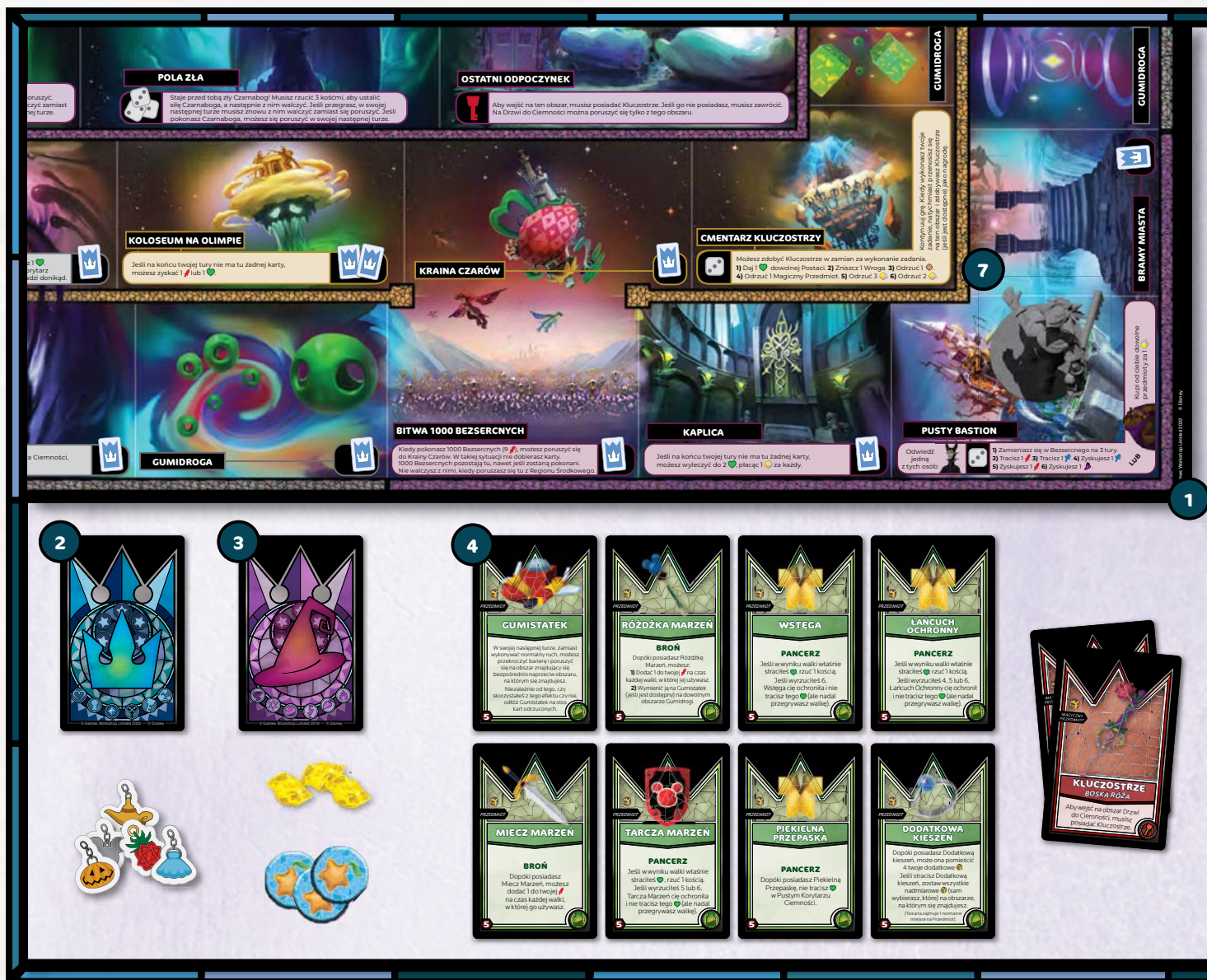
**ŻETON
LOSU**



**KARTA
SPRZYMIERZEŃCA**

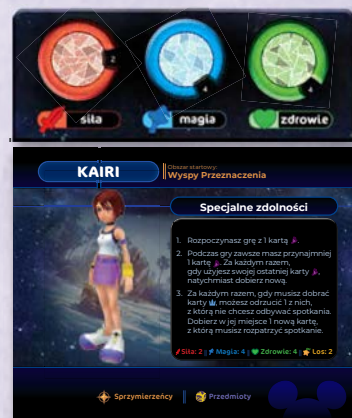


**KARTA
PRZEDMIOTU**



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
2. Karty Przygód (niebieskie) należy potasować i umieścić zakryte obok planszy. Umieść żetony kart Przygód obok kart Przygód.
3. Karty Zaklęć (fioletowe) należy potasować i umieścić zakryte obok planszy.
4. Karty Kluczostrzy (czerwone) i karty Ekwipunku (zielone) należy posegregować według typów i umieścić w formie odkrytych talii obok planszy.
5. Jeden z graczy bierze karty Postaci, tasuje je, a następnie losowo rozdaje każdemu po jednej. Niewybrane karty Postaci należy odłożyć do pudełka – mogą zostać wykorzystane później, kiedy któraś z Postaci zostanie pokonana. (Alternatywnie, jeśli wszyscy gracze się na to zgodzą, każdy gracz może wybrać dowolną kartę ze wszystkich dostępnych Postaci, rozpoczynając od najmłodszego gracza i kontynuując według wieku).
6. Każdy gracz umieszcza przed sobą kartę swojej Postaci. Karta Postaci wraz z Przedmiotami, Sprzymierzeńcami, planszą statystyk, Złociakami, żetonami Losu i innymi elementami tworzy strefę gry danego gracza, którą przedstawiono na stronie 5.
7. Każdy z graczy bierze figurkę odpowiadającą jego Postaci i umieszcza ją na obszarze planszy wskazanym na karcie Postaci jako obszar startowy.



