



TALISMAN[®]

BATMAN[™]
EDYCJA
SUPERŁOTRÓW



WPROWADZENIE

W czasie gry będziecie musieli się skradać, walczyć i przeszukiwać kolejne pomieszczenia, aby jak najszybciej dotrzeć do Pokoju kontrolnego znajdującego się w samym centrum Azylu Arkham, na szczycie Wieży strażniczej, a następnie pokonać Batmana i wyłączyć wszystkie systemy alarmowe. Pierwszy gracz, który tego dokona, uwolni wszystkich Łotrów, stanie na czele półświatka Gotham City i wygra grę.

Aby osiągnąć cel, należy zbierać Przedmioty, zdobywać Sprzymierzeńców i zwiększać swą Siłę oraz Spryt. Ponadto trzeba odnaleźć Kartę dostępu, pozwalającą otworzyć drzwi do Pokoju kontrolnego. Bez jednej z tych potężnych kart wygrana jest niemożliwa.

LICZBA GRACZY

W **Batman Talisman** może grać do sześciu osób, jednak im więcej graczy, tym rozgrywka będzie dłuższa. Dlatego sugerujemy, aby używać opisanych poniżej zasad, przyspieszających grę. Jeśli w grze bierze udział mniejsza liczba graczy lub chcielibyście doświadczyć standardowej dłuższej rozgrywki w **Talisman**, alternatywne zasady zostały opisane na stronie 14.

ELEMENTY

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

- 1 plansza
- 1 instrukcja
- 12 kart Postaci
- 1 karta Batmana
- 102 karty Spotkań
- 24 karty Podstępów
- 28 kart Ekwipunku
- 4 Karty dostępu
- 4 żetony Charakteru
- 6 sześciociennych kości
- 12 figurek Łotrów
- 1 figurka Batmana
- 6 plansz statystyk
- 30 monet
- 30 żetonów Spotkań
- 36 żetonów Losu

OPIS PODSTAWOWYCH ELEMENTÓW I POJĘĆ

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

PLANSZA

Plansza przedstawia mapę Azylu Arkham, narysowaną odręcznie przez Łotrów. Została podzielona na trzy Poziomy: Pierwsze piętro (Poziom Zewnętrzny), Drugie piętro (Poziom Środkowy) i Wieżę (Poziom Wewnętrzny).



KARTY SPOTKAŃ

W tej talii składającej się ze 102 kart znajdują się Wrogowie, Wydarzenia i Przedmioty, na które Łotry natkną się podczas swojej drogi korytarzami Azylu. Talia podzielona jest na 3 części, po jednej na każdy Poziom planszy.



KARTY PODSTĘPÓW

W grze znajdują się 24 karty Podstępów, przedstawiające specjalne zdolności, które będzie można zdobyć i wykorzystać podczas gry.



KARTY EKWIPUNKU

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



KARTY DOSTĘPU

W grze znajdują się 4 Karty dostępu. Łotrzy mogą odnaleźć Karty dostępu w talii Spotkań albo otrzymać je w zamian za wykonanie zadania zleconego przez Carmine'a Falcone'a na Drugim piętrze.



KARTA I FIGURKA BATMANA

Batman nie jest Łotrem - zamiast tego gra on przeciwko wszystkim graczom. Każdy ma możliwość wpłynięcia na ruch Batmana po planszy, jednak trzeba uważać, bo spotkania z Batmanem potrafią być dla Łotrów niebezpieczne!



CHARAKTER

Żeton charakteru Łotra określa jego osobowość. Praworządny Łotr wierzy, że głoszona przez niego doktryna prowadzi do zbawienia, motywy Neutralnego Łotra są zmienne, a Chaotyczny Łotr chce po prostu siać chaos, gdziekolwiek się uda. Charakter Łotra może ulegać zmianie podczas gry w wyniku Spotkań lub użycia specjalnej zdolności.

Jeśli Charakter Łotra ulega zmianie na inny niż jego początkowy Charakter, należy zaznaczyć to przy pomocy żetonu Charakteru. Żaden Łotr nie może zmienić Charakteru więcej niż raz na turę. Jeśli nowy Charakter Łotra nie pozwala mu na posiadanie pewnych kart, takie karty należy natychmiast porzucić na obszarze, na którym obecnie przebywa taki Łotr (patrz str. 11).



MONETY

Trzydzieści monet przedstawia pieniądze i cenne przedmioty, których Łotrzy będą używać jako łapówek i waluty podczas swojej drogi.



KOŚCI SZEŚCIOŚCIENNE

W grze znajduje się 6 kości. Używane są podczas ruchu, rozpatrywania walki i ustalania wyników poleceń, które znajdują się na kartach lub planszy. Znajdujący się na kości symbol nietoperza oznacza wynik '1'.



PLANSZE STATYSTYK

W grze znajduje się 6 plansz ze wskaźnikami służącymi do zaznaczania obecnego Życia, Sprytu i Siły Łotra. Łotr nie może posiadać wyższej wartości któregokolwiek z tych wskaźników niż wartość maksymalna.

KARTY I FIGURKI ŁOTRÓW



W grze znajduje się 12 kart Łotrów. Każda z nich szczegółowo opisuje daną postać, jej początkowe wartości Siły, Sprytu, Losu i Życia, a także jej specjalne zdolności. Każdej karcie Łotra odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jego położenie na planszy.



SIŁA I SPRYT

Siła reprezentuje siłę fizyczną Łotra, zaś Spryt jego zdolności przechrztaenia Przeciwników. Siła i Spryt są wykorzystywane podczas walki (patrz „Walka” na stronie 9), a także w celu przewyższania różnego rodzaju przeszkód, które napotkają na swej drodze w trakcie rozgrywki.

