



TALISMAN




WIZARDING
WORLD™

Harry Potter™

SPIS TREŚCI

Opis podstawowych elementów i pojęć	2-4
Karty i figurki Postaci	4-5
Przygotowanie gry	6-7
Tura gracza	8-11
Ruch	8
Spotkania	8
Żeton Przewagi	9
Walka	10-11
Przykład walki	11
Przedmioty	12
Sprzymierzeńcy	12
Zaklęcia	12
Dodatkowe zasady	12-14
Zasady alternatywne	15
Symbole w grze	15
Kolejność rozpatrywania spotkań	17

LICZBA GRACZY

W *Talisman: Harry Potter*[™], 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: Harry Potter*:

- 1 plansza
- 1 instrukcja
- 9 kart Postaci
- 100 kart Spotkań
- 24 karty Zaklęć
- 21 kart Ekwipunku
- 2 karty Fretki
- 3 karty Insygniów Śmierci
- 4 sześciocienne kości
- 8 figurek Postaci
- 1 figurka Lorda Voldemorta[™]
- 6 plansz statystyk
- 20 Galeonów
- 36 żetonów Losu
- 1 żeton Przewagi

WPROWADZENIE

Celem gry jest dotarcie do Wielkiej Sali, aby położyć kres złym wpływom Lorda Voldemorta lub dowieść swojej lojalności wobec niego. Pierwszy gracz, który tego dokona, wygra grę.

Aby osiągnąć cel, należy zbierać Przedmioty, zdobywać Sprzymierzeńców i zwiększać swą Magię oraz Moc. Ponadto trzeba odnaleźć Insygnium, pozwalające wejść do Wielkiej Sali. Bez jednego z tych legendarnych przedmiotów nie będziecie w stanie wypełnić swojego zadania.

OPIS PODSTAWOWYCH ELEMENTÓW I POJĘĆ

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

Plansza

Plansza przedstawia znane miejsca ze Świata Magii. Została podzielona na trzy Regiony: Londyn (Region Zewnętrzny), Tereny wokół Hogwartu[™] (Region Środkowy) i Zamek Hogwart[™] (Region Wewnętrzny).



Karty Spotkań

W tej talii składającej się ze 100 kart znajdują się Wrogowie, Obserwatorzy, Sprzymierzeńcy, Wydarzenia, Miejsca i Przedmioty, na które Postaci natkną się podczas swojej drogi, na której końcu zasiądą po prawicy Lorda Voldemorta lub pokonają go raz na zawsze. Talia podzielona jest na 2 części: jedną dla Regionu Zewnętrznego i jedną dla Regionu Środkowego. Jeśli któraś z talii Spotkań się wyczerpie, należy potasować wszystkie odrzucone karty Spotkań i stworzyć z nich nową talię.



Karty Zaklęć

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



Karty Ekwipunku

W grze znajduje się 21 kart Ekwipunku. Karty te przedstawiają Przedmioty, które Postaci mogą pozyskać w sposób inny, niż w wyniku rozpatrywania kart Spotkań.



Karty Insygniów

Postaci mogą zdobyć 1 z 5 kart Insygniów poprzez odkrycie ich z talii Spotkań Regionu Środkowego lub wygranie jednego z wyzwań na Boisku do Quidditcha.



Galeony

20 Galeonów reprezentuje walutę, której Postaci będą używać do nabywania przedmiotów i opłacania usług podczas swojej przygody.



Żeton Przewagi

Żeton Przewagi wskazuje stronnictwo, które obecnie ma przewagę w trwającej Drugiej Wojnie Czarodziejów: Zakon Feniksa™ lub Śmierciożercy™. Na początku gry żeton Przewagi należy położyć obok planszy tak, aby pokazywał stronnictwo, które ma mniej Postaci w grze. Jeśli w grze jest taka sama liczba Postaci dla obu stronnictw, żeton powinien pokazywać stronnictwo, do którego nie należy rozpoczynająca grę Postać.



Kości

W grze znajdują się 4 kości. Używane są podczas ruchu, rozpatrywania walki i ustalania wyników poleceń, które znajdują się na kartach lub planszy.



Plansze statystyk Postaci

W grze znajduje się 6 plansz ze wskaźnikami służącymi do zaznaczania obecnej Magii, Mocy i Życia Postaci. Postać nie może posiadać wyższej wartości któregośkolwiek z tych wskaźników niż wartość maksymalna.



Karty i figurki Postaci

W grze znajduje się 8 dwustronnych kart Postaci. Każda z nich szczegółowo opisuje daną Postać, jej początkowe wartości Magii, Mocy, Życia i Losu, a także jej specjalne zdolności. Każdej karcie Postaci odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jej położenie na planszy.



Karta i figurka Lorda Voldemorta

Lord Voldemort nie jest Postacią – zamiast tego gra on przeciwko wszystkim graczom. Każdy ma możliwość wpłynięcia na ruch Lorda Voldemorta po planszy. Jeśli stanie na polu, na którym znajduje się Postać, zaatakuje ją (niezależnie od jej stronnictwa).