8. Każdy gracz bierze planszę statystyk i ustawia zielony wskaźnik na wartość Zdrowia wskazaną na jego karcie Postaci, czerwony wskaźnik na początkową wartość Siły, a niebieski wskaźnik na początkową wartość Magii. Jeśli stosujecie zasady szybszej rozgrywki, każdy gracz wybiera Siłę lub Magię i zwiększa o 1 wartość danej cechy na swoim wskaźniku.
9. Każdy gracz otrzymuje tyle żetonów Losu, ile wynosi wartość Losu na jego karcie Postaci, oraz 1 Złociaka. Pozostałe żetony Losu i Złociaki należy umieścić na oddzielnych stosach obok planszy – gracze będą z nich korzystać w trakcie rozgrywki.
10. Każdy gracz, którego Postać rozpoczyna grę posiadając Zaklęcia (jest to wyszczególnione w specjalnych zdolnościach danej postaci) dobiera wskazaną liczbę kart Zaklęć z talii Zaklęć. Nie ujawnia dobranych kart innym graczom.
11. Każdy gracz, którego Postać rozpoczyna grę, posiadając jakieś Przedmioty (jest to wyszczególnione w specjalnych zdolnościach danej postaci) bierze odpowiednie karty Przedmiotów z talii Ekwipunku.
12. Karty Bezsercnych należy umieścić obok planszy, aby gracze mogli z nich w każdej chwili skorzystać.
13. Rozpoczyna grę, który jako ostatni grał w *Kingdom Hearts*. Następnie gracze wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

TURA GRACZA

Tura każdego gracza składa się z dwóch części rozgrywanych **w następującej kolejności**:

1. **Ruch** – Postać zawsze musi się poruszyć na początku swojej tury.
2. **Spotkania** – Kiedy Postać zakończy ruch, musi odbyć spotkanie wynikające z obszaru, na którym zakończyła swój ruch, w tym ze znajdującymi się tam kartami. Po zakończeniu tury jednej Postaci przychodzi kolej na następnego gracza po lewej.

RUCH

Ruch w Regionie Zewnętrznym i Środkowym

Gracz rzuca 1 kością i przesuwa swoją Postać o tyle obszarów wokół planszy, ile wyrzucił oczek. Postać może poruszyć się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym w ramach jej obecnego Regionu, ale nie może poruszyć się w obu kierunkach podczas jednego ruchu. Nie można zmienić kierunku w trakcie ruchu. Wyjątek stanowi przechodzenie pomiędzy Regionem Zewnętrznym a Środkowym. Postać może przejść z jednego Regionu do drugiego, sąsiedniego Regionu tylko w wyniku spotkania lub zdolności karty.

Ruch w Regionie Wewnętrznym

W Regionie Wewnętrznym gracz nie rzuca kością za ruch – Postać może poruszyć się tylko o 1 obszar.

Zawracanie w Regionie Wewnętrznym

Postać, która przebywa w Regionie Wewnętrznym, może w dowolnej chwili zawrócić i poruszyć się z powrotem w kierunku obszaru Końca Świata.

Postać, która zawróciła, nadal porusza się tylko o 1 obszar na raz, ale ignoruje polecenia zawarte na wszystkich obszarach, przez które powraca do Końca Świata. Kiedy Postać zdecyduje się już na zawrócenie, nie będzie mogła zmienić zdania – musi powrócić do Końca Świata.


SPOTKANIA

Spotkanie innej Postaci

Kiedy Postać zakończy ruch na obszarze, na którym znajduje się już inny gracz lub gracze, może zaproponować danym graczom wymianę. Wymienione mogą zostać: Złociaki, żetony Losu, Przedmioty i Sprzymierzeńcy. Gracz nie musi proponować wymiany ani zgadzać się na wymianę zaproponowaną przez innego gracza.

Spotkanie wynikające z obszaru

Kiedy Postać zakończy swój ruch, musi zastosować się do polecenia zawartego na danym obszarze. Czasami spotkania są korzystne i dają Postaci wsparcie, jednak zdarzają się także spotkania z Bezsercnymi, którzy atakują Postać!

Jeśli gracz odbywa spotkanie z obszaru, na którym znajduje się symbol , należy:

- ✦ Dobrać karty Przygód z talii.
 - » Należy dobrać wskazaną liczbę kart, odejmując karty leżące już na danym obszarze lub z nim połączone (niezależnie od ich rodzaju).
- ✦ Rozpatrzyć karty w kolejności wyznaczonej przez ich numery spotkań, zaczynając od najniższego. Zazwyczaj będzie się to działo w następującej kolejności:
 - » Walka z Wrogami (patrz: Walka).
 - » Rozpatrzenie wszelkich dodatkowych poleceń z obszaru.
 - » Odwiedzenie Nieznajomych i Miejsc.
 - » Zabranie Sprzymierzeńców, Złociaków i Przedmiotów (opcjonalne).
 - » Porzucenie Sprzymierzeńców, Złociaków i Przedmiotów (opcjonalne).
- ✦ Jeśli więcej kart posiada ten sam numer spotkania, należy rozpatrzyć je w kolejności, w jakiej zostały dobrane.