Kiedy Łotr zyskuje lub traci Siłę, zaznacza te zmiany przy użyciu czerwonego wskaźnika Siły. Zmiany wartości Sprytu zaznacza się przy pomocy szarego wskaźnika. Jednak Siła i Spryt, które Łotr zyskuje dzięki Przedmiotom, Legendarnym przedmiotom i Sprzymierzeńcom nie są zaznaczane na wskaźnikach – zamiast tego należy je po prostu dodać do Siły lub Sprytu Łotra, kiedy dana sytuacja to nakazuje lub na to zezwala.

Całkowita Siła / Spryt Łotra to suma wartości na wskaźniku jego Siły / Sprytu oraz wszystkich premii do wartości Siły / Sprytu zapewnianych przez Sprzymierzeńców, Legendarne przedmioty i Przedmioty, które mogą zostać w danej sytuacji wykorzystane.

Siła i Spryt Łotra na jego wskaźnikach nigdy nie mogą spaść poniżej początkowych wartości.

ŻYCIE

Życie odzwierciedla wytrzymałość danego Łotra. Postacie tracą punkty Życia w wyniku walki, a także wskutek innych niebezpieczeństw napotkanych na swojej drodze. Każdy Łotr rozpoczyna grę posiadając tyle punktów Życia, ile wskazano na jego karcie. Życie Łotra jest zaznaczane na zielonym wskaźniku Życia.

Łotry mogą uzupełnić utracone punkty Życia poprzez leczenie lub zyskiwanie Życia. Maksymalna wartość Życia każdego Łotra wynosi o 2 więcej niż jego początkowa wartość Życia. Każdy Łotr, który straci swój ostatni punkt Życia, zostaje natychmiast zabity. (Patrz „Śmierć Łotra” na stronie 12).

LOS

Los odzwierciedla dopisujące Łotrowi 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.

PRZYGOTOWANIE ŁOTRA

WSKAŹNIK
ŻYCIA

WSKAŹNIK
SPRYTU

WSKAŹNIK
SIŁY



JOKER

Rozpoczynasz grę z 2 Podstępami.

Podczas gry zawsze masz przynajmniej 1 Podstęp. (Otrzymujesz Podstęp za każdym razem, kiedy użyjesz swojego ostatniego Podstępu).

Kiedy atakujesz innego Łotra, możesz zdecydować, że używasz Sprytu zamiast Siły. Nie możesz tego zrobić, kiedy zostaniesz zaatakowany przez innego Łotra.

CHARAKTER: CHAOTYCZNY OBSZAR POCZĄTKOWY: KOSTNICA

2
SIŁA

3
LOS

4
SPRYT

1
MONETY

4
ŻYCIE



ZETONY
LOSU



MONETY

KWIAT Z
BŁUTNIERKI JOKERA
LEGENDARNY PRZEDMIOT

+2

Dodaje 2 do twojego Sprytu.

KIJ
BEJSBOŁOWY
PRZEDMIOT-BRON

+1

podczas walki

Podczas walki dodaje 1 do twojej Siły.

KILLER CROC
STRZYMIERZENIEC

Killer Croc wymieni dowolną liczbę twoich Przedmiotów w zamian za gotówkę. Za każdy Przedmiot, który odrzucisz, otrzymujesz 1 monetę. Killer Croca nie interesuje handel w drugą stronę.

MEDYCZKA
STRZYMIERZENIEC

Podczas każdej wizyty w Izbie chorych możesz wyleczyć za darmo do 2 punktów Życia. Kiedy znajdujesz się w Izbie chorych, możesz wymienić Medyczkę na 3 monety. Jeśli to zrobisz, musisz umieścić ją na stosie kart odrzuconych.

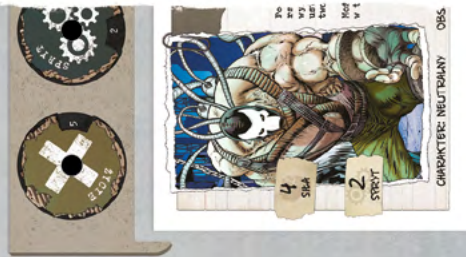
KARTY
PRZEDMIOTÓW

KARTY
SPRZYMIERZEŃCÓW



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
2. Karty Spotkań należy podzielić na 3 talie według Poziomów, a następnie każdą talię Poziomu potasować i umieścić rewersem do góry obok planszy.
3. Karty Podstępów należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii obok planszy.
4. Karty dostępu i karty Ekwipunku należy posegregować według typów i umieścić w formie odkrytych talii obok planszy.
5. Jeden z graczy bierze wszystkie karty Łotrów, tasuje je, a następnie losowo rozdaje każdemu graczowi po dwie zakryte karty. Każdy gracz wybiera, którym z otrzymanych Łotrów chce grać. Niewybrane karty Łotrów należy odłożyć do pudełka – mogą zostać wykorzystane później, kiedy któryś z Łotrów zostanie zabity. (Alternatywnie, jeśli wszyscy gracze się na to zgodzą, każdy gracz może wybrać dowolną kartę ze wszystkich dostępnych Łotrów, rozpoczynając od najmłodszego gracza i kontynuując według wieku).
6. Każdy gracz umieszcza przed sobą kartę swojego Łotra standardową, nie-niepoczytalną stroną do góry. Karta Łotra wraz z Przedmiotami, Sprzymierzeńcami i innymi elementami tworzy strefę gry danego gracza, którą przedstawiono na stronie 5.
7. Każdy z graczy bierze figurkę odpowiadającą jego Łotrowi i umieszcza ją na obszarze planszy wskazanym na karcie Łotra jako obszar startowy.