Stronnictwo

Każda Postać należy do jednego z dwóch stronnictw, które pozwala określić jej osobowość i cele. Dla członków Zakonu Feniksa celem jest pokonanie Lorda Voldemorta. Śmierciożercy chcą zyskać przychylność Lorda Voldemorta i zasiąść po jego prawicy. W czasie swojej podróży Postaci odbędą wiele Spotkań, które będą miały różny wynik w zależności od tego, do którego stronnictwa przynależy dana Postać.



Zakon Feniksa



Śmierciożercy

Magia i Moc

Magia reprezentuje zdolności Postaci podczas walki, zaś Moc jej fizyczną siłę. Magia i Moc są wykorzystywane podczas walki (patrz „Walka” na stronie 10), a także w celu przezwycięzania różnego rodzaju przeszkód, które Postaci napotkają na swej drodze w trakcie rozgrywki.

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

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

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

Życie

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

Postaci mogą odzyskać utracone punkty Życia poprzez leczenie albo zyskać punkty Życia, przekraczając tym samym swoją początkową wartość Życia. Każda Postać, która straci swój ostatni punkt Życia, zostaje natychmiast wysłana do Szpitala Świętego Munga. (Patrz „Życie Postaci” na stronie 13).



Magia



Moc



Los

Los odzwierciedla dopisujące Postaci szczęście i wpływy w Świecie Magii.

Jest on 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,
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 ataku Wroga lub rzut innego gracza.
- Nie ma maksymalnej liczby żetonów Losu, które może posiadać Postać.

PRZYGOTOWANIE POSTACI





PRZYGOTOWANIE GRY

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
2. Obie talie Spotkań należy potasować i umieścić zakryte obok planszy.
3. Karty Insygniów i karty Ekwipunku należy posegregować według typów i umieścić w formie odkrytych talii obok planszy.
4. Figurkę Lorda Voldemorta należy umieścić w Wielkiej Sali. Kartę Lorda Voldemorta należy umieścić obok planszy, aby w razie potrzeby można było się do niej odnieść.
5. Jeden z graczy bierze karty Postaci, tasuje je, a następnie losowo rozdaje każdemu po jednej. Każdy gracz wybiera, którą stronę karty Postaci

chce grać. Niewybrane karty Postaci należy odłożyć do pudełka – mogą zostać wykorzystane później, kiedy któraś z Postaci zostanie zabita.

(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 wybraną stroną do góry. Karta Postaci wraz z Przedmiotami, Sprzymierzeńcami i innymi elementami tworzy strefę gry danego gracza, którą przedstawiono na stronie 5.



7. Karty Zaklęć należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii obok planszy. Każdy gracz dobiera wskazaną na jego karcie Postaci liczbę kart Zaklęć.
8. Każdy z graczy bierze figurkę odpowiadającą jego Postaci i umieszcza ją na obszarze planszy wskazanym na karcie Postaci jako obszar startowy.
9. Każdy gracz bierze planszę statystyk i ustawia fioletowy wskaźnik na wartość Magii wskazaną na jego karcie Postaci, złoty wskaźnik na początkową wartość Mocy, a niebieski wskaźnik na początkową wartość Życia.
10. Każdy gracz otrzymuje tyle żetonów Losu, ile wynosi wartość Losu na jego karcie Postaci.
11. Każdy gracz otrzymuje 2 Galeony, chyba że na jego karcie Postaci wskazano inaczej.
 - a. Pozostałe żetony Losu i Galeony należy umieścić na oddzielnych stosach obok planszy jako pulę żetonów – gracze będą z niej korzystać w trakcie rozgrywki. Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje, traci lub wydaje żetony Losu lub Galeony, odpowiednio bierze je z puli lub je do niej zwraca.
12. Rozpoczyna gracz, który jako ostatni oglądał film o Harrym Potterze. 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** – 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 (patrz „Stacja King’s Cross” na stronie 13). Postać zawsze musi wykonać ruch na początku swojej tury.
2. **Spotkania** – Kiedy Postać zakończy ruch, musi odbyć spotkanie wynikające z obszaru, na którym zakończyła swój ruch, albo musi spotkać Postać należącą do przeciwnego stronnictwa, przebywającą na tym samym obszarze.

Po zakończeniu tury jednej Postaci przychodzi kolej na następnego gracza po lewej.

RUCH

Ruch w Regionie Wewnętrznym

Kiedy gracz rzuca kością za ruch w Regionie Wewnętrznym Zamku Hogwart, używa tylko połowy wyrzuconych na kości oczek, zaokrąglając w dół (do minimum 1). Oznacza to, że po wyrzuceniu 1, 2 lub 3 oczek Postać poruszy się o 1 pole, po wyrzuceniu 4 lub 5 oczek poruszy się o 2 pola, a po wyrzuceniu 6 oczek – o 3 pola.

Zawracanie

Postać, która przebywa w Regionie Wewnętrznym, może w dowolnej chwili zawrócić i poruszyć się z powrotem w kierunku Wrót Hogwartu.

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

Ruch Lorda Voldemorta

Za każdym razem, gdy gracz wyrzuci podczas rzutu za swój ruch „1”, porusza się o 1 obszar, po czym wykonuje dodatkowy rzut za ruch Lorda Voldemorta. Następnie porusza Lorda Voldemorta o wyrzuconą liczbę obszarów w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym. Dodatkowo jako pierwszy ruch aktywny gracz może poruszyć Lorda Voldemorta na sąsiedni obszar znajdujący się w innym Regionie, po czym kontynuować nim ruch o pozostałą liczbę obszarów w danym Regionie.

