

TALISMAN

JESKYNĚ

Legenda praví, že čaroděj, který kdysi vládl této zemi, zbudoval pod svou říší rozsáhlý jeskynní systém plný tajných místností a smrtelně nebezpečných pastí. Každý, kdo do jeskyně vstoupí, může s trochou vytrvalosti a odvahy najít cestu k proslulé Koruně moci. A dnes byl konečně znovu objeven dlouho ztracený vchod do jeskyně.

NOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ ZAČÍNÁ!

Obsah

1. Úvod
2. Součásti hry
3. Příprava hry
4. Objevení dveří
5. Vstup do Jeskyně
6. Pohyb v Jeskyni
7. Setkání v Jeskyni
8. Opuštění Jeskyně
9. Útěk z Jeskyně
10. Zaklínadla v Jeskyni
11. Události v Jeskyni
12. Zvláštní schopnosti v Jeskyni
13. Nepovinná pravidla Jeskyně
14. Krátká hra v Jeskyni

1. Úvod

Talisman – Jeskyně je rozšířením stolní hry *Talisman – dobrodružství meče a magie* a je možné ji používat jediné s pravidly z *Talismanu*. Při cestování po hlavním herním plánu mohou hráči objevit *dveře* do Jeskyně. Ti, kteří chtějí, mohou dveřmi vstoupit do Jeskyně, kde najdou nová nebezpečí a nová dobrodružství. Jeskyní mohou projít přímo ke Koruně moci nebo se naopak přiblížit své zkázce – to je riziko, které podstupují.

2. Součásti hry

Tato krabice obsahuje následující součásti:

- 1 herní plán Jeskyně
- 4 karty *setkání* s dveřmi
- 36 karet *jeskyně*
- 14 karet postav
- 14 karet figurek
- 2 nové bonusové karty *setkání*
- 1 list pravidel (právě ho čteš)

3. Příprava hry

3.1 Základní modul připravte jako obvykle a do balíčku karet *setkání* zamíchejte karty dveří.

3.2 Položte herní plán Jeskyně vedle hlavního herního plánu.

3.3 Zamíchejte balíček karet *jeskyně* a položte jej vedle herního plánu Jeskyně.

4. Objevení dveří

4.1 Je-li otočena karta *dveří*, zachází se s ní jako s jakoukoliv jinou kartou *místa*. Ve chvíli, kdy jsou na herním plánu dvě karty dveří, se všechny další karty dveří ignorují – odkládají se na hromádku otočených karet a otáčí se místo nich další karta *setkání*.

4.2 Na karty dveří nepůsobí Zeměřesení ani zaklínadlo Zničení.

5. Vstup do Jeskyně

5.1 Aby mohl vstoupit do Jeskyně, musíš napřed dojít na pole, kde se nacházejí *dveře*.

5.2 V dalším kole můžeš přejít na pole Vchod na plánu Jeskyně. Zde se musíš zastavit a teprve v příštím tahu smíš pokračovat v cestě do Jeskyně. Vstup do Jeskyně je dobrovolný a hráč se může stále rozhodnout pokračovat ve své cestě kolem hlavního plánu.

5.3 Do Jeskyně není možné vstoupit s Koněm, Válečným ořem a Povoze. Tyto karty musíš při vstupu do Jeskyně odložit k otočeným kartám.

6. Pohyb v Jeskyni

6.1 Jeskyně má spirálovitý půdorys; Vchod je na vnějším obvodu a Pokladnice, cíl cesty, je uprostřed.

6.2 Postavy se pohybují po spirálovité cestě do Pokladnice. Přitom házejí kostkou a posunují se o určený počet polí stejným způsobem jako ve vnějším nebo středním pásu. Rozdíl je ovšem v tom, že v Jeskyni je možné se pohybovat jenom směrem ke středu (s výjimkou speciálních případů popsanych níže).

6.3 V Jeskyni je možné postupovat jenom po spirálovité cestě vyznačené na plánu; postavy nemohou procházet zdmi.

6.4 Postava se může pohybovat zpět (směrem ke vchodu) jen za následujících okolností:

- a) nařídí-li jí to pokyny na kartě nebo na poli,
- b) je-li postava poražena v souboji nebo mentálním souboji, musí se v příštím tahu (ale jen v něm) pohnout směrem ke vchodu,
- c) jestliže z Jeskyně *utíká* (viz bod 9 níže).