8. Każdy gracz bierze planszę statystyk i ustawia zielony wskaźnik na wartość Życia wskazaną na jego karcie Łotra, czerwony wskaźnik na początkową wartość Siły, a szary wskaźnik na początkową wartość Sprytu.
 - a. Po ustawieniu początkowych wartości każdy gracz może podnieść swoją Siłę albo Spryt o 1.
9. Każdy gracz otrzymuje tyle żetonów Losu, ile wynosi wartość Losu na jego karcie Łotra.
10. Każdy gracz otrzymuje też po jednej monecie. Wyjątkiem jest Mr. Freeze, który rozpoczyna grę z 5 monetami.
 - a. Pozostałe żetony i monety należy umieścić na oddzielnych stosach obok planszy – gracze będą z nich korzystać w trakcie rozgrywki.
11. Każdy gracz, którego Łotr rozpoczyna grę posiadając Podstęp (jest to wyszczególnione w specjalnych zdolnościach danej postaci) dobiera wskazaną liczbę kart Podstępów z talii Podstępów. Nie ujawnia dobranych kart innym graczom.
12. Każdy gracz, którego Łotr rozpoczyna grę, posiadając jakieś Przedmioty (jest to wyszczególnione w specjalnych zdolnościach danej postaci) bierze odpowiednie karty Przedmiotów z talii Ekwipunku.
13. Żetony Charakteru należy umieścić obok planszy, aby gracze mogli z nich w każdej chwili skorzystać.
14. Rozpoczyna gracz, który jako ostatni czytał komiks, oglądał film albo serial związany z Batmanem. 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:

- Ruch** – Gracz rzuca 1 kością i przesuwają swego Łotra o tyle obszarów wokół planszy, ile wyrzucił oczek.
 - Łotr może poruszyć się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym, ale nie może poruszyć się w obu kierunkach podczas jednego ruchu.
 - Jeśli gracz wyrzucił „1”, należy rozpatrzyć również ruch Batmana (patrz poniżej).
- Spotkania** – Kiedy Łotr zakończy ruch, musi odbyć spotkanie: albo musi zastosować się do polecenia wynikającego z obszaru, na którym zakończył swój ruch, albo musi napotkać innego Łotra przebywającego na tym samym obszarze. Po zakończeniu tury jednego gracza, przychodzi kolej na gracza po lewej.

Nie można zmienić kierunku w trakcie ruchu. Wyjątek stanowi przechodzenie pomiędzy Pierwszym piętrzem [Poziom Zewnętrzny] a Drugim piętrzem [Poziom Środkowy] (patrz „Posterunek strażnika” na stronie 13). Łotr zawsze musi wykonać ruch na początku swojej tury.

RUCH PO POZIOMIE WIEŻY

W Poziomie Wieży (Wewnętrzny) nadal rzuca się kością za ruch, jednak Łotr może poruszyć się o liczbę pól równą połowie wyrzuconych na kości oczek, zaokrąglając do góry.

ZAWRACANIE

Łotr, który przebywa w Poziomie Wieży (Wewnętrzny), może w dowolnej chwili zawrócić i poruszyć się z powrotem w kierunku Wejścia na wieżę.

W takiej sytuacji Łotr nadal porusza się o liczbę pól równą połowie wyrzuconych na kości oczek, ignoruje natomiast polecenia zawarte na obszarach, przez które powraca do Wejścia na wieżę. Kiedy Łotr zdecyduje się już na zawrócenie, nie będzie mógł zmienić zdania – musi powrócić do Wejścia na wieżę.

RUCH BATMANA

Za każdym razem, gdy gracz wyrzuci podczas rzutu za swój ruch „1”, porusza się o 1 obszar, po czym wykonuje dodatkowy rzut za ruch. Następnie porusza Batmana o wyrzuconą liczbę obszarów w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym. Dodatkowo jako pierwszy ruch aktywny gracz może poruszyć Batmana na sąsiedni obszar znajdujący się na innym Poziomie, po czym kontynuować nim ruch o pozostałą liczbę obszarów na danym Poziomie. Jeśli efekt karty wymusza na dowolnej postaci, by poruszyła się o określoną liczbę obszarów, gracz wciąż powinien rzucić za ruch, by sprawdzić, czy Batman poruszy się w tej turze. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy dany Złoczyńca jest Niepoczytalny – wtedy gracz nie wykonuje rzutu za ruch.

Za każdym razem, kiedy Batman zakończy swój ruch na obszarze, na którym znajduje się jeden lub więcej Łotrów, gracz, który poruszył Batmana, musi wybrać znajdującego się na danym obszarze Łotra, który rozpatrzy walkę z Batmanem.

- Zaatakowany Łotr wybiera rodzaj walki (Siła lub Spryt). Następnie rozpatruje walkę w sposób opisany na karcie Batmana.
- Jeśli gracz wygra walkę, ucieka Batmanowi. Rzuca 1 kością i porównuje wynik rzutu z listą znajdującą się na karcie Batmana, aby sprawdzić, co czeka jego postać.
- Batman pozostaje na obszarze, na którym doszło do walki.
- Jeśli gracz przegra walkę, jego Łotr traci 1 Życia.