Za każdym razem, kiedy Lord Voldemort zakończy swój ruch na obszarze, na którym znajduje się jedna lub więcej Postaci, gracz, który poruszył Lordem Voldemortem, musi wybrać znajdującą się na danym obszarze Postać, która rozpatrzy walkę z Lordem Voldemortem.

- Zaatakowana Postać wybiera rodzaj walki (Magia lub Moc). Następnie rozpatruje walkę w sposób opisany na karcie Lorda Voldemorta.
- Jeśli gracz wygra walkę, ucieka Lordowi Voldemortowi. Rzuca 1 kością i porównuje wynik rzutu z listą znajdującą się na karcie Lorda Voldemorta, aby sprawdzić, co czeka jego Postać.
- Jeśli Postać przegra walkę, traci 1 Życia.
- Lord Voldemort pozostaje na obszarze, na którym zakończył swój ruch.

SPOTKANIA

Kiedy Postać zakończy ruch, musi odbyć spotkanie wynikające z obszaru, na którym się znalazła, albo spotkać Postać należącą do przeciwnego stronnictwa, przebywającą na tym samym obszarze.

Spotkanie Postaci należącej do przeciwnego stronnictwa

Postać może spotkać Postać należącą do przeciwnego stronnictwa, przebywającą na tym samym obszarze poprzez atak (patrz „Walka pomiędzy dwoma Postaciami” na stronie 10) lub użycie jednej ze specjalnych zdolności lub karty Zaklęcia. Jeśli gracz zdecyduje się rozpatrzeć spotkanie z inną Postacią zamiast spotkania wynikającego z obszaru, nie może odwiedzić Obserwatorów ani Miejsc, które znajdują się na danym obszarze. Nie może także zabrać leżących tam Przedmiotów, Sprzymierzeńców ani Galeonów. Ponadto nie może walczyć z żadnym Wrogiem na danym obszarze, chyba że dany Wróg jest Sprzymierzeńcem Postaci, z którą odbywa spotkanie (patrz punkt 5 sekcji „Walka pomiędzy dwoma Postaciami” na stronie 10). Postaci nie mogą walczyć z Postaciami należącymi do tego samego stronnictwa.

Spotkanie wynikające z obszaru

Jeśli gracz zdecyduje, że jego Postać nie napotka innej Postaci przebywającej 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:

1. Dobrać karty Spotkań z talii odpowiadającej Regionowi, w którym znajduje się obecnie dana Postać. 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).
2. Rozpatrzeć karty w kolejności wyznaczonej przez ich numery spotkań, zaczynając od najniższego. Zazwyczaj będzie się to działo w kolejności podanej na następnej stronie.



Dobierz kartę
Regionu
Zewnętrznego



Dobierz kartę
Regionu
Środkowego



Dobierz kartę
Zaklęcia

- Walka z Wrogami należącymi do przeciwnego stronnictwa (*patrz „Walka” na stronie 10*).
- Rozpatrzenie wszelkich dodatkowych poleceń z Obszaru.
- Odwiedzenie Obserwatorów i Miejsc.
- Zabranie Sprzymierzeńców należących do twojego stronnictwa, Przedmiotów i Galeonów (opcjonalne).
- Porzucenie Sprzymierzeńców, Przedmiotów i Galeonów (opcjonalne).

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

Niektóre karty posiadają więcej niż jeden numer spotkania. Kiedy zostanie dobrana taka karta, należy użyć numeru spotkania wydrukowanego w sekcji, która odpowiada stronnictwu danej Postaci.

Karty Spotkań są umieszczane na obszarze planszy, na którym zostały spotkane. Jeśli polecenie na karcie Spotkania spowoduje, że zostanie umieszczona gdzie indziej, nie wpływa ona na Postać, która ją wtedy dobrała.



Zakon Feniksa

Śmierciożercy

Neutralny

ŻETON PRZEWAGI

Żeton Przewagi wskazuje, które stronnictwo ma obecnie przewagę w trwającej Drugiej Wojnie Czarodziejów. Postaci i Wrogowie otrzymują odpowiednio bonusy lub kary do swojego wyniku ataku, gdy atakują lub są atakowani.



- Zakon Feniksa ma przewagę, gdy żeton Przewagi pokazuje stronę Zakonu Feniksa. W takiej sytuacji Postaci należące do Zakonu Feniksa dodają 1 do swojej skuteczności ataku podczas walki. Postać będąca Śmierciożercą podczas walki z Wrogiem należącym do Zakonu Feniksa odejmuje 1 od swojej skuteczności ataku.
- Śmierciożercy mają przewagę, gdy żeton Przewagi pokazuje stronę Śmierciożerców. W takiej sytuacji Postaci należące do Śmierciożerców dodają 1 do swojej skuteczności ataku podczas walki. Postać należąca do Zakonu Feniksa podczas walki z Wrogiem należącym do Śmierciożerców odejmuje 1 od swojej skuteczności ataku.
- Jeśli Wróg jest neutralny, żadne stronnictwo nie ma przewagi w walce.