W Regionie Zewnętrznym karty Przygód są umieszczane obok planszy, sąsiadując z polem, na którym odbywa się spotkanie. W przypadku Regionu Środkowego i Wewnętrznego karty Przygód należy umieścić obok planszy, a następnie wziąć dwa pasujące żetony kart Przygód, z których jeden kładzie się na danej karcie Przygody, a drugi na odpowiednim obszarze na planszy.



Jeśli polecenie na karcie Przygody spowoduje, że zostanie umieszczona gdzie indziej, nie wpływa ona na Postać, która ją wtedy dobrała.

OPIS KARTY



1. Nazwa
2. Rodzaj karty
3. Statystyki karty
4. Tekst karty
5. Numer spotkania

WALKA

Walka ma miejsce, gdy Postać spotka Wroga.

Rozpatrywanie walki z Wrogami

Rodzaj walki jest określany na podstawie statystyk (Siła lub Magia) na karcie Wroga. Walka z Wrogami przebiega w następujący sposób:

1. **Wymykanie się:** Gracz oznajmia, czy jego Postać używa Zaklęcia lub specjalnej zdolności, aby wymknąć się Wrogowi (patrz „Wymykanie się” na stronie 11). Jeśli nie, rozpoczyna się walka.
2. **Zaklęcia, Przedmioty i zdolności:** Jeśli gracz chce użyć jakiegoś Zaklęcia, Przedmiotu, Magicznego Przedmiotu lub zdolności, aby wpłynąć na Siłę lub Magię swojej Postaci, musi to zrobić przed wykonaniem rzutu ataku. Postać może użyć tylko 1 Przedmiotu Broni na rzut ataku, chyba że inna zdolność pozwala mu na użycie kilku Przedmiotów Broni (patrz „Bronie i Zbroja” oraz „Rzucanie Zaklęć” na stronie 11).
3. **Prośba o wsparcie:** Jeśli na tym samym obszarze znajduje się inna Postać, atakujący gracz może poprosić ją o wsparcie w pokonaniu Wroga (patrz „Prośba o wsparcie” na tej stronie).
4. **Rzut ataku:** Aktywny gracz rzuca 1 kością i dodaje wynik do wartości Siły lub Magii swojej Postaci (w zależności od rodzaju walki).

5. **Rzut ataku Wroga:** Inny gracz rzuca 1 kością za atak Wroga i dodaje wynik do Siły lub Magii danego Wroga. Suma to skuteczność ataku Wroga.

6. Porównanie skuteczności ataków:

- a. Jeśli skuteczność ataku Postaci jest wyższa, Wróg zostaje pokonany i gracz zabiera kartę Wroga (patrz „Trofea” na stronie 11).
 - b. Jeśli skuteczność ataku Wroga jest wyższa, Postać przegrywa walkę i traci 1 punkt Zdrowia (użycie Przedmiotu, Zaklęcia lub specjalnej zdolności może temu zapobiec, ale tylko w walce na Siłę). Tura Postaci natychmiast się kończy.
 - c. Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem i nie ma żadnego efektu. Tura Postaci natychmiast się kończy.
7. Podczas porównywania skuteczności ataku aktywny gracz, jeśli chce, może wydać 1 żeton Losu, aby przerzucić swój rzut ataku. W takiej sytuacji musi on zaakceptować nowy rzut i użyć go do obliczenia nowej skuteczności swojego ataku. Gracze nie mogą wydawać żetonów Losu, aby przerzucić atak Wroga.

Walka z więcej niż jednym Wrogiem

Jeśli na danym obszarze przebywa więcej niż jeden Wróg, który atakuje Postać przy użyciu Siły, lub więcej niż jeden Wróg, który atakuje Postać przy użyciu Magii, i mają oni ten sam numer spotkania, wszyscy tacy Wrogowie walczą wspólnie. Należy do ich zsumowanej Siły lub Magii dodać wynik jednego rzutu ataku i w ten sposób obliczyć ich jedną, połączoną skuteczność ataku. Wróg atakujący przy użyciu Siły nigdy nie połączy ataku z Wrogiem atakującym przy użyciu Magii.

Prośba o wsparcie

Jeśli Postać zakończy swój ruch na obszarze, na którym znajduje się już inna Postać, a następnie podczas swojej tury odbywa spotkanie z Wrogiem, gracz może poprosić drugą Postać o wsparcie w pokonaniu Wroga. Jeśli drugi gracz się na to zgodzi, dodaje maksymalnie 3 Siły lub Magii do skuteczności ataku danej Postaci. Jeśli wspierająca Postać ma obecnie mniej niż 3 danej cechy, może dodać tylko tyle, ile posiada.

Kiedy gracz zgodzi się wesprzeć w walce daną Postać, należy rozpatrzyć walkę. Jeśli Wróg zostanie pokonany, wspierająca Postać otrzymuje 1 Żłociaka. Jeśli Wróg wygra, wspierająca Postać również traci 1 punkt Zdrowia (użycie Przedmiotu, Zaklęcia lub specjalnej zdolności może temu zapobiec).