SPOTKANIA

Kiedy Łotr zakończy ruch, musi odbyć spotkanie wynikające z obszaru, na którym się znalazł, albo spotkać innego Łotra, który przebywa na tym samym obszarze. Łotry na swej drodze mogą napotkać rozmaitych wrogów i osobistości. Czasem spotkania odbywają się przyjacielskiej atmosferze – w ich wyniku Łotr otrzyma jakiegoś rodzaju wsparcie. Innym razem spotkania okazują się śmiertelnie niebezpieczne – Łotr zostaje zaatakowany lub staje się Niepoczytalny!

SPOTKANIE INNEGO ŁOTRA

Spotkanie innego Łotra może odbyć się na dwa sposoby: poprzez atak (patrz „Walka pomiędzy Łotrami” na stronie 10) lub użycie jednej ze specjalnej zdolności. Jeśli gracz zdecyduje się rozpatrzyć spotkanie z innym Łotrem zamiast spotkania wynikającego z obszaru, nie może odwiedzić Nieznajomych ani Miejsc, które znajdują się na danym obszarze. Nie może także zabrać leżących tam Przedmiotów, Sprzymierzeńców ani monet.



SPOTKANIE WYNIKAJĄCE Z OBSZARU

Jeśli gracz zdecyduje, że jego Łotr nie napotka innego Łotra przebywającego na tym samym obszarze, musi zastosować się do polecenia zawartego na danym obszarze.

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

- Dobrać karty Spotkań z talii odpowiadającej Poziomowi, na którym znajduje się obecnie dany Łotr. Należy dobrać tyle kart, aby było ich łącznie tyle, ile znajduje się symboli na danym obszarze (wliczając karty leżące już na danym obszarze, niezależnie od ich typu).
- 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, Przedmiotów i monet (opcjonalne)
 - Porzucenie Sprzymierzeńców, Przedmiotów i monet (opcjonalne)

Jeśli więcej kart posiada ten sam numer spotkania, należy rozpatrzyć je w kolejności, w jakiej zostały dobrane.

Na Pierwszym piętrze karty Spotkań są umieszczane obok planszy, sąsiadująco z polem, na którym odbyło się spotkanie. W przypadku Drugiego piętra i Wieży strażniczej karty Spotkań należy umieścić obok planszy, a następnie wziąć dwa pasujące żetony Spotkań, z których jeden kładzie się na danej karcie Spotkania, a drugi na odpowiednim obszarze na planszy.



Jeśli polecenie na karcie Spotkania spowoduje, że zostanie umieszczona gdzieś indziej, nie wpływa ona na Łotra, który ją wtedy dobrał.

OPIS KARTY



- 1 Tytuł
- 2 Rodzaj karty
- 3 Statystyki Wroga
- 4 Tekst karty
- 5 Numer spotkania

WALKA

Walka ma miejsce, gdy Łotr:

1. spotka wroga lub
2. zdecyduje się zaatakować innego Łotra.

WALKA Z WROGAMI

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

1. **Wymykanie się:** Gracz oznajmia, czy jego Łotr używa Podstępu lub specjalnej zdolności, aby wymknąć się przeciwnikowi (patrz „Wymykanie się” na stronie 11). Jeśli nie, rozpoczyna się walka.

2. **Podstęp, Bronie i Zdolności:** Jeśli gracz chce użyć jakiegoś Podstępu, Broni lub zdolności, aby wpłynąć na Siłę lub Spryt swojego Łotra, musi to zrobić przed wykonaniem rzutu ataku.
3. **Rzut ataku Łotra:** Aktywny gracz rzuca 1 kością i dodaje wynik do wartości Siły lub Sprytu swojego Łotra (w zależności od rodzaju walki). Dodaje także wszystkie aktywne modyfikatory. Należy pamiętać, że na raz można używać tylko jednej Broni (patrz: „Bronie i pancerz” na stronie 11).
4. **Rzut ataku wroga:** Inny gracz rzuca 1 kością za atak wroga i dodaje wynik do Siły lub Sprytu danego wroga. Suma to skuteczność ataku wroga.
5. **Porównanie skuteczności ataków:**
 - a. Jeśli skuteczność ataku Łotra jest wyższa, wróg zostaje pokonany i gracz zabiera kartę Wroga (patrz „Niegodziwość”).
 - b. Jeśli skuteczność ataku wroga jest wyższa, Łotr zostaje pokonany i traci 1 punkt Życia (użycie Przedmiotu, Podstępu lub specjalnej zdolności może temu zapobiec, jednak tylko podczas walki przy użyciu Siły).
 - c. Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem i nie ma żadnego efektu. Jeśli Łotr zostanie pokonany lub walka zakończy się remisem, tura danego Łotra natychmiast się kończy.
6. 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 przy użyciu Siły, lub więcej niż jeden wróg, który atakuje przy użyciu Sprytu, i mają oni ten sam numer spotkania, wszyscy tacy wrogowie walczą wspólnie. Należy do ich zsumowanej Siły lub Sprytu 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 Sprytu.

NIEGODZIWOŚĆ

Kiedy Łotr pokona wroga, zatrzymuje kartę Wroga, będącą dowodem na jego niegodziwość. Na końcu swojej tury Łotr może wymienić takie karty Niegodziwości na punkty Siły lub Sprytu, co oznacza się przy pomocy odpowiedniego wskaźnika.

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

WALKA POMIĘDZY ŁOTRAMI

Walka pomiędzy Łotrami zawsze jest przeprowadzana przy użyciu Siły, chyba że atakujący Łotr posiada zdolność, która pozwala mu walczyć przy pomocy Sprytu.