Jeśli Postać walczy z 2 lub więcej Wrogami w tym samym czasie, odejmuje 1 od swojej skuteczności ataku za każdego Wroga (kiedy to stronnictwo Wroga ma przewagę).

Zmiana przewagi

Za każdym razem, gdy Postać dobierze 1 lub więcej kart Wydarzeń podczas swojej tury, zanim rozpatrzy jakiegokolwiek spotkanie z karty, musi najpierw obrócić żeton Przewagi na drugą stronę niezależnie od tego, ile kart Wydarzeń dobrała.

Jeśli karta Spotkania lub inna karta każe Postaci obrócić żeton Przewagi na konkretną stronę, a żeton Przewagi jest już obrócony na tę stronę, nic się nie dzieje.

OPIS KARTY



1. Nazwa
2. Symbol talii
3. Rodzaj karty
4. Stronnictwo karty
5. Tekst karty
6. Numer spotkania dla tego samego stronnictwa
7. Numer spotkania dla przeciwnego stronnictwa
8. Statystyki dla przeciwnego stronnictwa

Stronnictwo karty Wroga i Sprzymierzeńca

Niektóre karty w talii Spotkań należą do jednego ze stronnictw – Zakonu Feniksa, Śmierciożerców lub są Neutralne. Jeśli karta należy do tego samego stronnictwa co Postać, jest traktowana jako Sprzymierzeniec (zgodnie z opisem na danej karcie). Jeśli karta należy do przeciwnego stronnictwa, jest traktowana jako Wróg. W obu przypadkach przy ustalaniu kolejności rozpatrywania kart należy użyć numeru spotkania odpowiadającego stronnictwu danej Postaci.

Karty Neutralne nigdy nie są traktowane jako należące do tego samego lub przeciwnego stronnictwa co którakolwiek z Postaci i dlatego znajduje się na nich tylko jeden numer spotkania.

WALKA

Walka ma miejsce, gdy Postać:

1. Spotka Wroga.
2. Zdecyduje się zaatakować inną Postać należącą do przeciwnego stronnictwa.

Rozpatrywanie walki z Wrogami

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

Wymykanie się: Gracz oznajmia, czy jego Postać używa Zaklęcia lub specjalnej zdolności, aby wymknąć się przeciwnikowi (*patrz „Wymykanie się” na stronie 12*). Jeśli nie, rozpoczyna się walka.

Zaklęcia i zdolności: Jeśli gracz chce użyć jakiegoś Zaklęcia, Przedmiotu lub zdolności, aby wpłynąć na Magię lub Moc swojej Postaci, musi to zrobić przed wykonaniem rzutu ataku.

Rzut ataku Postaci: Aktywny gracz rzuca 1 kością i dodaje wynik do wartości Magii lub Mocy swojej Postaci (w zależności od rodzaju walki). Dodaje także wszystkie aktywne modyfikatory.

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

Porównanie skuteczności ataków:

1. Jeśli skuteczność ataku Postaci jest wyższa, Wróg zostaje pokonany i gracz zabiera kartę Wroga (*patrz „Trofea” na stronie 10*).
2. Jeśli skuteczność ataku Wroga jest wyższa, Postać zostaje pokonana i traci 1 punkt Życia (użycie Przedmiotu, Zaklęcia lub specjalnej zdolności może temu zapobiec). Tura danej Postaci natychmiast się kończy.
3. Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem i nie ma żadnego efektu. Tura danej Postaci natychmiast się kończy.

Przed porównaniem skuteczności ataku aktywny gracz, jeśli chce, może wydać 1 żeton Losu, aby przerwyc 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 przerwyc atak Wroga.

Walka z więcej niż jednym Wrogiem

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

Trofea

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

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

Walka pomiędzy dwoma Postaciami

Tylko Postaci należące do przeciwnych stronnictw mogą ze sobą walczyć. Postać nigdy nie może zaatakować innej Postaci należącej do tego samego stronnictwa.

Walka pomiędzy Postaciami zawsze jest przeprowadzana przy użyciu Magii.

Walki pomiędzy Postaciami są rozpatrywane w ten sam sposób, co walka z Wrogiem, z następującymi zmianami:

1. **Wymykanie się:** Zaatakowana Postać może się wymknąć, jeśli posiada Zaklęcie, Przedmiot lub specjalną zdolność, które na to pozwalają.
2. **Zaklęcia, efekty i zdolności:** Obie Postaci mają możliwość użycia Zaklęć, zanim zostaną wykonane rzuty ataków. Wszystkie efekty Przedmiotów, Sprzymierzeńców lub zdolności, które wpływają na Magię lub Moc Postaci, muszą zostać zastosowane przed wykonaniem rzutu ataku.
3. **Rzuty ataków:** Obie Postaci rzucają 1 kością i ustalają swoje rzuty ataku. Po wykonaniu obu rzutów atakująca Postać musi zdecydować jako pierwsza, czy chce wydać żeton Losu, aby ponownie rzucić kością. Kiedy dokona wyboru, broniąca się Postać ma tę samą możliwość.

