



TALISMAN

PRAVIDLÁ HRY

Vážený bráč,

držíš v rukách najpredávanejšiu fantasy stolovú hru všetkých čias, preslávený Talizman anglickej firmy GAMES WORKSHOP. Tejto hry sa predalo stotisíce exemplárov nielen vo Veľkej Británii, ale tiež v USA, západnej Európe, Japonsku a inde. Bola preložená do 7 svetových jazykov a teraz je konečne dostupná aj v slovenčine. Naše vydavateľstvo je hrdé, že dostalo možnosť Vás s touto hrou zoznámiť. Prajeme Vám príjemnú zábavu.

ALTAR

ÚVOD

Plán hry predstavuje kráľovstvo, ktorému kedysi vládol mocný čarodej. Ten už je dávno po smrti, ale povesti hovoria, že ten, komu sa podarí prekonať nebezpečenstvá a nájsť čarodejovu Korunu moci sa stane novým vládcom. Zvest o tom sem pritiahla rôznych dobrodruhov, ktorí sa snažia korunu získať.

Ty si jedným z nich a na svojej ceste sa stretneš so silnými nepriateľmi, nájdeš rôzne kúzelné predmety a stretneš sa s podivuhodnými bytosťami. Nakoniec, keď získaš dosť sily a vôle, môžeš prejsť najväčším nebezpečením a získať Korunu moci. Ale aj keď budeš akokoľvek mocný, nič ti to nepomôže, pokiaľ najskôr nezískaš TALIZMAN.

PRÍSLUŠENSTVO

PLÁN HRY

Predstavuje čarovné kráľovstvo. Je rozdelený do troch pásov. Každý pás sa ďalej delí na jednotlivé políčky, z ktorých každá má farebne vytlačený názov a čiernym pokynom pre stretnutie. Tieto tri pásy sú:

Vonkajší pás

Je na vonkajšom okraji plánu a má zelený podklad.

Stredný pás

Tento pás oddeľuje od vonkajšieho pásu Búrľivá rieka a od vnútorného pásu Ohnivé hory. Podklad pásu je modrý.

Vnútorný pás

Tento pás sa nachádza uprostred plánu. Jeho podklad je žltý.

104 KARIET STRETNUTÍ

Na týchto kartách sú podrobnosti o rôznych udalostiach, nepriateľoch, cudzincoch, pomocníkoch, kúzelných predmetoch, predmetoch a miestach, s ktorými sa počas hry stretnieš na jednotlivých políčkach.

24 KARIET ZAKLÍNADIEL

Tu sú podrobnosti o rôznych zaklínadlách, ktoré môžeš počas hry zosielať.

14 KARIET POSTÁV A 14 KARIET FIGÚROK

Tu sú popísané postavy dobrodruhov, ktorí sa zúčastňujú hry. Pri každej postave sú uvedené jej zvláštne schopnosti. Karty figúrok sú menšie a na oboch stranách majú obrázok postavy. Tieto karty sa zastrečia do priložených podstavčiek a pri hre ukazujú, kde ktorá postava stojí.

4 KARTY ROPÚCH

V priebehu hry sa postava môže premeniť na ropuchu. Keď sa tak stane, karta ropuchy sa zasunie do podstavčeka namiesto karty postavy.

4 TALIZMANY A 28 KARIET NÁKUPU

Tu sú popísané predmety, ktoré môžu postavy získať aj inak, ako počas stretnutia.

140 ŽETÓNOV

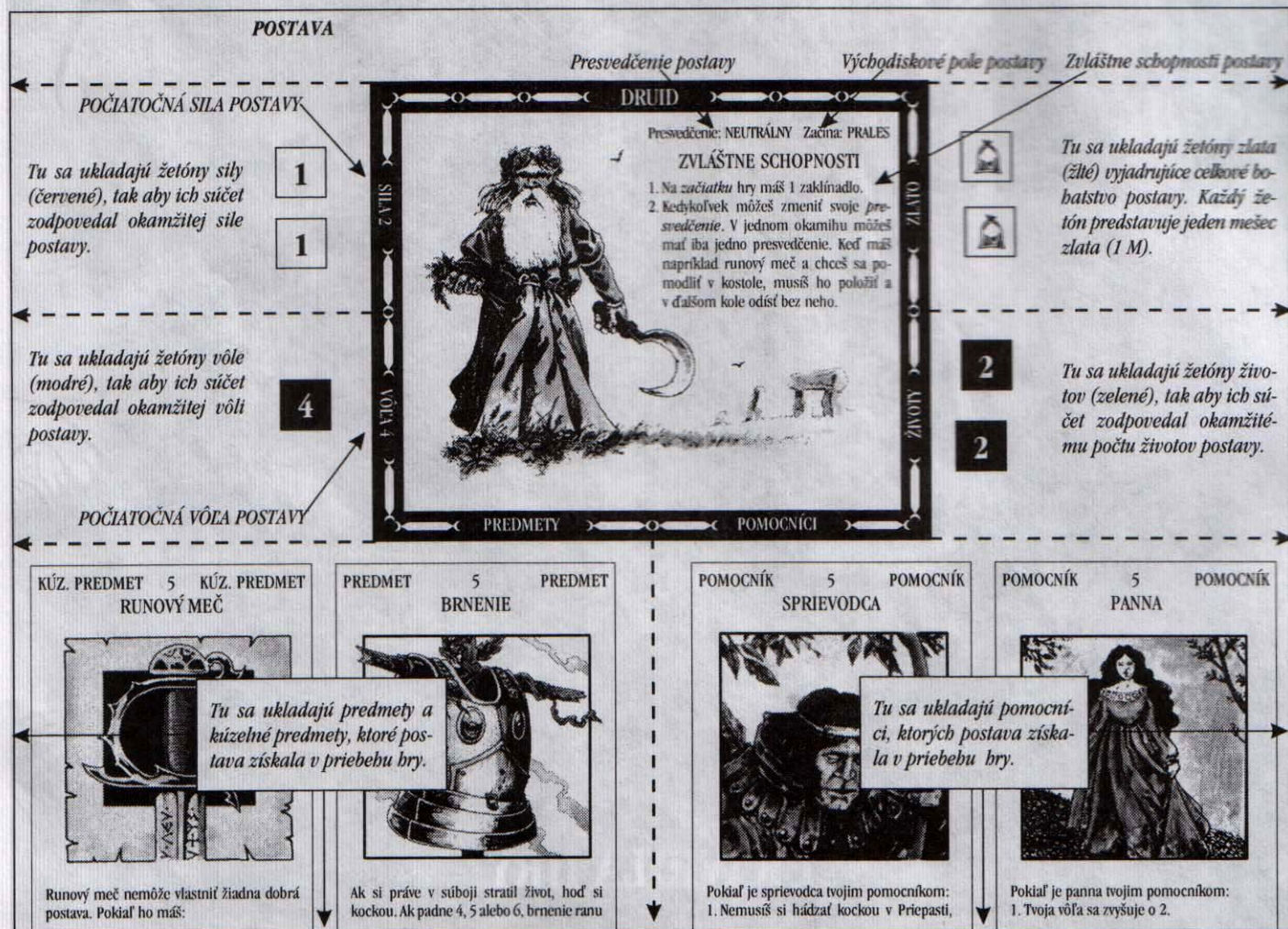
Tieto treba vopred rozstrihať a roztriediť. Používajú sa na označenie sily (červené žetóny), vôle (modré žetóny), počtu životov (zelené) a zlata (žlté mešce). Rôzne hodnoty na žetónoch iba uľahčujú hru: napríklad silu 4 môžeš zobraziť jedným červeným žetónom s číslom 4, alebo štyrmi červenými žetónmi s číslom 1, atď.