Walki pomiędzy Łotrami są rozpatrywane w ten sam sposób, co walka z wrogiem, z następującymi zmianami:

- 1. Wymykanie się:** Zaatakowany Łotr może się wymknąć, jeśli posiada Podstęp lub specjalną zdolność, które na to pozwalają.
- 2. Podstęp, Przedmioty i zdolności:** Obaj gracze mają możliwość użyć Podstępów, zanim zostaną wykonane rzuty ataków. Wszystkie efekty lub zdolności, które wpływają na Siłę lub Spryt Łotra, muszą zostać zastosowane przed wykonaniem rzutu ataku.
- 3. Rzuty ataków:** Następnie obaj Łotrzy rzucają 1 kością i ustalają swoje rzuty ataku. Po wykonaniu obu rzutów atakujący Łotr musi zdecydować jako pierwszy, czy chce wydać żeton Losu, aby ponownie rzucić kością. Kiedy dokona wyboru, broniący się Łotr ma tę samą możliwość. Niezależnie od wyboru broniącego się Łotra, gracz

PRZYKŁAD WALKI



Joker posiada Kij bejsbolowy oraz karty Podstępów Skradanie się i Szał. Wcześniej w ciągu gry Joker zwiększył swoją Siłę do 3 i swój Spryt do 5, co pokazuje jego czerwony i szary wskaźnik. W swojej turze Joker porusza się na obszar Otwartej celi i dobiera 1 kartę Spotkania. To Spoiler o Siłę 6.

Joker mógłby wymknąć się Spoiler, używając Podstępu, ale postanawia zamiast tego wykonać atak. Ponieważ Spoiler ma wartość Siły, Joker również musi walczyć przy pomocy Siły.

Joker postanawia użyć karty Podstępu Szał, który pozwala mu podczas tej walki dodać wartość jego Sprytu (5) do jego Siły (3). Dodatkowo używa Kija bejsbolowego, aby dodać 1 do swojej Siły, dzięki czemu uzyskuje łącznie wartość 9 (3+5+1). Spoiler uzyskuje wynik rzutu za atak 6, a Joker 3.

Po dodaniu wartości Siły do wyników rzutów za atak zarówno Joker, jak i Spoiler mają wartość ataku równą 12, a więc remisują. Joker decyduje się wydać jeden ze swoich trzech żetonów Losu, aby przerzucić swój rzut ataku. Nowy wynik to 5, dzięki czemu skuteczność ataku Jokera wynosi teraz 14. Ponieważ skuteczność jego ataku jest wyższa niż skuteczność Spoiler, pokonuje ją i zabiera jej kartę jako kartę Niegodziwości. Jeśli skuteczność ataku Jokera byłaby niższa niż skuteczność Spoiler, przegrałby walkę i stracił 1 Życie, kończąc tym samym swoją turę. W takim przypadku Spoiler pozostałaby na obszarze Otwartej celi.

atakujący, który zdecydował się nie wydawać żetonu Losu, nie może już zmienić zdania po tym, jak broniący się gracz dokonał wyboru.

- 4. Porównanie skuteczności ataków:** Następnie każdy gracz ustala skuteczność swojego ataku w taki sam sposób, jak podczas walki z wrogiem. Łotr z wyższą skutecznością ataku wygrywa walkę. Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem.
- 5. Nagroda:** Zwycięzca może zmusić pokonanego do utraty 1 punktu Życia (użycie Przedmiotu, Podstępu lub specjalnej zdolności może temu zapobiec, jednak tylko jeśli walka odbywała się przy użyciu Siły) albo może zabrać pokonanemu 1 Przedmiot lub 1 monetę. Następnie tura danego gracza dobiega końca.

WYMYKANIE SIĘ

Czasem Łotry mają możliwość wymknięcia się wrogom lub innym Łotrom poprzez użycie Podstępu lub specjalnej zdolności. Łotr, który wymyka się wrogowi lub innemu Łotrowi, nie może w żaden sposób na nich wpływać, ani sam stać się obiektem ich wpływów.

Łotr może się wymykać:

1. Wszystkiemu, co go zaatakuje (tylko Pierwsze i Drugie piętro)
2. Wrogom, którzy pojawiają się w wyniku kart Wydarzeń, Miejsc lub Nieznajomych (tylko Pierwsze i Drugie piętro)
3. Łotrom, którzy będą próbować go zaatakować lub użyć na nim swych specjalnych zdolności.

Nigdy nie można się wymykać Batmanowi. Na Poziomie Wieży strażniczej można się wymykać tylko innym Łotrom.

PRZEDMIOTY

Zarówno zwykłe Przedmioty, jak i Legendarne przedmioty uważa się za Przedmioty. Wszystkie posiadane przez Łotra Przedmioty umieszcza się poniżej jego karty Łotra (zawsze muszą być odkryte).

OGRANICZENIE LICZBY POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW

Żaden Łotr nie może posiadać na raz więcej niż czterech Przedmiotów, chyba że posiada Torbę na łupy). Łotr, który otrzyma Przedmiot wykraczający ponad powyższy limit, musi zdecydować, które Przedmioty zatrzymać. Porzucone Przedmioty należy natychmiast umieścić odkryte na obszarze, na którym obecnie przebywa Łotr. Monety i żetony Losu nie są liczone jako Przedmioty.

BRONIE I PANCERZ

Przedmioty ze słowem kluczowym **Broń** zwiększają zdolności walki Łotra. Podczas walki Łotr może korzystać tylko z jednej Broni, chyba że jego specjalna zdolność mówi inaczej.