6.5 Zvláštní schopnosti některých postav, které se týkají pohybu, se mohou v Jeskyni změnit (viz bod 12 níže).

7. Setkání v Jeskyni

7.1 Setkání v Jeskyni se řídí zcela stejnými pravidly jako setkání na hlavním plánu.

7.2 Zvláštní schopnosti některých postav, které se týkají souboje nebo sesílání zaklínadel, se mohou v Jeskyni změnit (viz bod 12 níže).

7.3 Postava poražená v souboji nebo mentálním souboji se musí v dalším tahu pohnout směrem ke vchodu. Normálně hodí kostkou a posune se o příslušný počet polí zpět. Pokud se dostane až na pole Vchod, musí se zastavit.

8. Opuštění Jeskyně

8.1 Dostaneš-li se do Pokladnice, tvůj pohyb zde končí. V dalším tahu si hodiš kostkou a podle tabulky v Pokladnici určíš, na jakém poli z Jeskyně vyjdeš. K hodu kostkou se přičítá 1 za každou postavu, která je na Koruně moci. Hody vyšší než 6 se počítají jako šestka. Opuštění Jeskyně představuje tvůj pohyb v daném kole a znovu pohnout se můžeš až v dalším kole.

8.2 Nemůžeš do Jeskyně vstoupit a v dalším tahu ji opustit – musíš se alespoň jednou pohnout podle bodu 6.2 výše. Pokud se ale v nějakém následujícím tahu dostaneš zpět ke Vchodu, můžeš se, chceš-li Jeskyni opustit, v dalším kole přesunout na kterékoliv Dveře do jeskyně. Přesun do dveří představuje celý tvůj pohyb. Přinejmenším v následujícím tahu se pak *musíš* pohnout po hlavním herním plánu.

8.3 Jeskyni je možno opustit Tunelem, pokud vstoupíš na pole, kde je tato karta otočena.

9. Útěk z Jeskyně

9.1 V kterémkoliv místě za Vchodem můžeš prohlásit, že z Jeskyně *utíkáš*. Od této chvíle se pohybuješ jenom směrem zpět. Útěk z Jeskyně si nemůžeš rozmyslet a musíš v něm pokračovat, dokud nedojdeš ke vchodu. Poté musíš Jeskyni opustit způsobem popsáním v bodě 8.2 výše.

9.2 Pokud jsi během útěku z Jeskyně poražen v souboji nebo mentálním souboji, stále se pohybuješ směrem ke vchodu (tedy i v nejbližším tahu).

10. Zaklínadla v Jeskyni

Postava v Jeskyni může sesílat zaklínadla na hráče, karty a pole na hlavním plánu – postavy na hlavním plánu mohou sesílat zaklínadla na postavy, karty a pole v Jeskyni. Následuje několik příkladů:

10.1 Zaklínadla Zničení, Přemístění, Metamorfóza a Osvícení je možné používat na karty *jeskyně*.

10.2 Zaklínadla Kletba a Stěna je možné sesílat na pole v Jeskyni.

10.3 Zaklínadlo Zacházka je možné seslat na postavu v Jeskyni.

10.4 Zaklínadlo Teleport *nemůže* použít postava v Jeskyni.

Při sesílání zaklínadel se Jeskyně považuje za samostatný pás.

11. Události v Jeskyni

11.1 Následující *události působí* na postavy v Jeskyni: Temné zlo, Halloween, Magický vír, Obchodní den a Daně.

11.2 Vichřice *nepůsobí* na postavy v Jeskyni.

11.3 Astrální konjunkce *působí* na *duchy* v Jeskyni.

Pro dosah *události* se Jeskyně považuje za samostatný pás.

12. Zvláštní schopnosti v Jeskyni

12.1 Amazonka a Kentaur *nemohou* v Jeskyni použít své zvláštní pohybové schopnosti.

12.2 Vrah *nemůže* zabít stráž ve Strážnici.

12.3 Inkvizitor *nemůže* v Jeskyni zatykat ostatní postavy.

12.4 Puk se *nemůže* v Jeskyni teleportovat.

12.5 Nindža se v Jeskyni *musí* setkat se všemi poli, na která vstoupí, a *nemůže* se vyhnout *nepřítelům*.

12.6 Orkovi *nedává* Vlk v Jeskyni možnost rychlejšího pohybu.

12.7 Mistr Kung-fu *nemůže* použít vražedný úder na stráž ve Strážnici.

12.8 Filosof se v Jeskyni může podívat *jedině* na další kartu *jeskyně*, zatímco na hlavním plánu se může podívat *jedině* na další kartu *setkání*.