4 KARTY ZMENY PRESVEDČENIA

Tieto karty majú z jednej strany napísané "dobry" a z druhej strany "zlý". Používajú ich postavy, ak sa ich presvedčenie v priebehu hry zmení.

ŠESTISTENNÁ KOCKA

Používa sa pri pohybe, súboji, mentálnom súboji a na určenie výsledku stretnutia, alebo zaklínadiel. Niekedy sa kockou hádže viac krát, v takom prípade sa výsledky sčítajú.



PRÍPRAVA HRY

Zamiešaj karty postáv a každému hráčovi jednu rozďaj. (Pokiaľ sa hráči dohodnú, môžu si postavy vybrať.) Každý hráč potom otočí svoju kartu lícom nahor. Túto postavu bude v nasledujúcej hre predstavovať. Obrázok na predchádzajúcej strane vysvetľuje informácie na kartách postáv a tiež ukazuje, ako sa majú správne rozmiestniť karty získané pri hre.

Každý hráč si vezme figúrku, ktorá zodpovedá jeho postave, a zasunie ju do podstavčeka z umelej hmoty. Figúrku postavy umiestni na políčko, ktoré je uvedené na karte postavy za slovom "začína v".

Každý hráč si vezme toľko žetónov sily a vôle, koľko je uvedené na jeho karte postavy, a umiestni ich vedľa nej, tak ako je to uvedené na obrázku. Každý hráč dostane 4 životy a 1 mešec zlata. Zostávajúce žetóny sa uložia na kôpku (do banku) a budú sa používať pri hre.

Karty stretnutia sa premiešajú a uložia vedľa hracieho plánu. Budeme o nich hovoriť ako o kôpke kariet stretnutí.

Karty zaklínadiel sa premiešajú a odložia vedľa hracieho plánu. Budeme o nich hovoriť ako o kôpke zaklínadiel.

Každý hráč s postavou, ktorá začína hru s nejakým zaklínadlom, si potiahne udaný počet zaklínadiel z kôpky zaklínadiel.

Talizmany a karty nákupu sa položia vedľa hracieho plánu rozdelené na kôpky podľa jednotlivých predmetov.

Karty s ropuchou a zmenou presvedčenia by mali byť po ruke, keď ich bude potreba.

Hodom kockou, alebo iným spôsobom sa určí hráč, ktorý začína. Ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek.

POKYNY PRE HRU

Každý hráč hrá jednu postavu. Každá postava má nejaké zvláštne schopnosti, ktoré môže používať v priebehu hry. Postavy sa pohybujú po hracom pláne pomocou hodu kockou, ale niekedy tiež pomocou zaklínadiel, alebo pri stretnutí s podivnými bytosťami, alebo miestami. Po príchode na nové pole sa postava môže stretnúť s inou postavou, ktorá na danom poli už stojí a vyzvať ju na súboj, alebo sa riadiť podľa pokynov napísaných na danom poli. Pokyny často hovoria, že sa má otočiť karta. Týmto sú myslené karty stretnutí, ktoré popisujú všetky predmety, príšery a ostatné veci, s ktorými sa postava na tomto poli stretla. Potom postava bojuje s objavenými príšerami a po víťazstve nad nimi si vezme nájdené poklady. Postavy sú postupne stále silnejšie a zanedlho sa budú cítiť dosť silné na to, aby mohli zamieriť do stredu herného plánu, kde leží Koruna moci.

CIEĽ HRY

Cieľom hry je získať Korunu moci v strede herného plánu a potom pomocou zaklínadiel moci donútiť ostatných hráčov, aby odstúpili z hry. Hráči by mali najskôr prechádzať vonkajším a stredným pásom, aby zvýšili svoju silu, vôľu a počet životov. Do vnútorného pásu by mali zavítať, až keď sa cítia dostatočne silní. Najskôr, ale musia nájsť Talizman, aby mohli vstúpiť do Údolia ohňa a prejsť ním až ku Korune moci.

PRAVIDLÁ PRE POSTAVY

1. SILA

Vyjadruje silu, výdrž a schopnosť bojovať. Používa sa pri súboji (viď 16.1–10) a pri prekonávaní niektorých prekážok, s ktorými sa v priebehu hry stretne. Sila postavy sa zaznamenáva pomocou červených žetónov umiestnených podľa obrázku na prvej strane.

- 1.1 Žetónmi sa označuje iba počiatočná sila a sila získaná v priebehu hry. Sila získaná pomocou predmetov, kúzelných predmetov, alebo pomocníkov sa nezaznamenáva pomocou žetónov, ale pripočíta sa, ak je to možné, alebo žiaduce.

STRATA SILY

- 1.2 Ak postava stratí silu, vráti príslušný počet žetónov.
- 1.3 Sila postavy nemôže nikdy klesnúť pod svoju východiskovú hodnotu.

ZÍSKAVANIE SILY

- 1.4 Postava môže získať silu výmenou za zvieratá, netvorov a drakov (viď 15.5) porazené v súboji. Kedykoľvek sa postava stretne s nepriateľom a porazí ho, ponechá si jeho kartu a tieto karty si môže z ktoromkoľvek okamihu vymeniť za nové žetóny sily. Sila postavy sa zvýši o 1 za každých 7 bodov sily na kartách porazených nepriateľov. Vymenené karty sa položia na kôpku odložených kariet. Sila navyše nad najbližší nižší násobok siedmich prepadá.

- 1.5 Silu je tiež možné získať pri stretnutí.

