



TALISMAN




WIZARDING
WORLD

Harry Potter

OBSAH

| | |
|--|-------|
| Představení hry a herní součásti | 2–4 |
| Karty postav a vlastnosti | 4–5 |
| Příprava hry | 6–7 |
| Průběh tahu | 8–11 |
| Pohyb | 8 |
| Setkání | 8 |
| Žeton výhody | 9 |
| Bitva..... | 10–11 |
| Ukázka bitvy | 11 |
| Předměty | 12 |
| Pomocníci | 12 |
| Kouzla | 12 |
| Další pravidla..... | 12–14 |
| Varianty pravidel | 15 |
| Přehled symbolů | 15 |
| Graf setkání v Talismanu | 17 |

POČET HRÁČŮ

Talisman: Harry Potter může hrát až šest hráčů, nicméně čím víc hráčů bude, tím déle hra potrvá. Pokud je vás méně nebo jestli si chcete zahrát klasičtější, delší hru *Talismanu*, na straně 15 na konci této příručky najdete odpovídající variantu pravidel.

HERNÍ SOUČÁSTI

Zde je seznam všech součástí, které najdete v této edici *Talismanu*:

- 1 ilustrovaná herní deska
- 3 karty relikvií smrti
- 4 šestistěnné kostky
- 1 příručka pravidel
- 8 figurek postav
- 9 karet postav
- 1 figurka Voldemorta
- 100 karet setkání
- 6 destiček s číselníky
- 24 karet kouzel
- 20 galeonů
- 21 karet nákupu
- 36 žetonů osudu
- 2 karty fretky
- 1 žeton výhody

PŘEDSTAVENÍ HRY

Cílem hry je být první postavou, která dorazí za lordem Voldemortem do *Velké síně*, aby buď ukončila jeho temné působení, nebo prokázala svoji věrnost. První hráč, který to dokáže, vyhraje hru.

Pro dosažení tohoto cíle potřebujete získat rozličné předměty a pomocníky a vylepšit své čarování a sílu. Nejdůležitější ovšem je ještě před příchodem do *Velké síně* najít jednu z *relikvií smrti*. Bez jednoho z těchto mocných artefaktů nemáte šanci ve svém úkolu obstát.

PŘEHLED NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH SOUČÁSTÍ A PRINCIPŮ HRY

V této sekci se noví hráči seznámí s nejdůležitějšími principy a součástmi *Talismanu*. Hráčům, kteří znají pravidla původního *Talismanu*, doporučujeme přeskočit na „Přípravu hry“ na straně 6.

Herní deska

Herní deska představuje řadu míst v kouzelnickém světě. Je rozdělena do třech pásů: Londýn a okolí je vnější pás, bradavické pozemky jsou střední pás a bradavický hrad je vnitřní pás.



Karty setkání

Balíček 100 karet setkání obsahuje mnoho nepřátel, pozorovatelů, pomocníků, událostí, míst a předmětů, které postavy objevují na své výpravě buď za získáním místa po pravici lorda Voldemorta, nebo za jeho konečnou porážkou. Balíček je rozdělen na dvě části, jednu pro vnější a jednu pro střední pás herní desky. Pokud některý z balíčků dojde, zamíchejte do něj všechny odložené karty setkání z tohoto balíčku a vytvořte tak nový balíček.



Karty kouzel

Ve hře je 24 karet kouzel popisujících speciální schopnosti, které ve hře můžete získat a používat.



Karty nákupu

Ve hře je 21 karet nákupu popisujících předměty, které postavy mohou získat jinak než skrze setkání.



Karty relikvií smrti

Postavy mohou díky setkání ve středním pásu nebo splněním jedné z výzev na poli *Famfrpálové hřiště* získat jednu z pěti karet relikvií smrti.



Galeony

20 galeonů představuje měnu, kterou postavy během svého dobrodružství používají na nakupování zboží a služeb.



Žeton výhody

Žeton výhody ukazuje, která strana má v této chvíli navrch v druhé kouzelnické válce, tedy buď Fénixův řád, nebo Smrtijedi. Na začátku hry umístíte žeton výhody vedle herní desky otočený nahoru tou stranou, která má ve hře méně postav. Pokud je počet postav obou stran shodný, žeton se otočí vzhůru opačnou stranou, než je přesvědčení začínající postavy.



Kostky

Ve hře jsou čtyři kostky. Používají se pro pohyb, vyhodnocení bitev nebo setkání dle pokynů na kartách a herní desce.



Destičky vlastností s číselníky

Šest destiček vlastností s číselníky se používá pro zaznamenání čarování, síly a zdraví postav. Žádná z postav nemůže dosáhnout vyšší hodnoty, než kterou mohou číselníky zobrazit.