Niezależnie od wyboru broniącej się Postaci, gracz 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. Postać z wyższą skutecznością ataku wygrywa walkę. Jeśli skuteczność obu ataków jest równa, walka kończy się remisem.
5. **Otrzymanie nagrody lub zaatakowanie Sprzymierzeńca:** Zwycięzca może zmusić pokonanego do utraty 1 punktu Życia albo może zabrać pokonanemu 1 Przedmiot (w tym Insignium) lub 1 Galeona. Jeśli zwycięzca jest aktywnym graczem, może zamiast tego zaatakować jednego (i tylko jednego) Sprzymierzeńca pokonanego gracza. Atak na Sprzymierzeńca należy traktować tak samo jak atak na pojedynczego Wroga. Pokonany w ten sposób Sprzymierzeniec może zostać zatrzymany przez zwycięzcę jako Trofeum. W obu przypadkach następnie tura dobiega końca.

PRZYKŁAD WALKI



Albus Dumbledore ma za Sprzymierzeńca Nimfadorę Tonks. Posiada również karty Zakłęć Expecto Patronum i Expulso oraz Przedmiot Różdżkę. Wcześniej w ciągu gry Dumbledore zwiększył swoją Magię do 6 i swoją Moc do 4, co pokazuje jego fioletowy i złoty wskaźnik. W swojej turze Dumbledore porusza się na obszar Dziurawego Kotła i dobiera 1 kartę Spotkania. To Antonin Dołohow, Wróg należący do Śmierciożerców, o Magii 7.

Ponieważ Dołohow ma wartość Magii, Dumbledore również musi walczyć przy pomocy Magii.

Dumbledore, uzbrojony w swoją Różdżkę (+1 Magii) i mając Tonks za Sprzymierzeńca (+1 Magii), posiada łącznie 8 Magii (6+1+1). Zanim rzuci kością, postanawia użyć Zakłęcia Expecto Patronum, które pozwala mu do tej walki dodać jego Moc (o wartości 4) do swojej Magii. Teraz jego skuteczność ataku wynosi łącznie 12 (8+4).

Żeton Przewagi pokazuje, że obecnie przewagę w Drugiej Wojnie Czarodziejów mają Śmierciożercy. Z tego powodu Dumbledore musi odjąć 1 od swojego rzutu za atak. Dołohow wyrzuca 6 za swój atak, a Dumbledore 2, od którego odejmuje 1 z żetonu Przewagi.

Po dodaniu wartości Magii do wyników rzutów za atak zarówno Dumbledore, jak i Dołohow mają wartość ataku równą 13, a więc remisują. Dumbledore decyduje się wydać 1 ze swoich 4 żetonów Losu, aby przerzucić swój rzut ataku. Nowy wynik to 4, dzięki czemu skuteczność ataku Dumbledora wynosi teraz 16. Ponieważ skuteczność jego ataku jest wyższa niż skuteczność Dołohowa, pokonuje go i zabiera jego kartę jako Trofeum. Jeśli skuteczność ataku Dumbledore'a byłaby niższa niż skuteczność Dołohowa, przegrałby walkę i straciłby 1 Życia, kończąc tym samym swoją turę. W takim przypadku Dołohow pozostałby na obszarze Dziurawego Kotła.

Wymykanie się

Czasem Postaci mają możliwość wymknięcia się Wrogom lub innym Postaciom poprzez użycie efektu Zaklęcia, zdolności Postaci, Przedmiotu lub Sprzymierzeńca. Postać, która wymyka się Wrogowi lub innej Postaci, nie może w żaden sposób na nich wpływać ani sama stać się obiektem ich wpływów.

Postać może się wymykać:

1. Dowolnej Postaci lub Wrogowi, który zaatakuje Postać (tylko Region Zewnętrzny i Środkowy).
2. Wrogom, którzy pojawiają się w wyniku kart Wydarzeń, Miejsc lub Obserwatorów (tylko Region Zewnętrzny i Środkowy).

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 Zdobioną koralikami torebkę lub Graupa albo Trolla jako Sprzymierzeńca. 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. Galeony i żetony Losu nie są liczone jako Przedmioty.



Postać nigdy nie może posiadać więcej niż 1 Przedmiotu o tej samej nazwie.

SPRZYMIERZENICY



W wyniku spotkań Postaci mogą zdobywać Sprzymierzeńców. Towarzyszącą Postaci Sprzymierzeńców umieszcza się poniżej jego karty Postaci (zawsze muszą być odkryci). Postać może posiadać do 3 Sprzymierzeńców. Jeśli gracz posiada więcej niż 3 Sprzymierzeńców, na końcu swojej tury musi pozostawić wybranego przez siebie Sprzymierzeńca na obszarze, na którym

się obecnie znajduje. Sprzymierzeńcy, którzy muszą zostać odrzuceni, są umieszczani na stosie odrzuconych kart Spotkań. Sprzymierzeńcy, którzy zostaną zabici przez inną Postać, są zatrzymywani przez daną Postać jako Trofea.

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. Jeśli Postać porzuci Sprzymierzeńców lub Przedmioty, nie może ich ponownie zabrać podczas tej samej tury.

ZAKLĘCIA

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	2	3	4	5	6	7+
Limit kart Zaklęć	0	0	1	2	2	3



Zagrane i odrzucone karty Zaklęć należy umieszczać na wspólnym stosie kart odrzuconych.