CELKOVÁ SILA POSTAVY

- 1.6 Celková sila postavy v danom okamihu sa rovná počtu žetónov sily PLUS sila získaná za predmety a pomocníkov, ktoré sa môžu v danom okamihu použiť.

PRÍKLAD: Bojovník má celkom 5 žetónov sily, kúzelný pás (kúzelný predmet zvyšujúci silu o 1), jednorožca (pomocníka, ktorý zvyšuje silu o 1) a meč (predmet, ktorý zvyšuje silu o 1, ale iba v súboji). Jeho celková sila je 7 (5 + 1 za jednorožca + 1 za kúzelný pás). V súboji je jeho sila 8, pretože môže používať svoj meč. Príde na Prekliatu mytínu, kde sa nepočítala sila za predmety a kúzelné predmety. Tu je jeho sila 6 (5 + 1 za jednorožca), a to dokonca aj v súboji.

2. VÔĽA

Vôľa zahŕňa inteligenciu, zručnosť a schopnosť kúzlíť. Používa sa pri mentálnom súboji (viď 17.1–2) a závisí od nej počet zaklínadiel, ktoré sa môžeš naučiť. Vôľa postavy sa zaznamenáva pomocou modrých žetónov, umiestnených podľa obrázku.

- 2.1 Žetónmi sa označuje iba počiatočná vôľa a vôľa získaná v priebehu hry. Vôľa získaná pomocou, kúzelných predmetov, alebo pomocníkov sa nezaznamenáva pomocou žetónov, ale pripočíta sa vtedy, keď je to možné, alebo žiaduce.

STRATA VÔĽE

- 2.2 Ak postava stratí vôľu, vráti príslušný počet žetónov.
- 2.3 Vôľa postavy nemôže nikdy klesnúť pod svoju východiskovú hodnotu.

ZÍSKAVANIE VÔĽE

- 2.4 Vôľu je možné získať iba pri stretnutí.

CELKOVÁ VÔĽA POSTAVY

- 2.5 Celková vôľa postavy v danom okamihu sa rovná počtu žetónov vôle PLUS vôľa získaná za kúzelné predmety a pomocníkov, ktoré sa môžu v tomto okamihu použiť.

POČET ZAKLÍNADIEL

- 2.6 Počet zaklínadiel, ktoré môže postava poznať, závisí na jej vôle nasledujúcim spôsobom:

Celková vôľa postavy:	1	2	3	4	5	6 a viac
Najvyšší počet zaklínadiel:	0	0	1	2	2	3

Toto obmedzenie môže prekročiť iba postava s paličkou (kúzelný predmet, ktorý svojmu majiteľovi dáva právo najmenej na 1 zaklínadlo).

- 2.7 Zaklínadlá môžu mať všetky postavy, ktoré na to majú dostatočne veľkú vôľu. Ale na začiatku hry ich majú iba tie postavy, ktorým to dovoľujú ich zvláštne schopnosti. Ostatní ich majú možnosť získať pri stretnutí.
- 2.8 Ak má postava v priebehu hry viac zaklínadiel ako zodpovedá jej vôle, musí nadbytočné zaklínadlá odložiť na kôpku použitých zaklínadiel. Nie je možné ich zoslať, ale postava sa môže rozhodnúť, ktoré zaklínadlo odloží.

PRÍKLAD: Kúzelník s vôľou 5 má Šalamúnovu korunu (kúzelný predmet, ktorý zvyšuje vôľu o 2), teda jeho výsledná vôľa je 7. To mu dáva nárok na 3 zaklínadlá, ktoré sa mu podarilo získať. Príde na Prekliatu mytínu, kde si nemôže započítavať vôľu za kúzelné predmety. Jeho vôľa tu poklesne na 5, a tak má nárok iba na 2 zaklínadlá. Preto musí jedno okamžite odložiť. Akonáhle Prekliatu mytínu opustí, môže si znova započítavať vôľu za Šalamúnovu korunu a znova môže vlastniť 3 zaklínadlá, ak sa mu niekde podarí získať to tretie.

3. ZLATO

Za zlato si postavy môžu nakupovať predmety a služby. Bohatstvo postavy sa meria na tzv. mešce zlata (M). Zaznamenáva sa pomocou žetónov s obrázkom mešce zlata (žlté - 1 žetón predstavuje 1 mešec zlata) uložených vedľa karty postavy. Postavy mešcov zlata získavajú väčšinou pri stretnutiach.

- 3.1 Každá postava začína hru s 1 mešcom zlata.
- 3.2 Všetky ceny sa udávajú v mešcoch zlata. Napríklad 3 M znamená 3 žetóny s mešcom zlata.
- 3.3 Žetóny za predmety a služby, ktoré sa nekupujú od inej postavy, sa dávajú do banku.
- 3.4 Žetóny získané z iného zdroja ako od iného hráča sa odoberajú z banku.
- 3.5 Mešce zlata sa nepočítajú do celkového množstva predmetov, ktoré postava nesie (viď 5.3).

4. ŽIVOTY

Životy predstavujú životaschopnosť postavy. Je možné ich stratiť v súboji, mentálnom súboji, alebo pri nejakom nebezpečnom stretnutí. Životy sa zaznamenávajú pomocou zelených žetónov položených vedľa karty postavy (podľa obrázku na prvej strane).

- 4.1 Na začiatku hry má každá postava 4 životy.

STRATA ŽIVOTOV

- 4.2 Postava, ktorá stratí životy, musí vrátiť do banku odpovedajúci počet žetónov.

Strata všetkých životov

- 4.3 Postava, ktorá stratila všetky životy, zomiera. Jej figurka sa odstráni z herného plánu, jej predmety, kúzelné predmety, pomocníci a meče zlata sa položia na pole, na ktorom zahynula. Všetky žetóny sily a vôle patriace tejto postave sa vrátia do banku. Jej zaklínadlá sa položia na kôpku použitých zaklínadiel. Karta postavy sa odloží medzi nepoužité karty postáv. **VTEĎ A IBA VTEĎ**, ak sa ešte žiadna postava nedostala ku Korune moci, začína hráč mŕtvej postavy znovu na začiatku ďalšieho kola a to tak, že si vylosuje novú postavu. Ak sa niekomu podarí dostať ku Korune moci, je každá mŕtvá postava definitívne mimo hry.

ZÍSKAVANIE ŽIVOTOV

- 4.4 Životy je možné získať buď pri stretnutí, alebo *liečením* (viď 4.6). Získané životy sa odoberajú z banku.
- 4.5 Postava môže mať neobmedzený počet životov.