Karty postav a figurky

Osm oboustranných karet postav ukazuje hratelné postavy, jejich přesvědčení, počáteční hodnoty čarování, síly, zdraví a osudu a jejich zvláštní schopnosti. Každá karta postavy odpovídá jedné speciální figurce, která představuje postavu na herní desce.



Karta a figurka lorda Voldemorta

Lord Voldemort není hratelnou postavou. Naopak hraje sám za sebe proti všem hráčům. Všichni hráči budou moci ovlivnit pohyb lorda Voldemorta po herní desce. Pokud skončí pohyb na poli s jinou postavou, nehledě na její přesvědčení, zaútočí.

Přesvědčení

Každá postava má přesvědčení, které pomáhá definovat její povahu a cíle. Fénixův řád se snaží porazit lorda Voldemorta. Smrtijedi se snaží získat jeho přízeň a místo po jeho pravici. Na své cestě postavy zažijí množství setkání, jejichž výsledek bude záležet na jejich přesvědčení.



Fénixův řád



Smrtijedi

Čarování a síla

Čarování je hlavní bojovou vlastností postavy, zatímco síla představuje její fyzickou zdatnost. Čarování i síla jsou používány v bitvách (viz *Bitva* na straně 10) a při překonávání některých překážek, se kterými se postavy ve hře mohou setkat.



Čarování



Síla

Když postava získá nebo ztratí bod čarování, zaznamenejte to otočením fialového číselníku čarování. Změny v síle jsou zaznamenány pomocí bronzového číselníku. Nicméně čarování a síla získané díky předmětům nebo pomocníkům se nezaznamenávají pomocí číselníků a přičítají se k síle či čarování postav, když je to možné nebo nutné.

Čarování a síla postavy odpovídají hodnotám na číselníku plus čarování a síle získaným díky pomocníkům a předmětům, které lze v této situaci použít.

Čarování a síla postavy nemohou nikdy klesnout pod počáteční hodnotu.

Zdraví

Zdraví představuje výdrž postavy. Lze o ně přijít jak v bitvě, tak skrze jiná nebezpečí, se kterými se postava setká. Každá postava začíná hru se zdravím odpovídajícím své kartě postavy. Zdraví se zaznamenává na modrém číselníku.



Postavy se mohou vyléčit a doplnit tak ztracené zdraví nebo získat zdraví a překročit svou počáteční hodnotu. Postavy nemohou pomocí léčení dosáhnout zdraví, které by překročilo počáteční hodnotu. Postava, která přišla o všechno své zdraví, se okamžitě přesouvá na pole *Nemocnice svatého Munga* (viz *Zdraví postavy* na straně 13).



Osud

Osud představuje štěstí postavy a její vliv na kouzelnický svět. Zaznamenává se pomocí žetonů osudu. Jedenkrát po hodu kostkou může hráč zaplatit jeden žeton osudu (který vrátí do zásoby) a přehodit tak jednu kostku právě hozenou na:



1. Pohyb postavy.
2. Bojový hod.
3. Vyřešení pokynů na kartě nebo herním poli.

- Pokud hráč zaplatí žeton osudu za přehození kostky, musí přijmout nový výsledek – nemůže zaplatit další žeton osudu za opětovné přehození.
- Pokud akce na herním poli vyžaduje hod více kostkami, hráč smí zaplatit pouze jeden žeton osudu za přehození právě jedné kostky.
- Hráč nemůže zaplatit žeton osudu za přehození bojového hodu nepřítele nebo za přehození kostky jiného hráče.
- Postava u sebe může mít jakékoli množství žetonů osudu.

PŘÍPRAVA POSTAVY





PŘÍPRAVA HRY

1. Rozloženou herní desku umístíte doprostřed herní oblasti.
2. Dva balíčky karet setkání zamíchejte a položte lícem dolů vedle herní desky.
3. Karty relikvií smrti a karty nákupu roztrídíte podle druhu a umístíte lícem vzhůru vedle herní desky.
4. Umístíte figurku lorda Voldemorta do *Velké síně*. Jeho kartu postavy položte na místo, kde se na ni hráči mohou jednoduše podívat.
5. Jeden z hráčů zamíchá karty postav a každému hráči jednu rozdá. Hráči si poté musí vybrat, kterou stranu této karty chtějí hrát. Postavy, které si nikdo nevybral, vraťte do krabice – bude možné si z nich zvolit, pokud bude některá z postav zabita. *(Varianta: Pokud všichni hráči souhlasí, mohou si své postavy vybrat, počínaje nejmladším hráčem až po nejstaršího.)*
6. Každý hráč před sebe umístí svou kartu postavy zvolenou stranou nahoru. Karta postavy, předměty, pomocníci a další součásti hry tvoří osobní herní oblast, která by měla být uspořádána dle obrázku na straně 6.



