

TALISMAN

IL GIOCO DI TALISMAN

Tu sei un avventuriero partito per recuperare la famosa Corona del Comando dal suo terribile guardiano, il Re Drago, così da diventare il sovrano di tutta la terra. Nel tuo viaggio incontrerai potenti nemici, troverai amici e oggetti magici e incontrerai strani esseri. Alla fine, quando sarai diventato sufficientemente potente potrai confrontarti con il Re Drago nel tuo tentativo di assicurarti la Corona del Comando.

VINCERE IL GIOCO

Il gioco da tavolo fantasy Talisman può essere giocato da un massimo di 6 giocatori. L'obiettivo del gioco è di viaggiare fino alla Torre del Mago al centro del tabellone per sconfiggere il Re Drago e vincere il gioco. Ai giocatori conviene innanzitutto passare un po' di tempo ad avventurarsi nella regione esterna e in quella interna per sviluppare le loro abilità fino a che non sono abbastanza potenti per entrare nella Torre del Mago. Praticamente soltanto personaggi con forza o astuzia di 10 o più possono considerare di entrare nella Torre del Mago.

COMPONENTI

Nella tua scatola di Talisman dovrebbe esserci le seguenti cose:

Il tabellone di gioco.

11 Miniature dei personaggi

10 Basi per le miniature.

11 Cartoncini Personaggi.

129 Carte Avventura (Adventure).

30 Carte Incantesimi (Spell).

40 Carte Acquisto (Purchase).

5 Carte Torre (Tower).

6 Carte Talismano (Talisman).

6 Carte Rospo (Toad).

30 Segnalini per la Forza (rossi).

30 Segnalini per l'Astuzia (blu).

30 Segnalini per la Vitalità (verdi).

20 Segnalini per l'Esperienza (porpora).

32 Monete d'oro (di plastica).

12 Segnalini per l'Allineamento.

6 Segnalini Rospo (Toad).

6 dadi a 6 facce.

Tabellone di gioco: il tabellone di gioco mostra la terra magica di Talisman. Essa è divisa in un certo numero di spazi, ed è divisa in ulteriori 3 regioni. Al centro del tabellone c'è la *Torre del Mago (Wizard's Tower)*. Gli spazi che risiedono fra la Torre del Mago e il fiume sono considerati la *Regione Interna*. Gli spazi dall'altra parte del fiume sono considerati la *Regione Esterna*.



Cartoncini Personaggi e Miniature Personaggi: i Cartoncini Personaggio rappresentano i vari Personaggi del gioco e le loro abilità speciali. Ogni cartoncino personaggio ha la sua corrispondente miniatura in plastica che verrà usata per rappresentare il personaggio sul tabellone. Prima di cominciare a giocare, le varie miniature andranno staccate delicatamente dal loro stampo e inserite nelle loro basi.



Carte: Talisman include più di 200 carte diverse. Queste sono divise in 6 diversi mazzi: le carte Avventura (Adventure), le carte Incantesimo (Spell), le carte Acquisto (Purchase), le carte Torre (Tower), le carte Talismano (Talisman) e le carte Rospo (Toad). All'inizio del gioco le carte andranno accuratamente divise nei loro mazzi, e ad ogni mazzo andrà data una buona mischiata.



Segnalini: i segnalini a cono vanno usati per tenere conto della Forza (rossi), Astuzia (blu), Vitalità (verdi) e Esperienza (porpora) del proprio personaggio. Essi vanno piazzati nell'apposito spazio colorato sul cartoncino personaggio. Ogni segnalino a cono piccolo vale 1 punto, mentre i segnalini a cono grande valgono 5 punti. Segnalini a cono di diversa grandezza possono essere scambiati in qualunque momento (esempio, puoi scambiare 5 segnalini a cono piccoli verdi per 1 segnalino a cono grande verde o viceversa, ma non puoi scambiare verdi con segnalini rossi, etc.).