Jedynym sposobem na pozbycie się posiadanej na ręce karty Zaklęcia jest jej zagranie lub odrzucenie jej, aby aktywować specjalną zdolność Postaci.

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

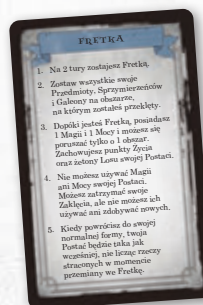
Zagranie karty Zaklęcia

Podczas swojej tury gracz może zagrać dowolną liczbę kart Zaklęć ze swojej ręki, ale może zagrać tylko jedną kartę Zaklęcia podczas tury innej Postaci. Karty Zaklęć są zawsze rozpatrywane natychmiast po ich zagraniu.

DODATKOWE ZASADY

Transmutacja

Kiedy Postać jest transmutowana, efekt ten trwa przez określoną liczbę tur. Gracz kładzie kartę Fretki na zdolnościach na swojej karcie Postaci i stosuje się do opisanych tam zasad Fretki. Kiedy efekt transmutacji dobiegnie końca, należy odrzucić kartę Fretki i Postać powraca do swej normalnej formy.



Postać będąca pod wpływem transmutacji posiada Magię oraz Moc równe 1 i nie może zyskiwać ani tracić żadnej z tych wartości. Kiedy Postać jest transmutowana, gracze powinni pozostawić swoje wskaźniki Magii i Mocy na obecnych wartościach,

ponieważ po zakończeniu działania efektu wartości Magii i Mocy powrócą do normalności.

Jeśli Postać jest już transmutowana i ponownie ulega transmutacji, zostaje transmutowana na określoną na karcie liczbę tur, licząc od chwili ponownej transmutacji.

Jeśli Postać spędza chociaż część swojej tury pod wpływem transmutacji, nie może podnosić Przedmiotów, Galeonów ani Sprzymierzeńców z obszaru, na którym zakończy swój ruch, nawet jeśli efekt transmutacji znika na końcu tej tury.

Strata tury

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

Życie Postaci

Kiedy Postać straci swój ostatni punkt Życia, natychmiast przenieś jej figurkę do Szpitala Świętego Munga. Odrzuć wszystkie jej Zaklęcia, Trofea i żetony Losu do odpowiednich talii i stosów. Na tym kończy się tura danej Postaci.

W następnej turze dany gracz wybiera dowolną stronę swojej karty Postaci, kładzie ją przed sobą i ustawia wskaźniki na wskazane na niej początkowe wartości (niezależnie od tego, czy gra tą samą stroną karty Postaci, czy nie). Gracz zachowuje Przedmioty, Galeony i Sprzymierzeńców, które posiadał przed trafieniem do Szpitala Świętego Munga. Następnie gracz rzuca kością i w normalny sposób rozpoczyna swoją turę.

Posiadanie i korzystanie z Przedmiotów

Korzystanie z kart Przedmiotów jest zawsze opcjonalne.

Postaci mogą posiadać karty, z których nie wolno im korzystać, chyba że na danej karcie jest napisane coś innego. Przykładowo niektóre Przedmioty mogą być używane tylko przez Postaci należące do określonego stronnictwa, ale każda Postać może je zatrzymać, aby wykorzystać je do aktywowania innej zdolności lub efektu, lub po prostu zapobiec zdobyciu ich przez inne Postaci. W takiej sytuacji Postaci nie otrzymują korzystnych efektów, które byłyby dla nich dostępne, gdyby mogły użyć danego Przedmiotu, ale nadal wlicza się on do maksymalnej liczby Przedmiotów, które Postać może posiadać.

Karty Insygniów i karty Ekwipunku

Karty Insygniów i Ekwipunku – kiedy nie są w posiadaniu żadnej Postaci – znajdują się w odpowiednich taliach. Postaci mogą je otrzymać w wyniku efektów różnych spotkań podczas gry.

Insygnia są uznawane za Przedmioty i dlatego wliczają się do maksymalnej liczby Przedmiotów, które może posiadać Postać.



Ograniczone zasoby

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

Sprzymierzeńcy

Postaci najczęściej zdobywają Sprzymierzeńców w wyniku spotkań. Towarzyszących Postaci Sprzymierzeńców umieszcza się poniżej jej karty Postaci (zawsze muszą być odkryci). Postać może jednocześnie posiadać maksymalnie 3 Sprzymierzeńców.

PRZEJŚCIE POMIĘDZY REGIONEM ZEWNĘTRZNYM A ŚRODKOWYM

Postaci mogą przejść z Regionu Zewnętrznego do Środkowego tylko przez Stację King's Cross, używając Świstoklika lub poruszając się bezpośrednio z Privet Drive 4 do Chatki Hagrida.

ŚWISTOKLIKI



Każda Postać posiadająca Świstoklika może poruszyć się z Regionu Zewnętrznego do Regionu Środkowego poprzez odłożenie Świstoklika do odpowiedniej talii lub stosu kart odrzuconych. Postać porusza się na obszar znajdujący się dokładnie naprzeciwko obszaru, na którym się znajduje. Liczy się to jako jej ruch w danej turze – nie wykonuje rzutu kością, aby wykonać dodatkowy ruch.