Przedmioty ze słowem kluczowym **Pancerz** zapobiegają utracie punktów Życia, kiedy postać zostanie pokonana w walce przy użyciu Siły. Podczas walki Łotr może użyć tylko jednej karty Pancerza.

SPRZYMIERZEŃCY

W wyniku spotkań Łotry mogą zdobywać Sprzymierzeńców. Towarzyszących Łotrowi Sprzymierzeńców umieszcza się poniżej jego karty Łotra (zawsze muszą być odkryci). Łotr może posiadać dowolną liczbę Sprzymierzeńców. Sprzymierzeńcy, którzy zostaną zabici lub muszą zostać odrzuceni, są umieszczani na stosie odrzuconych kart Spotkań.

PORZUCANIE SPRZYMIERZEŃCÓW I PRZEDMIOTÓW

Na koniec swojej tury Łotr może porzucić dowolną liczbę ze swoich Sprzymierzeńców i Przedmiotów poprzez umieszczenie ich odkrytych na obszarze, na którym aktualnie przebywa. Jeśli Łotr porzuci Sprzymierzeńców lub Przedmioty, nie może ich ponownie zabrać podczas tej samej tury.

PODSTĘPY

Każdy Łotr może zdobywać i korzystać z kart Podstępów z talii Podstępów, o ile pozwala mu na to jego Spryt. Określa to poniższa tabela:

Łączny Spryt	1	2	3	4	5	6+
Limit Podstępów	0	0	1	2	2	3

Jeśli w jakimkolwiek momencie Łotr posiada więcej Podstępów, niż pozwala mu na to jego Spryt, gracz wybiera, które z nich odrzuci. Podstępów nie można odrzucać, jeśli nie posiada się ich nadmiaru. **Jedynym sposobem, aby się ich pozbyć, to ich dokonać!**

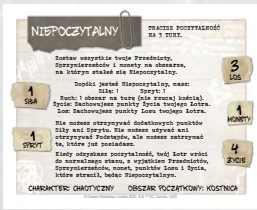
Kiedy talia Podstępów zostanie wyczerpana, należy przetasować stos odrzuconych kart Podstępów i stworzyć z nich nową zakrytą talię. Gracze trzymają Podstępy w tajemnicy przed innymi Łotrami. Na każdej karcie Podstępu dokładnie opisano jego efekt i warunki jego dokonania.

DOKONANIE PODSTĘPU

Podczas swojej tury gracz może dokonać dowolnej liczby Podstępów ze swojej ręki, ale może dokonać tylko jednego Podstępu podczas tury innego Łotra. Podstępy są zawsze rozpatrywane natychmiast po ich zagranie lub spotkaniu na planszy.

DODATKOWE ZASADY

NIEPOCZYTALNY



Kiedy Łotr staje się Niepoczytalny, efekt ten trwa przez trzy tury. Gracz odwraca swoją kartę Łotra na drugą stronę i stosuje się do opisanych tam zasad. Na końcu trzeciej tury należy odwrócić kartę Łotra z powrotem na nie-Niepoczytalną stronę i Łotr powraca do swej normalnej formy.

Niepoczytalny Łotr posiada Siłę oraz Spryt równe 1 i nie może modyfikować żadnej z tych wartości. Kiedy Łotr staje się Niepoczytalny, gracze powinni pozostawić swoje wskaźniki Siły i Sprytu na obecnych wartościach, ponieważ po upływie trzech tur Siła i Spryt Łotra powrócą do normalności.

Jeśli Łotr jest już Niepoczytalny i ponownie zostaje Niepoczytalny, zostaje Niepoczytalny na trzy kolejne tury, licząc od chwili ponownego zostania Niepoczytalnym.

STRATA TURU

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

ŚMIERĆ ŁOTRA I ODZIEDZICZONE PRZEDMIOTY

Kiedy Łotr zostaje zabity, usuń jego kartę i figurkę z gry. Umieść wszystkie jego Przedmioty (w tym Legendarne przedmioty), Sprzymierzeńców i monety z boku. Odłóż karty Podstępów, Niegodziwości i żetony Losu do odpowiednich talii i stosów.

W następnej turze danego gracza rozpoczyna on od dobrania nowego losowego Łotra spośród niewykorzystanych kart Łotrów. Następnie postępuje według kroków 6-12 przygotowania gry (strony 6-7), aby przygotować nowego Łotra.

Przedmioty, Sprzymierzeńcy i monety, które zostały umieszczone z boku, zostają odziedziczone przez nowego Łotra danego gracza i mogą być używane w normalny sposób. Niechciane karty oraz karty, które nie mogą zostać zatrzymane ze względu na charakter nowego Łotra, należy pozostawić na obszarze startowym nowego Łotra.

POSIADANIE I KORZYSTANIE Z KART

Korzystanie z kart jest zawsze opcjonalne.

Łotry mogą posiadać karty, z których nie wolno im korzystać, chyba że na danej karcie jest napisane coś innego. Przykładowo Poison Ivy nie może używać Broni podczas walki, ale może posiadać takie karty, aby sprzedać je Killer Crocowi, wykonać zadanie zleczone przez Carmine'a Falcone'a lub po prostu zapobiec zdobyciu ich przez innych Łotrów.

Joker nie mógłby jednak posiadać Radia policyjnego, ponieważ na karcie zaznaczono, że nie może go posiadać postać o charakterze Chaotycznym. Jeśli Łotr napotka Przedmiot, którego nie może posiadać, musi go zostawić odkrytego na swoim obecnym obszarze na planszy. Łotrzy nie mogą kraść kart, których nie mogą posiadać.