Monete d'oro: le monete d'oro vanno usate per annotare le quantità di pezzi d'oro che ogni personaggio possiede. Il valore di ogni moneta è segnato su di essa. Monete di differente valore possono essere scambiate in qualunque momento (esempio, puoi scambiare una moneta che vale 5 pezzi d'oro in cinque monete da 1 pezzo d'oro).

Segnalini Rospo e segnalini Allineamento: i segnalini Rospo vanno usati per rimpiazzare le miniature dei personaggi che sono stati tramutati in Rospi per opera di incantesimi. L'Allineamento viene usato per mostrare il nuovo Allineamento del personaggio se cambierà durante il gioco.



PREPARAZIONE

Mescolate i *cartoncini personaggi* e distribuitene 1 per ogni giocatore. Ogni giocatore riceve tanti *segnalini forza* quant'è la forza di partenza del proprio personaggio. Questi vanno piazzati nell'apposito spazio colorato sul proprio cartoncino personaggio. La stessa cosa va eseguita per l'*astuzia*, *vitalità* e *monete d'oro*. Successivamente ogni giocatore prende la miniatura corrispondente al proprio personaggio e la piazza sullo spazio di partenza come indicato sul proprio cartoncino personaggio (Start in the ...).

Mescolate le *carte avventura* e piazzatele a faccia in giù vicino al tabellone, poi fate lo stesso con le *carte incantesimi*. Le *carte acquisto* e le *carte talismano*, come i segnalini rimanenti, vanno piazzati da una parte per essere usati successivamente durante il gioco.

CARTONCINO PERSONAGGI

Il tuo cartoncino personaggio elenca la forza, l'astuzia, la vitalità e le monete d'oro iniziali che il tuo personaggio possiede. Nel momento in cui le abilità speciali di un personaggio sono in conflitto con le regole del gioco, le abilità speciali hanno la precedenza. Quando guadagni o perdi segnalini o carte, questi vanno aggiunte o rimosse dal tuo cartoncino personaggio come è opportuno. Con l'eccezione degli oggetti e degli

incantesimi, non c'è limite al numero di segnalini o carte che puoi possedere.

Forza e Astuzia

La Forza e l'astuzia indicano quanto forte e intelligente è il tuo personaggio. Forza e astuzia non possono mai scendere al di sotto del valore base. Bonus alla forza o all'astuzia acquisiti dalla carte non vanno annotate con i segnalini, ma vanno aggiunti alla tua forza o astuzia quando e richiesto.

Vitalità

La vitalità del tuo personaggio indica quanto è fisicamente in forma. Se il tuo personaggio perde tutta la vitalità è morto, e dovrà ricominciare con un nuovo personaggio il turno successivo (vedi "Morte"). Durante il gioco avrai l'opportunità di riguadagnare la vitalità persa. Comunque il tuo personaggio non potrà mai aumentare la propria vitalità al di sopra di quella iniziale.

Allineamento

L'allineamento del tuo personaggio rappresenta la sua personalità. Un personaggio con all'allineamento buono (good) si comporterà educatamente e seguirà la legge, un personaggio cattivo (evil) si comporterà come un villano senza cuore, mentre il comportamento di un personaggio neutrale (neutral) sarà a metà tra i primi 2. se il tuo personaggio cambia il suo allineamento, piazza un segnalino allineamento sul tuo cartoncino personaggio per indicare il nuovo allineamento. Se il tuo personaggio possiede oggetti o seguaci che sono in contrasto con il tuo nuovo allineamento vanno immediatamente piazzati a faccia in su sullo spazio occupato dal tuo personaggio.