Liečenie

- 4.6 Liečenie nikdy nezvyší počet životov nad 4.

5. PREDMETY

V týchto pravidlách budeme za *predmety* považovať tak predmety ako aj kúzelné predmety. Predmety je možné získať pri stretnutí, alebo kúpou. Ich karty sa umiestňujú pod kartu postavy.

- 5.1 Všetky predmety vo vlastníctve postavy musia byť otočené lícom nahor.
- 5.2 Žiadna postava nemôže nikdy vlastniť predmet, ktorý nevie používať. Musí ho nechať lícom nahor na poli, kde sa s ním stretla.

PRÍKLAD: *Vrah objaví Svätú kópiu (kúzelný predmet), ktorú môžu používať iba dobré, alebo neutrálne postavy. Vrah ju používať nemôže, pretože má zlé presvedčenie. Musí ju zanechať lícom nahor na poli kde sa s ňou stretol.*

OBMEDZENIE POČTU PREDMETOV

- 5.3 Žiadna postava nesmie mať viac ako 4 predmety, ak nemá mulicu.
- 5.4 Postava sa môže kedykoľvek zbaviť predmetu jednoducho tak, že ho nechá otočený lícom nahor na poli, na ktorom stojí.
- 5.5 Akákoľvek postava, ktorá získa viac ako 4 predmety, sa musí rozhodnúť, ktoré si ponechá. Ostatné musí okamžite zanechať lícom nahor na poli, kde práve stojí.

PRÍKLAD: *Kúzelník má mulicu a s jej pomocou nesie 8 predmetov. Stretnie sa s ním zlodej a mulicu mu ukradne. Kúzelník môže naraz niesť iba 4 predmety a tak musí okamžite zostávajúce 4 predmety položiť lícom nahor na pole, kde ku krádeži prišlo. Zlodej sa môže pokúsiť ich zobrať, ak je to možné (viď 12.1).*

6. POMOCNÍCI

Pri rôznych stretnutiach môžu postavy získať pomocníkov. Ich karty sa umiestňujú pod kartu postavy.

- 6.1 Všetci pomocníci doprevádzajúci postavu musia byť otočení lícom nahor.
- 6.2 Postava môže mať ľubovoľné množstvo pomocníkov.

STRATA POMOCNÍKOV

- 6.3 Všetci zabíjajúci pomocníci (napríklad upírom, alebo v Priepasti), alebo pomocníci, ktorých sa postava musí vzdať, sa odkladajú na kôpku použitých kariet stretnutia.
- 6.4 Postava sa môže kedykoľvek zbaviť pomocníka jednoducho tak, že ho nechá na poli, kde stojí, a to lícom nahor.

7. PRESVEDČENIE

Každá postava má nejaké presvedčenie. Buď dobré, zlé, alebo neutrálne. Dobré a zlé postavy majú v hre niektoré výhody a nejaké postihy. Neutrálne postavy nemajú

žiadne výhody ani postihy. Presvedčenie postavy sa môže v priebehu hry zmeniť, a to buď dôsledkom stretnutí, alebo použitím zvláštnych schopností.

ZMENA PRESVEDČENIA

- 7.1 Ak sa postave zmení presvedčenie, musí si hráč zobrať kartu zmeny presvedčenia a položiť ju zodpovedajúcou stranou nahor vedľa svojej postavy. Ak sa postava vráti ku svojmu pôvodnému presvedčeniu, vráti hráč kartu zmeny presvedčenia späť.
- 7.2 Žiadna postava vrátane Druida nemôže zmeniť svoje presvedčenie častejšie ako 1 krát za kolo.
- 7.3 Ak má postava nejaké predmety, ktoré so svojim novým presvedčením nesmie používať, musí ich okamžite položiť lícom nahor na pole, kde stojí (viď 5.2).

8. ZVLÁŠTNÉ SCHOPNOSTI

Každá postava má nejaké zvláštne schopnosti. Spoločne s obmedzeniami tejto postavy sú popísané na jej karte postavy.

- 8.1 Vo všetkých prípadoch, keď je zvláštna schopnosť v rozpore s pravidlami, má zvláštna schopnosť prednosť pred pravidlami.

9. ZAKLÍNADLÁ

Účinok každého zaklínadla, a *kedy je možné ho zoslať*, je popísané na jednotlivých kartách zaklínadiel.

- 9.1 Každá postava môže mať zaklínadlá, ak má na to dostatočnú vôľu (viď 2.6–8).
- 9.2 Zaklínadlá postavy ležia lícom nadol a ostatní hráči si ich nemôžu prečítať.
- 9.3 Zaklínadlá nie je možné odložiť, iba ak by postava mala viac zaklínadiel, ako jej vôľa dovoľuje (viď 2.6–8).

ZÍSKAVANIE ZAKLÍNADIEL

- 9.4 Zaklínadlá sa väčšinou získavajú pri stretnutiach. Niektoré postavy môžu vďaka svojim zvláštnym schopnostiam začínať hru s jedným, alebo viacerými zaklínadlami.
- 9.5 Získané zaklínadlá sa berú z vrchu kôpky zaklínadiel. Ak sa zaklínadlá spotrebujú, kôpka použitých zaklínadiel sa zamieša a utvorí sa z nej nová kôpka zaklínadiel.

ZOSIELANIE ZAKLÍNADIEL

- 9.6 Zaklínadlo je možné zoslať iba v *dobe uvedenej* na karte zaklínadla. Po zoslaní sa zaklínadlo položí na kôpku použitých zaklínadiel.
- 9.7 Zaklínadlá, ktoré pôsobia na postavy, pôsobia na celom hracom pláne. Zaklínadlá pôsobiace na ostatné tvory pôsobia iba vo vonkajšom a strednom páse (viď 14.4).

ZAKLÍNADLO MOCI

- 9.8 Akákoľvek postava, ktorá je *sama* pri Korune moci (viď 14.9), musí v každom kole zoslať jedno zaklínadlo moci na všetky ostatné postavy. Postava zosielajúca toto zaklínadlo hodí kockou. Číslo 1, 2, alebo 3 znamená, že zaklínadlo nepôsobí. Číslo 4, 5 alebo 6 donúti všetky ostatné postavy stratiť 1 život, alebo priznať porážku a odstúpiť z hry.

PRAVIDLÁ HRY

10. ŤAH POSTAVY

- 10.1 Skladá sa z dvoch častí, ktoré po sebe nasledujú v tomto poradí:

- I. pohyb
- II. stretnutie

- 10.2 Po skončení ťahu je na rade hráč vľavo.