PRZYKŁAD WALKI

XION | Obszar startowy: **Miasto na Przecięciu**

Specjalne zdolności

1. Rozpoczynasz grę z 1 kartą.
2. Możesz wziąć dowolnych od innej Postaci, kiedy zakończysz ruch na tym samym obszarze.
3. Zawsze możesz wrócić do Miasta na Przecięciu zamiast wykonywać normalny ruch.

Siła: 2 | Magia: 4 | Zdrowie: 4 | Los: 4

Sprzymierzeńcy | Przedmioty



MROCZNY BEZSERCNY

Przed tobą pojawia się Mroczny Bezsercny. Pozostanie tu, dopóki nie zostanie pokonany.

MIECZ MARZEŃ

BRŃ

Dopóki posiadasz Miecz Marzeń, możesz dodać 1 do twojej na czas każdej walki, w której go używasz.

UNIK

Rzuć to Zaklęcie, aby zrobić unik i wymknąć się przed atakiem dowolnego Wroga.

PIORUN+

Rzuć to Zaklęcie na siebie, kiedy masz wejść w walkę. Tylko na czas tej 1 walki Piorun+ pozwala ci dodać swoją do twojej, aby obliczyć swoją łączną.

Xion posiada Miecz marzeń oraz karty Zaklęć Unik i Piorun+. Wcześniej w ciągu gry Xion zwiększyła swoją Siłę do 3 i swoją Magię do 5, co pokazuje jej czerwony i niebieski wskaźnik. W swojej turze Xion porusza się na obszar Gumidrogi i dobiera 1 kartę Przygody. To Mroczny Bezsercny o Sile 6.

Xion mogłaby wymknąć się Mrocznemu Bezsercnemu, używając Zaklęcia Unik, ale postanawia zamiast tego wykonać atak. Ponieważ Mroczny Bezsercny ma wartość Siły, Xion również musi walczyć przy pomocy Siły.

Xion postanawia użyć karty Zaklęcia Piorun+, który pozwala jej podczas tej walki dodać wartość jej Magii (5) do jej Siły (3). Dodatkowo używa Miecza marzeń, aby dodać 1 do swojej Siły, dzięki czemu uzyskuje łącznie wartość 9 (3+5+1).

Mroczny Bezsercny uzyskuje wynik rzutu za atak 6, a Xion 3.

Po dodaniu wartości Siły do wyników rzutów za atak zarówno Xion, jak i Mroczny Bezsercny mają wartość ataku równą 12, a więc remisują. Xion decyduje się wydać jeden ze swoich trzech żetonów Losu, aby przerzucić swój rzut ataku. Nowy wynik to 5, dzięki czemu skuteczność ataku Xion wynosi teraz 14. Ponieważ skuteczność jej ataku jest wyższa niż skuteczność Mrocznego Bezsercnego, pokonuje go i zabiera jego kartę jako kartę Trofeum. Jeśli skuteczność ataku Xion byłaby niższa niż skuteczność Mrocznego Bezsercnego, przegrałaby walkę i straciła 1 punkt Zdrowia, kończąc tym samym swoją turę. W takim przypadku Mroczny Bezsercny pozostałby na obszarze Gumidrogi.

Trofea

Kiedy Postać pokona Wroga, zatrzymuje jego kartę Wroga jako Trofeum. Na końcu swojej tury Postać może wymienić takie Trofea na punkty Siły lub Magii, co oznacza się przy pomocy odpowiedniego wskaźnika.

Postać zyskuje 1 Siły za każde 5 punktów Siły albo 1 Magii za każde 5 punktów Magii zaznaczonych na kartach Wrogów, których używa do wymiany. Wymienione w ten sposób karty Wrogów należy umieścić na stosie odrzuconych kart Przygód. Nadmiarowe punkty Siły lub Magii z kart Wrogów (które nie są wielokrotnością liczby pięć) przepadają.

Wymykanie się

Czasem Postaci mają możliwość wymknięcia się Wrogom lub innym Postaciom poprzez użycie efektu Zaklęcia lub zdolności Postaci. Postać, która się wymyka, nie może w żaden sposób wpływać na atakującego Wroga ani sama stać się obiektem jego wpływów.

Postać może się wymykać:

1. Wszystkiemu, co zaatakuje Postać (tylko Region Zewnętrzny i Środkowy).
2. Wrogom, którzy pojawiają się w wyniku kart Wydarzeń, Miejsc lub Nieznajomych (tylko Region Zewnętrzny i Środkowy).

PRZEDMIOTY

Zarówno Przedmioty, jak i Magiczne Przedmioty uważane są za Przedmioty. Wszystkie posiadane przez Postać Przedmioty umieszcza się poniżej jej karty Postaci (zawsze muszą być odkryte).

Ograniczenie liczby posiadanych Przedmiotów

Postać nie może posiadać na raz więcej niż 4 Przedmiotów, chyba że posiada Dodatkową kieszeń lub Hyzia, Dyzia lub Zyzia. Postać, która otrzyma Przedmiot wykraczający ponad powyższy limit, musi zdecydować, które Przedmioty zatrzymać. Porzucone Przedmioty należy natychmiast umieścić odkryte na obszarze, na którym obecnie przebywa dana Postać. Złociaki i żetony Losu nie są liczone jako Przedmioty.