Incantesimi

Nella terra magica di Talisman chiunque può lanciare incantesimi, a patto di avere un valore di astuzia sufficiente. Alcuni personaggi iniziano il gioco con 1 o più incantesimi e nuovi incantesimi possono essere trovati da chiunque durante l'avventura. Il numero massimo di incantesimi che un personaggio può portare con sé è indicato nella tabella qui sotto. *Non* puoi mai raccogliere un incantesimo se questo ti porta a superare il limite imposto dalla tabella. Se in un qualunque momento hai più incantesimi del tuo limite, devi scartare immediatamente quelli in eccesso e non puoi lanciarli. Questo è l'*unico* modo possibile di perdere un incantesimo. Un altro modo di perdere un incantesimo è di lanciarlo.

Astuzia Totale	1	2	3	4	5	6 o più
Numero di incantesimi	0	0	1	2	2	3

Gli incantesimi vanno tenuti a faccia in giù in modo che gli altri giocatori non li vedano. L'effetto di ogni incantesimo e quando può essere lanciato è indicato su ogni singola carta incantesimo.

Oro, Oggetti e Seguaci

Viaggiando attraverso il tabellone di Talisman avrai l'occasione di raccogliere oro, oggetti e seguaci pescando carte avventura. Il tuo personaggio può portare fino a un massimo di 4 oggetti, e ogni oggetto in eccesso deve essere abbandonato sullo spazio occupato dal tuo personaggio. Puoi scegliere quale oggetto abbandonare e quale tenere. Non c'è limite invece per il numero di seguaci e oro che un personaggio può avere.

A meno che una carta non lo neghi, tu puoi scartare l'oro, gli oggetti o i seguaci che possiedi in qualunque momento. Qualunque carta scartata va piazzata nello spazio occupato dal tuo personaggio e potrà essere raccolta dal prossimo giocatore che vi capiterà. Non è possibile scartare carte incantesimi.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il possessore del gioco comincia per primo. Il gioco poi continua attorno al tabellone in senso orario. Quando ogni giocatore ha fatto un turno, allora sarà stato effettuato un giro completo. Ogni turno di un giocatore è diviso in 2 parti: prima il *movimento* e poi gli *incontri*.

Movimento

La prima cosa da fare all'inizio del proprio movimento è di tirare il dado da 6 per vedere di quanto il tuo personaggio si *deve* muovere. Un personaggio deve sempre muoversi, anche se comincia il suo turno su uno spazio occupato da una carta avventura o da un altro personaggio. Il personaggio può decidere di muovere in qualunque direzione attorno al tabellone, ma deve muovere per tutto il movimento realizzato con il tiro del dado. Non è possibile per un personaggio muoversi in avanti e poi tornare indietro occupando uno spazio già percorso.

Puoi attraversare il fiume che divide la regione esterna da quella interna soltanto attraversando il ponte (The Toll Bridge) e pagandone il pedaggio, o se un carta o spazio sul tabellone lo permette. Per esempio se tu parti dalla chiesa (Chapel) e tiri un 4 con il dado per il movimento, puoi muoverti di 4 spazi fino alla valle nascosta (the Hidden Valley), attraversando il ponte e pagando il pedaggio di 1 moneta d'oro. Ricordati che il pedaggio va pagato sia che passi in una direzione che nell'altra.

Si può entrare nella Torre del Mago (Wizard's Tower) soltanto dallo spazio chiamato Strada Rialzata (The Causeway). Devi fermarti dopo essere entrato nella torre anche se ti è rimasto dell'altro movimento da fare. Se tu inizi un turno nella torre, devi lasciare la torre e viaggiare nella regione interna per almeno 1 turno. Non puoi rientrare nella torre nello stesso turno in cui l'hai lasciata.

Incontri

La seconda cosa che devi fare in ogni turno è risolvere qualsiasi incontro. Puoi avere incontri soltanto nello spazio dove finisce il tuo movimento, o in uno spazio dove sei capitato in seguito ad un incontro. Tu *devi* scegliere se incontrare lo spazio dove sei finito o un altro giocatore che si trova nel tuo stesso spazio. Se non ci sono altri personaggi sullo spazio dove sei finito allora *devi* fare l'incontro con lo spazio.