12.9 Vědma si v Jeskyni na rozdíl od hlavního plánu *nemůže* otočit kartu navíc.

12.10 Když Zulu zažene postavu v Jeskyni na útěk, *může* ji posunout libovolným směrem, a stále platí, že se tato postava ve svém dalším tahu musí pohnout směrem ke vchodu.

13. Nepovinná pravidla Jeskyně

Jestliže se na tom všichni hráči dohodnou, lze pravidla pro Pokladnici nahradit jedním z následujících pravidel:

13.1 Tabulka v Pokladnici se nepoužívá. Když postava dojde do Pokladnice, vezme si Talisman a v příštím kole vyjde u Brány osudu. Před začátkem hry se z balíčku karet *setkání* vyndají všechny Talismany a položí

se vedle plánu na hromádku s ostatními Talismany. Postava, která již Talisman vlastní, si z Pokladnice další nebere.

13.2 Tabulka v Pokladnici se používá obvyklým způsobem, dokud se jednomu hráči nepodaří dostat se na Korunu moci. Od této chvíle vyjde každá postava v příštím kole z Pokladnice automaticky na Korunu moci.

14. Krátká hra v Jeskyni

Pokud chcete, můžete si zahrát malou hru v samotné Jeskyni. Hlavní herní plán a karty *setkání* se nepoužívají. Všechny postavy se připraví jako obvykle, ale začínají společně na Vchodu do Jeskyně. Postavy se na poli Vchod *nemohou* vzájemně setkávat. Hra se řídí normálními pravidly pro Jeskyni a postava, která se první dostane do Pokladnice, zvítězí.

AUTOŘI

Tvůrce: Bob Harris

Vývoj: Graeme Davis, Jervis Johnson

Obrazek na krabici: David Gallagher

Obrazek na plánu: Colin Dixon

Obrazky na kartách: David Andrews a Colin Dixon

Překlad do češtiny: Martin Klíma

Odborné korektury: Jiří Štípek

Sazbu českého vydání provedl ALTAR s.r.o., 2000.

V ČR vydání druhé.

Talisman® a Games Workshop® jsou zapsané ochranné známky společnosti Games Workshop a jsou použity s jejím svolením.

Copyright © 1987, 1991 Games Workshop Ltd.

Nyní opět v prodeji

arena

TAKTIKA GLADIÁTORŮ

V této hře stanete na horkém písku arény a budete muset napnout všechny svoje síly na to, abyste zvítězili nad svými protivníky lstí, taktikou a předvádavostí. Jako vrah, šermířka, barbar nebo párek skřetů budete bojovat o holý život i pomíjivou slávu.

V Aréně je použit zcela unikátní soubojový systém, který nezávisí na náhodě, a přesto je zcela nepředvídatelný. Díky němu má hra spád, napětí a hlavně vás bude bavit. Slovo gladiátora.

V krabici s Arénou najdete:

- barevný hrací plán
- 132 barevných karet
- 5 cínových figurek
- žetony
- 2 kostky

Arénu si můžete objednat na adrese:

ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14,

130 00 Praha 3

za 499 Kč + 35 Kč poštovné a balné.



Nová stolní hra

Sedmiměstí

Tato hra s velkou mírou vtupu a nadsázky v sobě spojuje prvky her strategických a her na hrdiny. Zvítězit v ní může jen ten, kdo odhalí, jaké kouzelné předměty chrání tajemné Sedmé město.

Hra je určena pro 3–7 hráčů a její pravidla jsou velmi jednoduchá. Má spád, náboj a fascinující dynamiku, není krvežíznavá ani militantně zaměřená a lze ji hrát téměř kdekoli.

Krabice Sedmiměstí obsahuje:

- barevný hrací plán 60x60 cm ve dvou variantách
- 21 karet postav, 13 karet náhodných setkání a 12 karet kouzelných předmětů
- 33 karet figurek
- 33 podstavečků
- 3 různobarevné kostky

Sedmiměstí si můžete objednat na adrese:

ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3

za 300 Kč + 35 Kč poštovné a balné.