KARTY DOSTĘPU I KARTY EKWIPUNKU

W przeciwieństwie do kart Spotkań i Podstępów, Kart dostępu 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 Łotrów.

OGRANICZONE ZASOBY

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

SPRZYMIERZENICY

Łotrzy najczęściej zdobywają Sprzymierzeńców w wyniku spotkań. Towarzyszących Łotrowi Sprzymierzeńców umieszcza się poniżej jego karty Łotra (zawsze muszą być odkryci).

Łotr może posiadać dowolną liczbę Sprzymierzeńców.

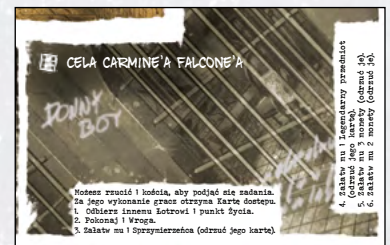
CELA CARMINE'A FALCONE'A

Łotr, który trafi na obszar Celi Carmine'a Falcone'a, może podjąć się jakiegoś zadania. Jeśli postanowi to zrobić, musi rzucić kością, aby ustalić, na czym będzie polegać jego zadanie (tak jak opisano to w poleceniu obszaru).

Łotr nie może przyjąć na raz więcej niż jednego zadania.

Łotr musi wykonać zadanie, którego się podjął, natychmiast, kiedy będzie to w stanie zrobić. Co więcej, Carmine Falcone powstrzyma każdego Łotra, który podjął się wykonania zadania, od otwarcia Zabezpieczonych drzwi, dopóki go nie wykona.

Falcone da Kartę dostępu każdemu graczowi, który wykona dla niego zadanie, o ile jeszcze jakaś została w puli.



PRZEJŚCIE POMIĘDZY PIERWSZYM A DRUGIM PIĘTREM

Łotrzy mogą przejść z Pierwszego piętra na Drugie tylko poprzez walkę na Posterunku strażnika albo używając Wytrychu lub Kluczy strażnika.



POSTERUNEK STRAŻNIKA



Posterunek strażnika daje Łotrom możliwość przechodzenia pomiędzy Pierwszym a Drugim piętrzem.

Jeśli rzut za ruch Łotra na Pierwszym piętrze pozwala mu dotrzeć na obszar Posterunku strażnika lub przez niego

przejść, dany Łotr może spróbować przedostać się na Drugie piętro. Aby to zrobić, musi stoczyć walkę ze Strażnikiem o Siłę 9. Ten Strażnik nie rzuca kością w walce, aby zmodyfikować swoją wartość Siły.

Łotr, który pokona lub wymknie się Strażnikowi na Posterunku strażnika, musi kontynuować swój ruch – wejść na Drugie piętro i poruszyć się w dowolnym kierunku o pozostałą liczbę obszarów (wynikającą z rzutu za ruch). Jeśli jego ruch zakończy się na Posterunku strażnika, kontynuuje ruch na Drugie piętro w swojej następnej turze.

Łotr, który zostanie pokonany przez Strażnika na Posterunku strażnika, traci 1 punkt Życia (który może ocalić, korzystając z Przedmiotu lub Podstępu), a jego tura natychmiast się kończy. Łotr, który zremisuje ze Strażnikiem, nie traci Życia, ale jego tura nadal natychmiast się kończy.

Strażnik nie atakuje Łotrów, którzy przechodzą przez jego obszar i zdecydują się pozostać na Pierwszym piętrze, ani takich, którzy wracają z Drugiego piętra na Pierwsze piętro. Dodatkowo Łotr, który zakończy swój ruch na obszarze Posterunku strażnika, może zdecydować się na spotkanie z obszaru i dobrać 1 karty z talii spotkań. Jeśli to zrobi, nie może przejść na Drugie piętro.

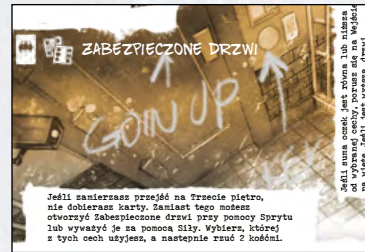
WYTRYCHY I KLUCZE STRAŻNIKA

Łotr, który chce dostać się z Pierwszego piętra na Drugie piętro, nie przechodząc przez Posterunek strażnika, musi posiadać kartę Kluczy strażnika. Nie można w tym celu wykorzystać Karty dostępu.

Łotr, który znajduje się na obszarze Biura lub Ciemni i posiada kartę Wytrychów, może oznajmić, że przeszukuje zamknięte biurko w poszukiwaniu Kluczy strażnika. Łotr bierze kartę Kluczy strażnika z talii Ekwipunku (jeśli jest dostępna).

Łotr, który posiada Klucze strażnika, może przejść z Pierwszego piętra na Drugie piętro poprzez zwrócenie karty Kluczy strażnika do odpowiedniej talii lub stosu kart odrzuconych. Łotr porusza się na obszar znajdujący się dokładnie naprzeciwko obszaru, na którym się znajduje. Ten manewr stanowi jego ruch podczas tej tury – gracz nie rzuca już kością za ruch. Łotr musi odbyć spotkanie z obszaru, na który się poruszył, lub spotkanie z innym Łotrem na danym obszarze.