Bronie i Pancerz

Przedmioty ze słowem kluczowym Broń i Pancerz zwiększają zdolności odpowiednio walki i obrony Postaci. Podczas walki Postać może korzystać tylko z jednej Broni, chyba że jej specjalna zdolność mówi inaczej.

SPRZYMIERZEŃCY

W wyniku spotkań Postaci mogą zdobywać Sprzymierzeńców. Towarzyszących Postaci Sprzymierzeńców umieszcza się poniżej jej karty Postaci (zawsze muszą być odkryci). Postać może posiadać dowolną liczbę Sprzymierzeńców. Sprzymierzeńcy, którzy z jakiegokolwiek powodu muszą zostać odrzuceni, są umieszczani na stosie odrzuconych kart Przygód.



Porzucanie Sprzymierzeńców i Przedmiotów

Na koniec swojej tury Postać może porzucić dowolną liczbę ze swoich Sprzymierzeńców lub Przedmiotów poprzez umieszczenie ich odkrytych na obszarze, na którym aktualnie przebywa.

ZAKŁĘCIA

Każda Postać może zdobywać i korzystać z kart Zaklęć z talii Zaklęć, o ile pozwala na to jej Magia. Określa to poniższa tabela:

Łączna Magia	1	2	3	4	5	6
Limit kart Zaklęć	0	0	1	2	2	3

Jeśli w jakimkolwiek momencie Postać posiada więcej Zaklęć, niż pozwala na to jej Magia, gracz wybiera, które z nich odrzuci. Zaklęć nie można odrzucać, jeśli nie posiada się ich nadmiaru. Jedynym sposobem, aby się ich pozbyć, to je zagrać!



Kiedy talia Zaklęć zostanie wyczerpana, należy przetasować stos odrzuconych kart Zaklęć i stworzyć z nich nową zakrytą talię. Gracze trzymają Zaklęcia w tajemnicy przed innymi Postaciami. Na każdej karcie Zaklęcia dokładnie opisano jego efekt i warunki jego zagrania.

Zagranie karty Zaklęcia

Podczas swojej tury gracz może zagrać dowolną liczbę Zaklęć ze swojej ręki, ale może zagrać tylko jedno Zaklęcie podczas tury innej Postaci. Zaklęcia są zawsze rozpatrywane natychmiast po ich zagraniu lub spotkaniu na planszy, a po użyciu są odrzucane.

DODATKOWE ZASADY

Bezsercna Postać



Kiedy Postać staje się Bezsercna, efekt ten trwa przez trzy tury. Gracz kładzie na swojej karcie Postaci kartę Bezsercnego i stosuje się do opisanych tam zasad. Na końcu trzeciej tury należy usunąć kartę Bezsercnego i Postać powraca do swej normalnej formy.

Bezsercna Postać posiada Siłę oraz Magię równe 1 i nie może modyfikować żadnej z tych wartości. Kiedy Postać staje się Bezsercna, gracze powinni pozostawić swoje wskaźniki Siły i Magii na obecnych wartościach, ponieważ po upływie trzech tur Siła i Magia Postaci powrócą do normalności.

Bezsercna Postać może poruszać się tylko o 1 obszar na turę. W normalny sposób rozpatruje spotkania z pola, na którym zakończyła swój ruch, ale nie może używać Przedmiotów, Złociaków ani Sprzymierzeńców, nie może też otrzymywać ani używać Zaklęć. Kiedy Postać powróci do swojej normalnej formy, może z powrotem używać tych rzeczy.

Jeśli Postać jest już Bezsercna i ponownie zostaje Bezsercna, zostaje Bezsercna na trzy kolejne tury, licząc od chwili ponownego zostania Bezsercnym. Kiedy Postać powraca do swojej normalnej formy, na końcu tury usuń kartę Bezsercnego.

Strata tury

Polecenia, w wyniku których gracz ma stracić turę, powodują, że gracz straci swoją następną turę. Obecna tura jest rozpatrywana w normalny sposób.

Pokonana Postać i odziedziczone Przedmioty

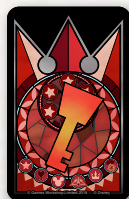
Kiedy Postać zostaje pokonana, usuń jej kartę i figurkę z gry. Umieść wszystkie jej Przedmioty (w tym Magiczne Przedmioty), Złociaki i Sprzymierzeńców z boku. Odłóż karty Zaklęć, Trofea i żetony Losu do odpowiednich talii i stosów. W następnej turze danego gracza rozpoczyna on od dobrania nowej losowej karty Postaci spośród niewykorzystanych kart Postaci. Następnie postępuje według kroków 6-12 przygotowania gry, aby przygotować nową Postać.

Przedmioty, Złociaki i Sprzymierzeńcy, które zostały umieszczone z boku, zostają odziedziczone przez nową Postać danego gracza i mogą być używane w normalny sposób. Niechciane karty oraz karty, które nie mogą zostać zatrzymane ze względu na specjalne zdolności nowej Postaci, należy pozostawić na obszarze startowym Postaci.

Posiadanie i korzystanie z kart

Korzystanie z kart jest zawsze opcjonalne. Postaci mogą posiadać karty, z których nie wolno im korzystać, lub posiadać kilka kopii tej samej karty, chyba że dana karta lub zdolność wyraźnie mówi inaczej.