7. Zamíchejte karty kouzel do jednoho balíčku a umístěte je lícem dolů vedle herní desky. Každý hráč si dobere tolik karet kouzel, kolik má napsáno na kartě postavy.
8. Každý hráč vezme plastovou figurku postavy a umístí ji na pole hrací desky dle pokynů na kartě postavy.
9. Každý hráč si vezme destičku s číselníky. Dle pokynů na kartě nastaví fialový číselník na počáteční hodnotu čarování, bronzový číselník na počáteční hodnotu síly a modrý číselník na počáteční hodnotu zdraví.

10. Každý hráč si vezme tolik žetonů osudu, kolik udává karta postavy.
 11. Každý hráč dostane dva galeony, pokud není na kartě postavy psáno jinak.
- Zbývající žetony osudu a galeony umístěte na stranu coby zásobu pro zbytek hry. Když hráči získají, ztratí nebo utratí žetony či galeony, berou si je přímo z této zásoby nebo je tam vrací.
12. Hráč, který naposledy viděl některý z filmů o Harrym Potterovi, hraje jako první. Hra poté pokračuje po směru hodinových ručiček.

PRŮBĚH TAHU







Tah hráče se skládá ze dvou částí, v tomto pořadí:

1. **Pohyb** – Hráč hodí kostkou a pohne se na herní desce o odpovídající počet polí. Postava se může hýbat po nebo proti směru hodinových ručiček ve svém pásu, nesmí ovšem popojít a pak couvat v rámci jednoho pohybu. Změna směru je možná pouze při přechodu mezi vnějším a středním pásem (viz *Nádraží King's Cross* na straně 13). Postava se na začátku svého tahu vždy musí pohnout.
2. **Setkání** – Jakmile postava dokončí pohyb, musí se setkat buď s herním polem, nebo s postavou opačného přesvědčení na poli, kde ukončila pohyb.

Po skončení tahu hráče je na řadě hráč sedící po směru hodinových ručiček.

POHYB

Pohyb ve vnitřním pásu

Když hráč hodí kostkou na pohyb ve vnitřním pásu bradavického hradu, pohne svou postavou o polovinu hodnoty na kostce (zaokrouhleno dolů), minimálně však o jedna. Postava, která hodí ,  nebo  se tedy pohne o jedno pole, hod  či  postavu posune o 2 pole a  o tři pole.

Vrátit se zpět

Postava ve vnitřním pásu se může kdykoli rozhodnout otočit a jít směrem k *Bráně do Bradavic*.

Postava, která se takto otočila, se ve svém tahu pohne pouze o jedno pole směrem k *Bráně do Bradavic* a ignoruje pokyny na herních polích. Pokud postava ohlásí, že se otáčí, nemůže si to rozmyslet, dokud nedojde zpátky na *Bránu do Bradavic*.

Pohyb lorda Voldemorta

Pokaždé, když někdo z hráčů hodí na pohyb jedničku, pohne se o jedno pole a hodí na pohyb lorda Voldemorta. Poté pohne lordem Voldemortem o odpovídající počet polí po nebo proti směru hodinových ručiček. Navíc může hráč coby první krok pohybu pohnout lordem Voldemortem na sousedící pole v jiném pásu, zbytek pohybu už provede normálně.

Kdykoli lord Voldemort ukončí pohyb na poli obsahujícím jednu nebo více postav, hráč, který lordem Voldemortem pohnul, musí vybrat, s kterou postavou na tomto poli se lord Voldemort střetne v bitvě.

- Napadená postava si vybere způsob boje (čarováním či silou). Poté dokončí bitvu dle pokynů na kartě lorda Voldemorta.
- Pokud hráč bitvu vyhraje, podařilo se mu utéct a hodí si kostkou; pokyny na kartě lorda Voldemorta určí, co se s jeho postavou stane.
- Pokud hráč prohraje, ztratí jedno zdraví.
- Lord Voldemort zůstává na poli, na kterém ukončil svůj pohyb.

SETKÁNÍ

Poté, co postava dokončí pohyb, musí si vybrat buď setkání s polem, na kterém skončila (a zde položenými kartami), nebo s postavou opačného přesvědčení na tomto poli.

Setkání s postavou opačného přesvědčení

Postava se může setkat s postavou opačného přesvědčení buď zahájením bitvy (viz *Bitva mezi dvěma postavami* na straně 10), nebo využitím zvláštní schopnosti či karty kouzla. Pokud se hráč rozhodne setkat s postavou namísto setkání se s herním polem, ignoruje všechny pokyny na herním poli a nesmí navštívit žádné pozorovatele či místa, ani nesmí z místa vzít žádné předměty, pomocníky či galeony. Také nemůže zahájit bitvu s žádným nepřítelem na tomto poli, pokud tím nepřítelem není pomocník postavy, se kterou se hráč setkává (viz *Bitva mezi dvěma postavami* na straně 10). Postavy nemohou svést bitvu s postavami stejného přesvědčení.