11. POHYB

POHYB PO VONKAJŠOM A STREDNOM PÁSE

- 11.1 Postava hodí kockou a výsledok určuje, o koľko polí sa musí posunúť (niektoré zaklínadlá, zvláštne schopnosti, alebo niektoré udalosti môžu spôsobiť, že sa postava pohybuje bez hodu na pohyb; tieto prípady sú vysvetlené na príslušných kartách). Postava sa môže rozhodnúť, či sa určený počet polí presunie v smere hodinových ručičiek, alebo proti nemu.
- 11.2 V okamihu, keď sa postava dá do pohybu, nemôže už zmeniť smer. Jedinou výnimkou je prechod medzi vnútorným a stredným pásom (viď 11.14).

POHYB VO VNÚTORNOM PÁSE

11.3 Na pohyb sa neháďže kockou. Postava sa môže posunúť iba jedno pole za kolo.

11.4 Predtým, ako bude pokračovať v ceste, musí splniť pokyny na danom poličku.

Cesta späť

11.5 Postava sa môže kedykoľvek rozhodnúť pre návrat späť na Planinu zmaru. V takom prípade sa pohybuje 1 pole za kolo, ale už sa nemusí riadiť pokynmi na jednotlivých poličkách.

Koruna moci

11.6 Ku Korune moci je možné sa dostať iba z Údolia ohňa. Do Údolia ohňa môže vstúpiť iba postava, ktorá vlastní Talizman. Postava bez Talizmanu sa musí vydať na spiatocnú cestu (viď 11.5).

11.7 Postava na Korune moci sa nepohybuje, ale zostáva na mieste (viď 14.9).

PRECHOD MEDZI VONKAJŠÍM A STREDNÝM PÁSOM

11.8 Z polička so Strážcom vedie most do Kopcov na druhej strane (viď 11.10–14).

11.9 Búrlivú riekku je možné preplávať na plti (viď 11.15–19) alebo pri stretnutí.

Stráž

11.10 Cez most je možné prechádzať obojsmerne. Platia tu bežné pravidlá pre pohyb.

11.11 Stráž zaútočí na každú postavu prechádzajúcu do stredného pásu. Postava musí Strážcu poraziť v súboji (viď 16.1–4), alebo sa súboju vyhnúť (viď 18.1–3). Inak nebude môcť prejsť.

11.12 Postavám, ktorým sa podarilo Stráž poraziť, alebo sa súboju vyhnúť, pokračujú v pohybe v strednom páse. Postavy porazené v súboji strácajú 1 život a ich pohyb končí na tomto poli. Postavy, ktoré skončili súboj remízou, život nestrácajú, ale ich pohyb tiež končí na tomto poli.

11.13 Stráž nezaútočí na postavy:

- * ktoré prechádzajú jeho poličkom vo vonkajšom páse
- * ktoré prechádzajú zo stredného pásu do vonkajšieho
- * ktoré boli porazené v súboji a ich pohyb skončil na tomto poli (pokiaľ sa v ďalšom kole nerozhodnú znova prejsť do stredného pásu)

11.14 Pri prechode z jedného pásu do druhého môžu postavy zmeniť svoj smer pohybu.

PRÍKLAD: Zlodej je na Cintoríne a na pohyb mu padne 6. Rozhodne sa ísť v smere bodinových ručičiek k Strážcovi a prejsť do stredného pásu. Strážca ho pri tom napadne, ale zlodej na jeho zošle zaklínadlo Nehybnosť, a tak sa vybne súboju. Potom príde do Kopcov a rozhodne sa vo vnútornom páse ísť naopak, takže jeho pohyb skončí pri Bráne osudu.

Plť

11.15 Akákoľvek postava, ktorá chce používať plť, si ju musí buď postaviť, alebo ju získať pri stretnutí.

11.16 Každá postava so sekerou nachádzajúca sa na počiatku svojho ťahu v Lese, alebo v Pralese môže prehlásiť, že sa nebude pohybovať a miesto toho si postaví plť (viď 11.18).

11.17 Akákoľvek postava, ktorá získala plť, s ňou môže v nasledujúcom kole prekročiť riekku (viď 11.18).

11.18 Postava s plťou môže prekročiť riekku na ktorúkoľvek pole, ktoré sa nachádza naproti poličku, kde stojí. Jej pohyb v tomto kole je prechod riekky a neháďže si už kockou.

11.19 Plť nikdy nezostáva na mieste a nie je možné si ju ani odniesť. Či už je použitá, alebo nie, musí sa dať na kôpku použitých kariet, alebo vrátiť ku kartám nákupu.

POHYB MEDZI STREDNÝM A VNÚTORNÝM PÁSOM

11.20 Brána osudu vedie zo stredného pásu na Planinu zmaru vo vnútornom páse.

Brána osudu

11.21 Do vnútorného pásu je možné vstúpiť iba cez Bránu osudu.

11.22 Postavy sa musia pokúsiť otvoriť Bránu osudu vždy, keď chcú prejsť do vnútorného pásu.

11.23 Postavy sa môžu pokúsiť o otvorenie Brány osudu iba vtedy, ak im na pohyb padlo toľko, aby mohli vstúpiť.

11.24 Postavy pokúšajúce sa otvoriť Bránu osudu postupujú podľa pokynov uvedených na hracom pláne. Ak uspejú, skončí ich ťah na Planine zmaru. V prípade neúspechu končí ich pohyb pri Bráne osudu.

11.25 Postava, ktorej pohyb končí presne pri Bráne osudu, ju v tomto ťahu už nemôže otvoriť.

11.26 Postava prechádzajúca z vnútorného do stredného pásu, nemusí otvárať Bránu. Jednoducho sa presunie z Planiny zmaru za Bránu osudu. Tým jej pohyb v tomto ťahu končí.

12. ZBIERANIE OTOČENÝCH KARIET

12.1 V akomkoľvek okamihu až do konca svojho ťahu môže postava navštíviť cudzinca nachádzajúceho sa na poli, kde skončil jej pohyb, a zobrať mešce, predmety, kúzelné predmety (viď 5.3) a pomocníkov nachádzajúcich sa tam tiež. To všetko **OKREM** prípadov:

1. Na takom poli sa nachádza karta nepriateľa (viď 13.5) **ALEBO**

2. Podľa pokynov na poli sa má otočiť karta stretnutia (viď 13.4).

PRÍKLAD: Bard príde do Púšte, kde sú 2 M, panna (pomocník), čutora, meč (predmety), palička a Talizman (kúzelné predmety). Všetky tieto veci tu zostali po Vedme, ktorú Bard premenil na ropucha.