Następnie Postać musi rozpatrzyć spotkanie z obszaru, na którym zakończyła swój ruch, albo z Postacią na danym obszarze.

STACJA KING'S CROSS

Stacja King's Cross daje Postaciom możliwość przechodzenia pomiędzy Regionem Zewnętrznym a Środkowym.



Jeśli rzut za ruch Postaci w Regionie Zewnętrznym pozwala jej dotrzeć na obszar Stacji King's Cross lub przez niego przejść, dana Postać może spróbować przedostać się do Regionu Środkowego. Aby to zrobić, musi znieść magiczną barierę. W tym celu Postać musi zademonstrować swoją Magię poprzez rzut kością za barierę oraz za siebie samą i porównanie wyniku. Postać kontynuuje swój ruch, poruszając się na Stację Hogsmeade i dalej w dowolnym kierunku o pozostałą liczbę obszarów (wynikającą z rzutu za ruch). Jeśli jej ruch zakończy się na obszarze Stacji King's Cross, kontynuuje ruch do Regionu Środkowego w swojej następnej turze.

Jeśli Postaci nie uda się znieść magicznej bariery na Stacji King's Cross (lub próba zakończy się remisem), nie porusza się na Stację Hogsmeade ani za nią i tura Postaci natychmiast się kończy. Nieudana próba zniesienia magicznej bariery nie powoduje utraty Życia przez Postać.

Bariera na Stacji King's Cross nie ma wpływu na Postaci, które wracają z Regionu Środkowego do Zewnętrznego.

Postać, która zakończy swój ruch na obszarze Stacji King's Cross, zamiast zniesienia magicznej bariery może zdecydować się na spotkanie z obszaru i dobranie 1 karty z talii spotkań. Jeśli to zrobi, nie może przejść do Regionu Środkowego.

BOISKO DO QUIDDITCHA

Postać, która trafi na obszar Boiska do Quidditcha, może podjąć się zadania, aby zyskać jedno z Insygniów. 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. Jeśli wykonująca zadanie Postać zdobędzie kartę Insygnium w jakiś inny sposób, może porzucić zadanie bez żadnych konsekwencji.



stronę. Postać musi podjąć próbę otwarcia Wrót Hogwartu za każdym razem, gdy chce wejść do Regionu Wewnętrznego, jednak może przez nie swobodnie przejść, kiedy opuszcza Region Wewnętrzny.



Postać, która próbuje otworzyć Wrota Hogwartu, powinna zastosować się do poleceń zawartych na ich obszarze. Jeśli próba zakończy się sukcesem, tura Postaci kończy się na Ruchomych schodach. Jeśli się nie powiedzie, tura Postaci natychmiast się kończy i pozostaje ona na obszarze Wrót Hogwartu.

POKÓJ ŻYCZEŃ

Postać musi się zatrzymać, kiedy dotrze na ten obszar. Jeśli posiada kartę Insygnium, musi ją odrzucić i wejść do Wielkiej Sali. Jeśli nie posiada karty Insygnium, musi zawrócić (*patrz „Zawracanie” na stronie 8*).



WROTA HOGWARTU

Do Regionu Wewnętrznego można wejść tylko przez Wrota Hogwartu. Postać może spróbować otworzyć Wrota Hogwartu, jeśli zakończy na nich swój ruch lub tym samym ruchem zdoła przejść na ich drugą