Quando incontri uno spazio, devi seguire le istruzioni scritte sullo spazio. Se sullo spazio ci sono delle carte avventure,

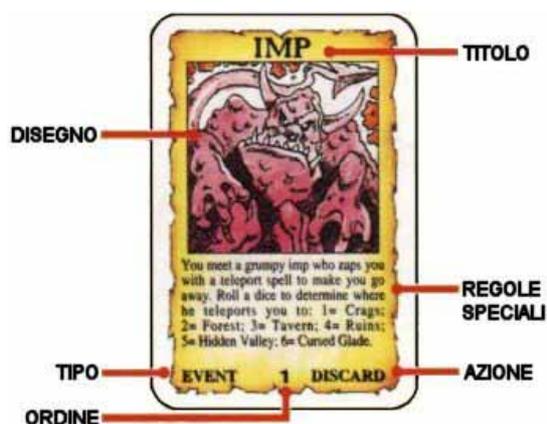
devi seguire *prima* le istruzioni sullo spazio e poi quelle delle carte. Alcune istruzioni sono obbligatorie (you must), mentre altre sono facoltative (you may).

Se c'è un altro giocatore sullo spazio dove hai finito il tuo movimento, allora puoi scegliere se incontrarlo invece di incontrare lo spazio e le eventuali carte avventura che vi si trovano. L'incontro con un altro giocatore si risolve in 2 modi. Tu puoi ingaggiare un combattimento (se vuoi attaccarlo) oppure l'utilizzare una tua abilità speciale sull'avversario.

LE CARTE AVVENTURA

La maggior parte degli spazi sul tabellone di Talisman dicono di pescare una o più *carte avventura*. Le carte avventura vanno pescate dall'alto del mazzo delle carte avventura e piazzate nello spazio dove sono state incontrate a faccia in su.

Se ci sono altre carte avventura nello spazio incontrato, pesca soltanto il numero di carte necessario a raggiungere il **totale** indicato sullo spazio. Per esempio: se uno spazio dice "Pesca due carte avventura" (Draw two adventure cards), ma c'è ne già 1 nello spazio, allora ne va pescata soltanto 1 per portare il **totale** a 2.



Le carte avventura vanno incontrate nell'ordine del numero che si trova nella parte bassa della carta, partendo dal più basso fino al più alto. Se ci sono due o più carte con lo stesso numero di iniziativa, poi scegliete l'ordine con cui incontrarle.

L'azione in basso a destra della carta indica cosa devi fare:

Attacca (Attack): la creature raffigurata sulla carta ti attacca (vedi Attacchi). La carta rimane nello spazio fino a quando non viene uccisa.

Scarta (Discard): dopo aver risolto l'effetto della carta mettila sul mazzo degli scarti.

Tieni (Keep): puoi prendere la carta e tenerla, ricordati delle restrizioni se ne hai e se la carta ne ha. Ricordati che non puoi avere più di 4 carte oggetti per volta. Se non prendi la carta, essa rimane sullo spazio dove l'hai incontrata fino a che un altro giocatore la troverà.

Lascia (Leave): segui le istruzioni sulla carta e poi lasciala sullo spazio dove l'hai trovata. Essa può essere ancora rivisitata dai prossimi giocatori che vi capiteranno.

ATTACCHI

Gli attacchi sono diviso in due categorie: battaglie e combattimenti psichici. Una battaglia avviene quando sei confrontato da una creatura che attacca con la forza, mentre un combattimento psichico avviene quando la creatura che fronteggi attacca con l'astuzia. Se decidi di attaccare un altro giocatore puoi scegliere se usare la forza o l'astuzia, cioè se si tratterà di una battaglia o di un combattimento psichico.