Bard už má 3 predmety: brnenie, sekeru a amulet. Bez problémov si môže vziať zlato a pannu. Ale môže niesť najviac 4 predmety (viď 5.3), musí zväziť, čo si zoberie. Pokyny pre Púšť hovoria, že každý, kto nemá čтору, stráca 1 život. Čtura by teda bola užitočná, ale iba tu. Bard začal bru bez zaklínadiel a stále ešte žiadne nemá. Má však dostatočne veľkú vôľu, a tak si vezme paličku a bneď si vytiahne zaklínadlo. Je to Záchrana. Trocha šťastia je všetko, čo potreboval - teraz už čтору nepotrebuje. Rozhodne sa zbaviť amuletu, a tak ho položí lícom nabor na pole Púšť. Namiesto toho si vezme Talizman a doplní si tak maximálny počet predmetov: brnenie, sekeru, palička a Talizman.

Teraz sa musí zariadiť podľa pokynov na poli, kde sa nachádza. Tu sa hovorí, že má stratiť 1 život, ale Bard zošle zaklínadlo Záchrana, a tak sa tomu vybne. Vďaka svojej paličke si môže ibneď vytiahnuť ďalšie zaklínadlo a jeho ťah končí.

Až v nasledujúcom ťahu odíde, meč, čtura a amulet tu zostanú ležať lícom nabor a čakať na ďalšiu postavu, ktorá sem zavíta.

13. STRETNUTIE VO VONKAJŠOM A STREDNOM PÁSE

13.1 K stretnutiu môže dôjsť iba na poli, kde skončil pohyb postavy, alebo na poli, kam bola postava prenesená v dôsledku stretnutia. K stretnutiu nemôže nikdy dôjsť na poli, odkiaľ postava vyšla.

13.2 Pokiaľ je na poli, kam postava prišla, ešte nejaká iná postava, musí si prichádzajúci vybrať, či vyzve postavu na súboj, alebo poslúchnie pokyny pre dané pole. Ak je na poli daných postáv viac, môže si prichádzajúca postava vybrať, koho vyzve na súboj. Bojovať môže iba s jednou postavou.

STRETNUTIE S INOU POSTAVOU

13.3 Stretnutie s inou postavou môže mať dve podoby. Postava na ťahu môže na inú postavu buď zaútočiť (viď 16.6–10), alebo na ňu použiť nejakú svoju zvláštnu schopnosť.

STRETNUTIE NA POLIACH

Pole, na ktorom sa otáčajú karty

13.4 Postava musí postupovať podľa pokynov. Karty, o ktorých sa tu hovorí, sú vždy myslené ako karty stretnutí. Otáčajú sa z kôpky stretnutí. Pokiaľ na danom poli nejaké karty ležia, otáča sa iba toľko kariet, koľko ich chýba do počtu, ktorý mal byť otočený podľa pokynov na poli. S otočenými kartami sa potom môže postava stretnúť (viď 15.1–11).

Všetky ostatné polia

13.5 Postava sa riadi pokynmi na danom poli. Všetkých nepriateľov (viď 15.6) je nutné najskôr poraziť (viď 16.1–5, 17.1–2), alebo sa súboju s nimi vyhnúť (viď 18.1–3). Potom je možné sa stretnúť s akýmkoľvek cudzincami, vziať akékoľvek mešce, predmety (viď 5.3), kúzelné predmety a pomocníkov. Niektoré pokyny musí postava poslúchnuť a pri niektorých má možnosť voľby.

PRÍKLAD: Čarodějnice je v Chráme a na pohyb hodí 2. Môže teda ísť buď k Rudám, alebo do Oázy. V Rudách sa má podľa pokynov otočiť 1 karta, ale už je tam otočený drak, a preto sa už žiadna ďalšia karta otáčať nebude. Drak má silu 7 a navyše dostáva bonus + 2 kvôli tajomným rudám. Výslednú silu má teda 9. Čarodějnice má silu 3, teda tu určite stratí život. V Oáze je zaklínadlo Khatba, ktoré tam umiestnil niektorý z ostatných bráčov. Kvôli nemu tam stráca život, ale pretože pokyny v Oáze hovoria, že sa majú otočiť 2 karty, môže si potom otočiť kartu stretnutí. Preto sa rozhodne ísť do Oázy, stratí život kvôli Khatbe a otočí kartu stretnutia. Ukáže sa, že je to ďalší drak, ktorý na ňu ibneď zaútočí. Čarodějnice dnes rozhodne nemá šťastie.

14. STRETNUTIE VO VNÚTORNOM PÁSE

- 14.1 Postava sa môže s inou postavou stretnúť iba na Planine zmaru a v Údolí ohňa.
- 14.2 Stretnutia s inými postavami prebiehajú rovnako ako v strednom a vonkajšom páse (viď 13.3).
- 14.3 Na všetkých ostatných poliach je **nutné** postupovať podľa uvedených pokynov na danom poličku. Pokyny je možné ignorovať, iba ak sa postava vracia (viď 11.5).
- 14.4 Prišerám z vnútorného pásu sa nie je možné vyhnúť (viď 18.3) ani na ne zoslať zaklínadlo.

Krypta

- 14.5 Krypta je zrúcaná a postava potrebuje silu na to, aby mohla nájsť cestu von. Postava si musí pri vstupe na toto pole hodiť 3 krát kockou a výsledky spočítať. Od tohoto čísla potom odpočíta svoju silu (viď 1.6). Výsledok určuje, kde sa postava ocitne po výchoze z Krypty. Jej figurka sa tam okamžite premiestni a toto sa považuje za jej pohyb v tomto ťahu. Ak sa postava pri výchoze ocitne v samotnej Krypte, môže v ďalšom kole pokračovať v ceste.

Baňa

- 14.6 Pri hľadaní cesty v bludisku Bane je potrebná vôľa. Postupuje sa rovnako ako v Krypte (viď 14.5), ale od výsledku hodu sa odpočíta vôľa postavy (viď 2.5).

Brloh Vlkodlakov

- 14.7 Vždy keď do Brlohu vstúpi nejaká postava, hodí si 2 krát kockou a výsledok určuje silu vlkodlaka. Ten potom na postavu zaútočí. Každá postava sa tu stretnie s iným vlkodlakom.