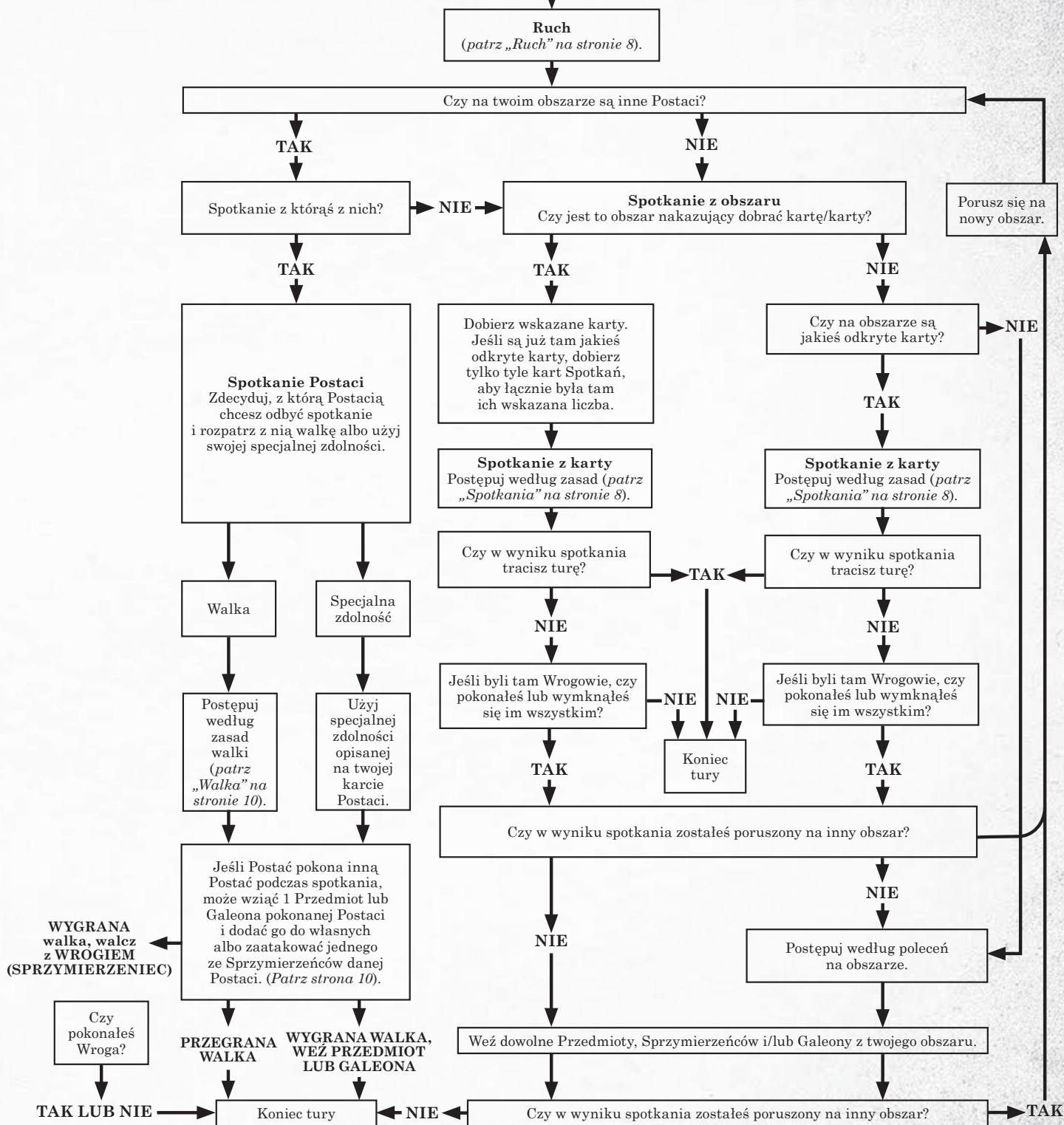


WIELKA SALA — KONIEC GRY

Kiedy Postać wejdzie do Wielkiej Sali, musi pokonać Lorda Voldemorta albo dowieść swojej wartości, aby do niego dołączyć. Lord Voldemort posiada wartość Magii równą 12. Jeśli Postać pokona Lorda Voldemorta, przechyla szalę zwycięstwa w Drugiej Wojnie Czarodziejów na stronę swojego stronnictwa i wygrywa grę. Jeśli Postać przegra walkę, musi wrócić na Ruchome schody na początku Regionu Środkowego. Jeśli walka zakończy się remisem, Postać pozostaje w Wielkiej Sali i będzie musiała ponownie walczyć z Lordem Voldemortem w swojej następnej turze.

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA SPOTKAŃ W TALISMANIE

Jeśli chcesz użyć Zaklęć lub zdolności Postaci, które muszą zostać użyte przed ruchem, zrób to teraz.



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 *Talisman: Harry Potter* 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 Postaci. Zamiast tego, gdy Postać zostanie zabita, wszystkie jej Przedmioty, Sprzymierzeńcy i Galeony należy umieścić na obszarze, na którym zginęła. Zyskane przez nią Magia i Moc przypadają, a żetony Losu należy odłożyć do puli. Wszystkie pozostałe karty (włącznie z Trofeami i Zaklęciami) należy umieścić w odpowiednich taliach lub stosach kart odrzuconych. Karta i figurka Postaci są usuwane z gry.

Gracz prowadzący zabija 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 7).

Magia i Moc

Jeśli gracze mają więcej czasu, mogą spowolnić tempo, z jakim ich Postaci otrzymują punkty Magii i Mocy.

Według normalnych zasad gry *Talisman: Harry Potter*, aby otrzymać punkt Magii lub Mocy, Postać musi wymienić karty Wrogów o łącznej wartości 5 lub więcej (patrz „Trofea” na stronie 7). Gracze mogą zmienić tę wartość na 7, jak w oryginalnej grze *Talisman: Magia i Miecz*.

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.

SYMBOLE W GRZE



Stronnictwo Zakonu Feniksa



Stronnictwo Śmierciożerców



Karta Spotkania Regionu Zewnętrznego



Karta Spotkania Regionu Środkowego



Karta Zaklęcia



Rzuć kością



Dobierz żeton Losu

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

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

Przygotowanie gry: Sam Barlin (Projekt graficzny), David Nakayama (Okładka), Rick Hutchinson (Ilustracja planszy), Darren Donahue, Rachel McIntyre, Hannah Friedman (3D), Kami Mandell (Rozwój gry), Tina Sandusky (Kierownik projektu).

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

Dziękujemy zespołom Warner Bros. i Games Workshop za pomoc w powstaniu gry *Talisman: Harry Potter*TM.



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & TM WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)

Talisman, Warhammer, GW, Games Workshop, and all game mechanics, associated logos, associated designs and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. The OP logo and USAOPOLY are trademarks of USAopoly Inc. © 2021 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.

GALAKTA, ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków
www.galakta.pl