Karty Kluczostrzy i karty Ekwipunku



W przeciwieństwie do kart Przygód i Zaklęć, kart Kluczostrzy oraz kart Ekwipunku nie odkłada się na stos kart odrzuconych, kiedy nie są potrzebne – zamiast tego zwraca się je do odpowiednich talii i stają się one ponownie dostępne dla wszystkich Postaci.

Ograniczone zasoby

Dostępne podczas rozgrywki Złociaki, żetony Losu, karty Ekwipunku oraz karty Kluczostrzy są ograniczone liczbą elementów znajdujących się w pudełku z grą.

Cmentarz Kluczostrzy

Postać, która trafi na obszar Cmentarza Kluczostrzy, może podjąć się jakiegoś zadania. Jeśli postanowi to zrobić, musi rzucić kością, aby ustalić, na czym będzie polegać jej zadanie (tak jak opisano to w poleceniu obszaru).



Postać nie może przyjąć na raz więcej niż jednego zadania.

Postać musi wykonać zadanie, którego się podjęła, natychmiast, kiedy będzie to w stanie zrobić. Co więcej Postać, która podjęła się wykonania zadania, nie może otworzyć Bramy Mroku, dopóki go nie wykona i otrzyma w nagrodę kartę Kluczostrza z puli.

Przejście pomiędzy Regionem Zewnętrznym a Środkowym

Istnieje kilka sposobów na przejście pomiędzy Regionem Zewnętrznym a Środkowym: pokonanie 1000 Bezsercnych, skorzystanie z Korytarza Ciemności, użycie Gumistatku lub w wyniku Spotkania.

Bitwa 1000 Bezsercnych



Bitwa 1000 Bezsercnych daje Postaciom możliwość przejścia pomiędzy Regionem Zewnętrznym a Środkowym.

Jeśli rzut za ruch Postaci w Regionie Zewnętrznym pozwala jej dotrzeć na obszar Bitwy 1000 Bezsercnych lub

przez niego przejść, dana Postać może spróbować przedostać się do Regionu Środkowego. Aby to zrobić, musi stoczyć walkę z 1000 Bezsercnych (traktowanymi jako jeden Bezsercny o Sile 9). 1000 Bezsercnych nie rzuca kością w walce, aby zmodyfikować swoją wartość Siły.

Postać, która pokona lub wymknie się 1000 Bezsercnych, musi kontynuować swój ruch – wejść do Regionu Środkowego i poruszyć się w dowolnym kierunku o pozostałą liczbę obszarów (wynikającą z rzutu za ruch). Jeśli jej ruch zakończy się na Bitwie 1000 Bezsercnych, kontynuuje ruch do Regionu Środkowego w swojej następnej turze.

Postać, która zostanie pokonana przez 1000 Bezsercnych, traci 1 punkt Zdrowia (który może ocalić, korzystając z Przedmiotu lub Zaklęcia), a jej tura natychmiast się kończy. Postać, która zremisuje z 1000 Bezsercnych, nie traci Zdrowia, ale jej tura nadal natychmiast się kończy.

1000 Bezsercnych nie atakuje Postaci, które przechodzą przez ich obszar i zdecydują się pozostać w Regionie Zewnętrznym, ani takich, które wracają z Regionu Środkowego do Zewnętrznego. Dodatkowo Postać, która zakończy swój ruch na obszarze 1000 Bezsercnych, może zdecydować się na spotkanie z obszaru i dobranie odpowiedniej liczby kart z talii Przygód. Jeśli to robi, nie może przejść do Regionu Środkowego.

Korytarz Ciemności



Kiedy Postać decyduje się skorzystać z Korytarza Ciemności, musi poświęcić 1 punkt Zdrowia. Jeśli gracz posiada tylko 1 punkt Zdrowia, nie może skorzystać z Korytarza Ciemności. Aby nim przejść, gracz musi rozpocząć swoją turę na jego obszarze. Gracze nie mogą używać Korytarza Ciemności, aby

wrócić nim z Regionu Środkowego do Zewnętrznego – można się nim poruszać tylko w jedną stronę.

Gumistatek



Jeśli Postać chce poruszyć się pomiędzy Regionem Zewnętrznym a Środkowym bez przekraczania obszaru Bitwy 1000 Bezsercnych i nie korzystając z Korytarza Ciemności, musi posiadać kartę Gumistatku.

Gracz może otrzymać Gumistatek w wyniku spotkania, kupić go lub wymienić go za Różdżkę Marzeń na obszarze Gumidrogi. W tym ostatnim przypadku, zamiast się poruszać, Postać bierze kartę Gumistatku z talii Ekwipunku (jeśli jest dostępna) i odrzuca Różdżkę Marzeń, zużywając w ten sposób całą swoją turę.

W następnej turze Postać posiadająca Gumistatek może poruszyć się z Regionu Zewnętrznego do Środkowego (lub odwrotnie) na obszar znajdujący się bezpośrednio naprzeciw obszaru, na którym się obecnie znajduje. To jej ruch w tej turze – nie rzuca kością, aby ustalić dodatkowy ruch. Postać musi rozpatrzyć Spotkanie z obszaru, na który się poruszyła.