ZABEZPIECZONE DRZWI



Do Wieży strażniczej można wejść tylko przez Zabezpieczone drzwi. Łotr może spróbować otworzyć Zabezpieczone drzwi, jeśli zakończy na nich swój ruch lub tym samym ruchem zdoła przejść na ich drugą stronę. Łotr musi podjąć

próbę otwarcia Zabezpieczonych drzwi za każdym razem, gdy chce wejść na Poziom Wieży strażniczej, jednak może przez nie swobodnie przejść, kiedy opuszcza Poziom Wieży.

Łotr, który próbuje otworzyć Zabezpieczone drzwi, powinien zastosować się do poleceń zawartych na ich obszarze. Jeśli próba zakończy się sukcesem, tura Łotra kończy się na Wejściu na wieżę. Jeśli się nie powiedzie, tura Łotra natychmiast się kończy i pozostaje on na obszarze Zabezpieczonych drzwi.

PRZEDSIONEK POKOJU KONTROLNEGO

Łotr musi się zatrzymać, kiedy dotrze na ten obszar.

Jeśli posiada Kartę dostępu, musi ją odrzucić i wejść do Pokoju kontrolnego. Jeśli nie posiada Karty dostępu, musi zawrócić (patrz „Zawracanie” na stronie 8).



POKÓJ KONTROLNY

Kiedy Łotr wejdzie do Pokoju kontrolnego, należy natychmiast przemieścić na ten obszar Batmana i Łotr musi rozpatrzyć walkę z Batmanem przy pomocy Siły lub Sprytu (sam wybiera). Kiedy Batman znajduje się w Pokoju kontrolnym, jego Siła

i Spryt wynoszą 12. Jeśli Łotr pokona Batmana, wyłączy wszystkie systemy alarmowe w Azylu Arkham i wygrywa grę. Jeśli Łotr przegra walkę, musi wrócić na Zabezpieczone drzwi u podnóża Wieży. Jeśli walka zakończy się remisem, Łotr pozostaje w Pokoju kontrolnym i będzie musiał ponownie walczyć z Batmanem w swojej następnej turze.



ZASADY ALTERNATYWNE

Jeśli gracze chcą skorzystać z którychś z zamieszczonych poniżej zasad, przed rozpoczęciem rozgrywki powinni się upewnić, że wszyscy je rozumieją i się na nie godzą.

ORYGINALNE ZASADY GRY

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

BEZ DZIEDZICZENIA

Dla większego wyzwania gracze mogą zrezygnować ze stosowania zasad dziedziczenia po śmierci Łotra. Zamiast tego, gdy Łotr zostanie zabity, wszystkie jego Przedmioty, Legendarne przedmioty, Sprzymierzeńcy i monety należy umieścić na obszarze, na którym zginął. Zyskane przez niego Siła i Spryt przepadają, a żetony Losu należy odłożyć do ich puli. Wszystkie pozostałe karty (włącznie z kartami Niegodziwości i Podstępów) należy umieścić w odpowiednich taliach lub stosach kart odrzuconych. Karta i figurka Łotra są usuwane z gry. Gracz prowadzący zabitego Łotra może w swojej następnej turze rozpocząć grę od nowa poprzez wylosowanie nowego Łotra spośród niewykorzystywanych kart Łotrów, a następnie wykonanie kroków 6-12 „Przygotowania gry” (patrz strona 6).

SIŁA I SPRYT

Jeśli gracze mają więcej czasu, mogą spowolnić tempo, z jakim ich Łotry otrzymują punkty Siły i Sprytu.

Według normalnych zasad gry **Batman Talisman**, aby otrzymać punkt Siły lub Sprytu, Łotr musi wymienić karty Niegodziwości o łącznej wartości 5 lub więcej (patrz „Niegodziwość” na stronie 14). Gracze mogą zmienić tę wartość do 7, jak w oryginalnej grze **Talisman: Magia i Miecz**.

BRAK PREMII STARTOWEJ

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

ALTERNATYWNE ZASADY GRY

PORZUCANIE KART PRZED SPOTKANIEM

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

KRWAWA ŁAŹNIA

Dla bardziej agresywnej rozgrywki, zamiast wykorzystywać wszystkie cztery Karty dostępu, gracze mogą usunąć z gry trzy z nich. Dodatkowo każdy gracz, którego Łotr zostanie zabity, natychmiast przegrywa grę (zamiast losować nowego Łotra). Ten wariant czyni grę krótką, ale bardzo rywalizacyjną.

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

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

Ilustracja planszy: Ross Taylor

Specjalne podziękowania: Sam Barlin, Jordan Davenport, Darren Donahue (3D), Hannah Friedman, Wynona Hendrickson, Delaney Mamer, Pat Marino (Adaptacja na uniwersum Batmana), Jayne Prindiville, Jessica Hartung (Zarządzanie produkcją), Zoë Robinson, Juan Romero, Jason Rosenberg, Pam Weirich (Oprawa graficzna)

Tłumaczenie gry: Aleksandra Miszta

Korekta wersji polskiej: Krzysztof Bernacki, Łukasz Chełmecki

Wersja polska: Galakta



GALAKTA
ul. Łągiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

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. BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics. (s19) USAOPOLY is a trademark of USAOPOLY, Inc. © 2019 USAOPOLY, Inc. All Rights Reserved.

INDEKS

Opis podstawowych elementów i pojęć: 2-4

Karty Łotrów i statystyki: 4-5

Przygotowanie gry: 6-7

Tura gracza: 8-11

Spotkania: 8-9

Walka: 9-11

Przykład walki: 10

Przedmioty: 11

Sprzymierzeńcy: 11

Podstęp: 11

Dodatkowe zasady: 12-13

Oryginalne i alternatywne zasady gry: 14



KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA SPOTKAŃ W TALISMANIE