Jamy

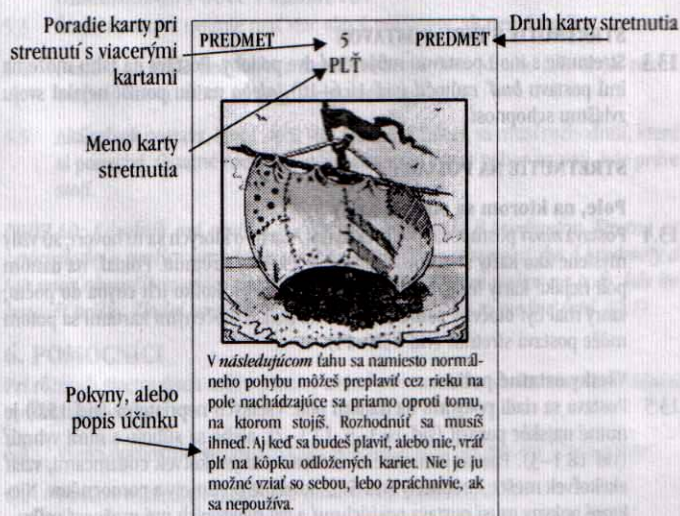
- 14.8 Vždy, keď na toto pole vstúpi nejaká postava, hodí si kockou. Dostane tak počet prišer (sila 4) na tomto poli. Bojuje s jednou po druhej kým stratí život. V nasledujúcom ťahu bojuje za rovnakých podmienok proti zvyšným prišeram. Ak sú všetky prišery mŕtve, postava zostáva na tomto poli a v nasledujúcom ťahu môže ísť ďalej.

Koruna moci

- 14.9 Ak na Korune moci v okamihu, kedy tam postava dorazí, už niekto je, musí sa s ním postava stretnúť v súboji (viď 13.3). Ak je na Korune moci viac ako jedna postava, ich ťah pozostáva zo vzájomných súbojov. Postava, ktorá je na Korune moci sama, **musí** v každom kole zoslať jedno **zaklínadlo moci** (viď 9.8).

15. KARTY STRETNUTÍ

Na každej karte stretnutí sú nasledujúce informácie:



- 15.1 Najskôr sa vyriešia karty stretnutí, ktoré sa majú umiestniť na iné pole, ako je to, kde boli otočené. Pokiaľ neskončia na tom mieste, kde stojí postava, ktorá ich otočila, nemajú už na ňu vplyv.
- 15.2 Stretnutie s kartami prebieha prísne podľa poradia vyznačeného číslom hore v strede karty. Najskôr sa postava stretnie s kartami s najnižším číslom, potom druhým najnižším, atď.

ROZDELENIE KARIET STRETNUTÍ

- 15.3 Karty stretnutia sa delia takto:

1. Udalosť

- 15.4 Musí sa postupovať podľa pokynov na karte. Ak sa udalosť prejaví tak, že postava jedno alebo viac kôl nehrá, jej ťah tu končí a započítava sa do celkového počtu vynechaných kôl.

2. Nepriateľ - Zviera, Netvor, Drak

- 15.5 Tvor na karte postavu okamžite napadne (viď 16.1–5). Porazených nepriateľov tohto druhu je možné si uschovať a neskôr vymeniť za silu (viď 1.4).

3. Nepriateľ - Duch

- 15.6 Takúto nepriateľa zaútočia okamžite na postavu mentálnym útokom (viď 17.1–2).

- 15.7 *S nasledujúcimi kartami je možné sa stretnúť iba vtedy, ak nastali všetky udalosti otočené na danom poli a všetci nepriatelia tu boli buď porazení (viď 16.1–5), alebo sa postava súboju s nimi vybila (viď 18.1–2).*

4. Cudzinci

- 15.8 Postupuje sa podľa pokynov na karte.

5. Predmety, Kúzelné predmety a Pomocníci

- 15.9 Pokiaľ to neodporuje pravidlám (viď 5.2–3), môže si ich postava vziať.

6. Miesta

- 15.10 Postupuje sa podľa pokynov na karte.

KARTY STRETNUTÍ ZOSTÁVAJÚCE NA HERNOM PLÁNE

- 15.11 Všetky karty, ktoré zvyšily zo stretnutia, musia zostať na danom poli lícom nahor.

PRIKLAD: Trpaslík príde do Skrytého údolia a podľa pokynov má otočiť 3 karty stretnutia. Otočí kartu *imp* (1. Udalosť), *medveď* (2. Nepriateľ) a *mešec zlata* (5. Predmet). Najskôr sa musí vysporiadať s *impom*. Trpaslík si bodí 4. Vďaka tomu ho *Imp* teleportuje do Zrúcaniny skôr ako sa môže stretnúť s *medveďom*, alebo si zobráť *zlato*. Karta s *medveďom* a karta so *zlatom* zostane ležať lícom nabor v Skrytých údolí. Hráč, ktorý sem dorazí si otočí iba 1 kartu (celkom budú teda otočené tri). Trpaslíkov ťah však pokračuje ďalším stretnutím v Zrúcanine.

16. SÚBOJ

- 16.1 K súboju príde, ak:

- a) Nepriateľ - Netvor, Drak, Zviera (viď 15.5), alebo nejaký iný tvor s udanou silou na postavu zaútočí.
- b) Postava sa rozhodne zaútočiť na inú postavu a nemôže, alebo nechce zaútočiť mentálne (viď 17.1–2).

SÚBOJ MEDZI POSTAVOU A PRIŠERAMI, ALEBO NEPRIATELMÍ

- 16.2 Postava najskôr prehlási, či sa **pokuší** súboju vyhnúť (viď 18.1–3), alebo nie. Ak nie, dochádza k súboju.

- 16.3 Ak chce postava zoslať nejaké **zaklínadlo**, musí to urobiť skôr, ako si hodí kockou.

- 16.4 Postava si hodí kockou. Útočné číslo postavy sa rovná súčtu čísla na kocke a sily postavy (viď 1.6, ale v súboju je možné použiť iba 1 zbraň). Iný hráč hodí kockou za nepriateľa a k hodu pripočíta jeho silu. Tak získá útočné číslo nepriateľa. Ak je útočné číslo postavy väčšie ako číslo nepriateľa, podarilo sa mu ho zabiť (viď 15.7, 1.4). Ak bolo útočné číslo nepriateľa väčšie ako ÚČ postavy, stráca postava 1 život (niektorými zaklínadlami, alebo predmetmi je tomu možné zabrániť) a jej ťah končí. Ak sú ÚČ rovnaké, súboj končí remízou (viď 16.10).

Viac ako jeden nepriateľ

- 16.5 Pokiaľ je na poli viac nepriateľov útočiacich silou, zaútočia na postavu ako jeden tvor. Ich sila sa spočíta a k výsledku sa pripočíta 1 hod kockou.