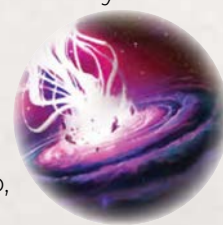
Po zdobyciu Gumistatku, na końcu następnej tury należy odłożyć go na stos odrzuconych kart Przygód lub do talii kart Ekwipunku, niezależnie od tego, czy został użyty czy nie.

Przeście pomiędzy Regionem Środkowym a Wewnętrznym

Brama Mroku jest jedynym łącznikiem z Regionem Wewnętrznym.

Brama Mroku

Do Regionu Wewnętrznego można wejść tylko przez Bramę Mroku. Postać może spróbować otworzyć Bramę Mroku, jeśli zakończy na nich swój ruch lub tym samym ruchem zdoła przejść na ich drugą stronę. Postać musi podjąć próbę otwarcia Bramy Mroku za każdym razem, gdy chce wejść do Regionu Wewnętrznego, jednak może przez nie swobodnie przejść, kiedy go opuszcza.



Postać, która próbuje otworzyć Bramę Mroku, powinna zastosować się do poleceń zawartych na ich obszarze. Jeśli próba zakończy się sukcesem, tura Postaci kończy się na obszarze Końca Świata. Jeśli się nie powiedzie, tura Postaci natychmiast się kończy i pozostaje ona na obszarze Bramy Mroku.

Ruch w Regionie Wewnętrznym

W Regionie Wewnętrznym Postać może poruszyć się tylko o 1 obszar na turę. Zanim Postać będzie mogła dotrzeć na obszar Drzwi do Ciemności, na każdym obszarze musi zostać rozpatrzone (i wygrane) spotkanie z danego obszaru. Każda Postać może zdecydować, czy będzie poruszać się w kierunku zgodnym czy przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Postać może w dowolnej chwili zawrócić i poruszyć się z powrotem w kierunku obszaru Końca Świata. Postać, która zawróciła, nadal porusza się tylko o 1 obszar na raz, ale ignoruje polecenia zawarte na wszystkich obszarach, przez które powraca do Końca Świata. Kiedy dotrze do obszaru Końca Świata, musi ponownie zdecydować, czy porusza się w kierunku zgodnym czy przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, może też wrócić do Regionu Środkowego przez Bramę Mroku.

Szczegółowy opis obszarów zgodnie z ruchem wskazówek zegara:

Świat Chaosu

Ten obszar daje ci wybór, jak chcesz walczyć.

Walka: Używając Siły, postać walczy z Ansemem w Świecie Chaosu i musi go pokonać, aby przejść na obszar Ostatniego odpoczynku. Za każdym razem, gdy Postać zakończy swój ruch na tym obszarze, należy rzucić 2 kośćmi, aby ustalić Siłę Ansema. Po jej obliczeniu Ansem rzuca na atak i należy dodać jego Siłę do wyniku rzutu ataku.

Ucieczka: Postać może też uciec Ansemowi w Świecie Chaosu przy pomocy Magii. W tym celu należy rzucić 3 kośćmi za Ansema. Od ich zsumowanych wyników należy odjąć wartość Magii Postaci (Postać nie rzuca kośćmi) i wynik wskazuje, czy Postaci uda się wydostać ze Świata Chaosu. Postać natychmiast porusza się na wskazany obszar. Jeśli pozostaniesz na swoim miejscu, możesz się poruszyć w swojej następnej turze.

Krater wulkaniczny

Kiedy Postać zakończy swój ruch na obszarze Krateru wulkanicznego, należy rzucić kością. Wynik to liczba Bezsercnych (każdy o Sile 4), którzy wtargnęli na dany obszar. Umieść kość na danym obszarze jako przypomnienie. Postać walczy z Bezsercnymi pojedynczo,

dopóki nie pokona ich wszystkich lub sama zostanie pokonana w walce, po czym dana tura się kończy. Jeśli Postać przegrała walkę, musi walczyć z pozostałymi Bezsercnymi w swojej następnej turze albo zawrócić. Po pokonaniu ostatniego z danych Bezsercnych, Postać może się poruszyć w następnej turze.

Szczegółowy opis obszarów przeciwnie do ruchu wskazówek zegara:

Krańiec Wszechrzeczy

Krańiec Wszechrzeczy to potężny Korytarz Ciemności i Postaci potrzebują Siły, aby przeciwstawić się niestabilnemu portalowi i nie zostać przeniesionym do niespodziewanego świata! Po wejściu na ten obszar Postać musi rzucić 3 kośćmi i zsumować ich wyniki. Od tej sumy należy odjąć Siłę Postaci – wynik wskazuje, gdzie przeniesie się Postać z obszaru Krańca Wszechrzeczy. Postać natychmiast porusza się na wskazany obszar. Postać, która pozostanie na Krańcu Wszechrzeczy, w swojej następnej turze może się poruszyć o 1 pole.

Pola Zła

Za każdym razem, gdy Postać zakończy swój ruch na tym obszarze, należy rzucić 2 kośćmi, aby ustalić siłę Czarnaboga. Następnie Czarnabog rzuca na atak i należy dodać jego Siłę do wyniku rzutu ataku. Postać rzuca normalnie na atak, po czym należy porównać ich wyniki.

Ostatni odpoczynek

Kiedy Postać wejdzie na ten obszar, musi się zatrzymać. Jeśli posiada Kluczostrze, musi je odrzucić, aby wejść na obszar Drzwi do Ciemności. Jeśli nie posiada Kluczostrza, musi zawrócić (patrz „Zawracanie w Regionie Wewnętrzny” na stronie 8).