Battaglie

Per risolvere una battaglia contro un mostro, tira un dado a 6 facce e aggiungi al risultato la tua forza più ogni bonus derivato da oggetti e seguaci. Puoi usare qualunque numero di oggetti e seguaci anche se puoi usare soltanto UNO di questi oggetti: spada larga (broadsword), ascia da battaglia (battleaxe), spada del destino (doomsword), lancia sacra (holy lance), arco (bow).

Un altro giocatore tira il dado per il mostro e vi aggiunge la sua forza. Se hai incontrato più di un mostro allora ti attaccheranno come un singolo avversario sommando assieme la loro forza e aggiungendola al risultato del dado.

Se il tuo punteggio totale è superiore a quello del mostro, allora egli è morto (scarta la carta). Se il punteggio totale del mostro è superiore, allora il personaggio che lo ha combattuto perde 1 vitalità e il suo turno finisce. Se il punteggio è pari allora nessuna delle parti accusa danni e il turno finisce *immediatamente*. Qualunque carta avventura che non hai ancora incontrato in questo turno rimarrà sullo spazio (guardato dal mostro che non sei riuscito a sconfiggere) per essere incontrato dal prossimo giocatore che finirà su questo spazio.

Battaglie tra giocatori saranno risolte nella stessa maniera, anche se il vincitore della battaglia può scegliere se prendere dal perdente un oggetto o un pezzo d'oro invece di fargli perdere una vitalità

Se tu o un altro giocatore decidete di lanciare un incantesimo che modificherà la battaglia, dovete lanciarlo *prima* che la battaglia sia risolta.

Combattimento Psichico

Il combattimento psichico si risolve nella stessa maniera di una battaglia, eccetto per il fatto che dovete sostituire la forza con l'astuzia.

Punti Esperienza

Ogni volta che sconfiggi un mostro in una battaglia o in un combattimento psichico, ricevi un numero di segnalini punti esperienza uguale alla forza o all'astuzia del tuo avversario. Prendi l'appropriato numero di segnalini e mettili nell'apposito spazio colorato sul tuo cartoncino personaggio. *Non* si prendono punti esperienza per i combattimenti tra personaggi.

I punti esperienza possono essere scambiati in qualunque momento per avere un punto aggiuntivo in forza, astuzia, oro o vitalità. Il personaggio guadagna *un* punto di un'abilità ogni *sette* punti esperienza scartati. Tu puoi scegliere quale punto prendere.

ROSPO

Se sei stato trasformato in un rospo devi prendere la carta rospo e metterla sul tuo cartoncino personaggio. Segui le istruzioni sulla carta rospo per tutto il tempo in cui il tuo personaggio è un rospo. Quando tornerai alla tua forma normale riavrai la tua forza e astuzia originale, ma ogni vitalità persa non verrà recuperata.

MORTE

Se il tuo personaggio perde tutte le vitalità è morto. Togli la tua miniatura dal tabellone, metti per il momento ogni oggetto, seguace e pezzo d'oro da una parte, e rimetti ogni altra carta e segnalino nel suo mucchio. Ne tuo prossimo turno puoi ricominciare a giocare con un nuovo personaggio scelto a caso tra i cartoncini personaggi liberi, e tutti gli oggetti, seguaci e oro del precedente personaggio sono ereditati da quello nuovo e possono essere usati normalmente. Qualunque oggetto o seguace che non può essere ereditato dal nuovo personaggio sarà scartato nel mazzo appropriato.

LA REGOLA PIÙ IMPORTANTE

L'enorme numero di carte, spazi e personaggi in Talisman faranno in modo che prima o poi si presenterà una situazione che le regole non riusciranno a spiegare completamente. Di solito queste situazioni possono essere risolte facilmente, ma se si rimane completamente bloccati, allora formate la questione in modo che possa essere risolta con un sì o un no e poi tirate un dado. Con 4-6 la risposta sarà SÌ, e con 1-3 sarà NO.



Traduzione by Dominex, Versione 1.01, Reggio Emilia 2004
<http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>