SÚBOJ MEDZI DVOMA POSTAVAMI

- 16.6 Postava, ktorá je napadnutá, má možnosť sa súboju vyhnúť (viď 18.1–2). Pokiaľ tak neurobí, dôjde k súboju.

- 16.7 Pred hodom kockou majú obe postavy možnosť zoslať zaklínadla.

- 16.8 Útočné číslo vyzývateľa sa spočíta rovnako ako v bode 16.4. Obrancove ÚČ sa určí obdobne. Postava s vyšším ÚČ v súboji zvíťazí. Pri rovnosti ÚČ dôjde remíze (viď 16.10).

- 16.9 Víťaz môže porazenému zobrať 1 život (tomu je možné niektorými zaklínadlami, alebo predmetmi zabrániť), alebo mu zobrať 1 M, alebo predmet a pridať ho k svojim vlastným. Tak ťah končí.

REMÍZA

- 16.10 Pri remíze nie je nikto zranený a ťah končí.

17. MENTÁLNY SÚBOJ

17.1 K mentálnemu súboju dôjde ak:

- a) Nepriateľ - Duch (viď 15.6), alebo nejaký iný tvor s udanou vôľou na postavu zaútočí.
- b) Postava, ktorej to umožňuje jej zvláštna schopnosť, sa rozhodne mentálne zaútočiť na inú postavu.

17.2 Mentálny súboj prebieha celkom rovnako ako obyčajný súboj (viď 16.2–10), až na to že:

- a) Namiesto sily sa používa vôľa.
- b) Žiaden predmet strate života nezabráni.

18. VYHÝBANIE SA BOJU

18.1 Pomocou zvláštnych schopností, zaklínadla *Nebybnosť*, alebo *Neviditeľnosť* sa postava môže *vyhnúť* nepriateľskému tvorovi, alebo postave. Ak to urobí, nikto už na ňu nemôže pôsobiť a ani ona nemôže posobiť na ostatných. S výnimkou zaklínadla *Nebybnosť* platí, že sa postava súčasne vyhýba všetkým tvorom na danom poli.

18.2 Je možné vyhnúť sa týmto tvorom:

- a) Čomukofvek vo vonkajšom a strednom páse, čo na postavu zaútočilo.
- b) Všetkým útočiacim postavám a postavám, ktoré chcú použiť svoju zvláštnu schopnosť.
- c) Všetkým tvorom na kartách stretnutí, s ktorými sa postava nechce stretnúť, napríklad Babica, Imp, alebo Ježibaba.

18.3 Vo vnútornom páse je možné sa vyhnúť iba iným postavám.

19. ROPUCHY

19.1 Ak sa postava premení na 3 kolá na Ropuchu, nahradí sa jej figúrka na hracom pláne figúrkou Ropuchy. Po uplynutí troch kôl sa postava vráti do svojej pôvodnej podoby.

19.2 Ropuchy nemôžu vlastniť predmety, kúzelné predmety, zlato ani pomocníkov. Všetky takéto karty sa musia umiestniť na pole, kde k premene prišlo.

19.3 Ropuchy majú silu 1 a vôľu 1, ale postava si ponecháva všetky žetóny sily a vôle a po spätnej premene ich môže znova používať. Všetka sila a vôľa získaná Ropuchou ovplyvňuje iba jej silu a vôľu a nemá vplyv na vlastnosti postavy po spätnej premene.

19.4 Ropucha si nehádza na pohyb, v každom kole sa posúva len o 1 pole.

19.5 Ropuchy nemôžu získať ani zosielať zaklínadlá. Postava si však uchová svoje zaklínadlá a po spätnej premene ich môže používať obvyklým spôsobom.

19.6 Ropucha má rovnaký počet životov, ako mala postava. Životy získané a stratené Ropuchou sa premietnu do životov postavy po spätnej premene.

19.7 Stretnutie s ropuchou prebieha rovnako ako stretnutie ostatných postáv.

19.8 Ropucha nemá žiadne zvláštne schopnosti. Pokiaľ je postava Ropuchou, pôvodné zvláštne schopnosti nemôže používať.

20. KARTY NÁKUPU A TALIZMANOV

20.1 Ak postava dostane, alebo si kúpi nejaký predmet, alebo Talizman, mala by si zobrať zodpovedajúcu kartu nákupu, alebo kartu s Talizmanom.

20.2 V hre sa správajú rovnako ako predmety na kartách stretnutí, až na to, že namiesto na kôpku odložených kariet stretnutia sa odkladajú na svoju kôpku a sú znova k dispozícii. Ak karta nákupu pre určitý predmet, alebo Talizman nie je k dispozícii, znamená to, že daný predmet je momentálne vypredaný a nie je možné si ho kúpiť, alebo dostať.

20.3 Karty nákupu a Talizmany môžu zostať na hracom pláne lícom nahor, ako ktorýkoľvek iný predmet.

VÍTAZSTVO

Víťazom je posledný hráč, ktorý zostáva v hre.

AUTORI:

TALISMAN je dielom týchto ľudí:

Tvorca hry: Robert Harris

Vývoj hry: Ian Livingstone, Albie Fiore, Gary Chalk

Obrázok na krabici: Chris Achilleos

Vnútorné ilustrácie: Gary Chalk

Druhé vydanie pre Games Workshop pripravil Angus Ryall

Preklad do slovenčiny: Henrieta Galgóciová

Odborné korektúry: Jiří Štípek

Typografia slovenského vydania na základe anglického originálu: nakladateľství ALTAR, Praha

V SR vydanie prvé.

© 1983, 1985 Games Workshop Ltd, Chewton St, Hilltop, Eastwood, Notts, UK.

Špecializované SF&F kníhkupectvo

Podzemie

- * Science Fiction
- * Fantasy
- * Horror
- * Komiks
- * Gamebook
- * Obrazové albumy
- * Antikvariát
- * Zásielková služba
- * Inzercia
- * Galéria
- * Informácie o novinkách

Prízemie

- * Počítačové hry
- * PlayStation
- * Sega, Nintendo
- * Hardware
- * CD bazár
- * Počítačová literatúra
- * Dračí Doupe, RPG
- * Stolové a kartové hry
- * Figúrky, Kocky
- * Kusový predaj kariet
- * Turnaje



Nájdete nás:

Pondelok - Piatok od 9.00 do 13.00 Sobota od 9.00 do 13.00

Heydukova 4, 811 01 Bratislava, tel.: 07/326 020

www.lazo.sk/brloh



začátečníci



DRACÍ
DOUPĚ



pokročilí

DRACÍ
DOUPĚ



experti

svět

DRACÍ
DOUPĚ



DRACÍ DOUPĚ

Jiný svět, jiný čas.