Drzwi do Ciemności

Ostatnim polem na planszy są Drzwi do Ciemności. Pierwszy gracz, który dotrze do obszaru Drzwi do Ciemności, rzuca kością, aby je zabezpieczyć, i otrzymuje Punkty Zwycięstwa w liczbie równej wynikowi na kości. Ten rzut może zostać przerzucony przy pomocy żetonów Losu. Kiedy Drzwi zostaną zabezpieczone, gra dobiega końca i wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Oblicz punkty w następujący sposób:

Jeśli Postać znajduje się w Regionie Zewnętrznym	0
Jeśli Postać znajduje się w Regionie Środkowym	1
Jeśli Postać znajduje się w Regionie Wewnętrznym	3
Jeśli Postać znajduje się na Drzwiach do Ciemności	5
Dodatkowe Punkty Zwycięstwa za zabezpieczenie Drzwi do Ciemności (patrz Drzwi do Ciemności)	X
Każdy Sprzymierzeniec, Zaklęcie, Przedmiot i Magiczny Przedmiot	1
Każde 2 Złociaki	1
Odejmij swoją początkową wartość Magii i Siły od twoich ostatecznych wartości	X

Zsumuj powyższe wartości, aby otrzymać swój ostateczny wynik!

ORYGINALNE ZASADY GRY

Gra *Talisman: Kingdom Hearts* wykorzystuje zasady szybszej rozgrywki z gry *Talisman: Magia i Miecz*. Stosując opisane poniżej zmiany, można dostosować zasady do oryginalnej długości rozgrywki.

Jeśli gracze chcą wykorzystać któreś z opisanych poniżej zasad, przed rozpoczęciem gry powinni upewnić się, że wszyscy grający je rozumieją i się na nie zgadzają.

Bez dziedziczenia

Dla większego wyzwania gracze mogą zrezygnować ze stosowania zasad dziedziczenia po pokonaniu Postaci. Zamiast tego, gdy Postać zostanie pokonana, wszystkie jej Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Sprzymierzeńcy i Złociaki należy umieścić na obszarze, na którym została pokonana. Zyskane przez nią żetony Losu należy odłożyć do ich puli. Wszystkie pozostałe karty (włącznie z kartami Trofeów i Zaklęć) należy umieścić w odpowiednich taliach lub stosach kart odrzuconych. Karta i figurka Postaci są usuwane z gry. Gracz prowadzący zabiją Postać może w swojej następnej turze rozpocząć grę od nowa poprzez wylosowanie nowej Postaci spośród niewykorzystywanych kart Postaci, a następnie wykonanie kroków 6-12 „Przygotowania gry” (patrz strona 6).

Siła i Magia

Zmniejsz tempo zdobywania punktów Siły i Magii przez Postaci. Aby zyskać punkt, Postać musi wymienić Trofea o łącznej wartości 7 lub więcej (patrz „Trofea” na stronie 11).

Brak premii startowej

Podczas fazy Przygotowania gry gracze nie otrzymują 1 dodatkowego punktu Siły i Magii. Zamiast tego rozpoczynają grę jedynie z wartościami wymienionymi na ich karcie Postaci.

ALTERNATYWNE ZASADY GRY

Porzucanie kart przed spotkaniem

Włączenie do gry tej zasady pozwala graczowi porzucać Sprzymierzeńców lub Przedmioty przed dobraniem kart. Dzięki temu mogą dobierać mniej kart, ponieważ porzucone karty wliczają się do łącznej liczby kart na obszarze. Nie można zabrać tych kart z powrotem w tej samej turze.

SPIS SYMBOLI

Dobierz kartę Przygody	
Karty Ekwipunku	
Karty Przygód	
Karty Zaklęć	
Los	
Magia	
Przedmioty	
Rzuć kością	
Siła	
Sprzymierzeńcy	
Złociak	
Zdrowie	

Gra oparta na 4. edycji gry *Talisman: Magia i Miecz* wydawnictwa Games Workshop.

Projekt oryginalnej gry *Talisman: Magia i Miecz*: Robert Harris

Przygotowanie gry: Ben Zweifel (ilustracja planszy), Carol Johnston (Zarządzanie projektem), Elisa Teague (Adaptacja *Kingdom Hearts*), Juan Romero, Kami Mandell, Pat Marino, Rachel McIntyer (3D), Darren Donahue (3D), Samantha Barlin (Projekt graficzny), Sean Fletcher, Zoë Robinson.

Wersja polska: Aleksandra Miszta-Mars (Tłumaczenie i skład), Łukasz Chełmecki i Łukasz Tkaczyk (Korekta).



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

Talisman, GW, Games Workshop, and all game mechanics, associated logos, designs and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. © Disney. The OP logo and USAOPOLY are trademarks of USAOpoly, Inc. © 2022 USAOpoly, Inc. All Rights Reserved. Designed and manufactured by USAOpoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. WYPRODUKOWANO W CHINACH. Rzeczywiste kolory i elementy mogą różnić się od przedstawionych. UWAGA: Ryzyko zadławienia – zawiera drobne elementy. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia. USAOPOLY Customer Service, 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. Tel: 1-888-876-7659 (toll free). Email: customersupport@usaopoly.com

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA SPOTKAŃ W TALISMANIE