Setkání s herním polem

Když se hráč rozhodne setkat s herním polem, na kterém postava skončila, a ne s jinou postavou, musí následovat pokyny na herním poli.

Při setkání s herním polem se symbolem dobrání karty:

1. Hráč odhalí karty setkání odpovídající pásu, kde se postava nachází. Odhalí tolik karet, kolik udává pole; za každou kartu, která se na poli již nachází, odhalí o jednu kartu méně, nehledě na jejich druh.
2. Vyřeší karty v pořadí od nejmenšího čísla setkání. To typicky proběhne v pořadí popsaném na následujících straně.



Symbol dobrání karty vnějšího pásu



Symbol dobrání karty středního pásu



Symbol dobrání karty kouzla

- Bitva s nepřáteli opačného přesvědčení (viz *Bitva mezi dvěma postavami* na straně 10).
- Vyřešte jakékoli další instrukce na herním poli.
- Navštivte pozorovatele a místa.
- Vezměte si všechny pomocníky stejného přesvědčení, galeony a předměty (volitelné).
- Odložte libovolné pomocníky, galeony nebo předměty (volitelné).

Karty se stejným číslem setkání vyřešte podle pořadí, v jakém jste je odhalili.

Některé karty mají více než jedno číslo setkání. Když takovou kartu odhalíte, použijte číslo setkání vytištěné na části karty odpovídající přesvědčení vaší postavy.

Karty setkání položte na herní pole, na němž se s nimi postava setkává. Pokud pokyny na kartě udávají, že se karta má položit na jiné pole, nemají na postavu, která je odhalila, žádný vliv.



Fénixův řád

Smrtijed

Neutrální přesvědčení

ŽETON VÝHODY

Žeton výhody ukazuje, která strana má v této chvíli navrch v druhé kouzelnické válce. Ať postavy a nepřátelé útočí nebo jsou napadeni, získávají odpovídající bonusy či postihy ke svému útočnému číslu.



- Pokud je žeton výhody na straně Fénixova řádu, Fénixův řád má výhodu. Když má Fénixův řád výhodu, postavy tohoto přesvědčení si připočítají jeden bod k útočnému číslu. Postava Smrtijeda si v bitvě s nepřítelem z Fénixova řádu odečte jeden bod ze svého útočného čísla.
- Pokud je žeton výhody na straně Smrtijedů, Smrtijedi mají výhodu. Když mají Smrtijedi výhodu, postavy tohoto přesvědčení si připočítají jeden bod k útočnému číslu. Postava z Fénixova řádu si v bitvě s nepřítelem z řad Smrtijedů odečte jeden bod ze svého útočného čísla.
- Pokud je nepřítel neutrální, žádná strana nemá výhodu.

Pokud postava bojuje s více nepřáteli naráz, každý nepřítel si přidá jeden bod ke svému útočnému číslu, má-li jejich strana výhodu.

Změna výhody

Kdykoli postava ve svém tahu odhalí jednu nebo více karet událostí, musí otočit žeton výhody na opačnou stranu, nehledě na počet karet událostí, které postava odhalila.

Pokud karta setkání nařizuje otočit žeton výhody navrch stranou, která již navrchu je, nic se neděje.



ROZLOŽENÍ KARTY

1. Jméno karty
2. Ikona balíčku
3. Typ karty
4. Přesvědčení karty
5. Text karty
6. Číslo setkání pro stejné přesvědčení
7. Číslo setkání pro opačné přesvědčení
8. Vlastnosti karty pro opačné přesvědčení

Přesvědčení nepřátel a pomocníků

Některé karty v balíčku setkání mají své přesvědčení – neutrální, Fénixův řád nebo Smrtijed. Pokud je přesvědčení karty shodné s přesvědčením vaší postavy, je dle textu karty považována za pomocníka. Pokud je přesvědčení karty opačné než přesvědčení vaší postavy, karta je považována za nepřítele. V každém případě při určování pořadí setkání s kartami použijte číslo odpovídající vašemu přesvědčení.

Karty s neutrálním přesvědčením nejsou pro žádnou postavu nikdy považovány za karty stejného či opačného přesvědčení a mají tedy pouze jedno číslo setkání.

BITVA

Bitva se odehraje, když se postava:

1. Setká s nepřítelem.
2. Rozhodne svést bitvu s postavou opačného přesvědčení.

Vyhodnocení bitvy proti nepřítelům

Způsob bitvy se určí podle vlastnosti na kartě nepřítele (čarování, nebo síla). Bitva proti nepřítelům se vyřeší v následujících krocích:

Úhyb: Postava nejprve řekne, zda použije kouzlo nebo speciální schopnost, aby se bitvě vyhnula (viz *Úhyb* na straně 12). Pokud ne, následuje bitva.

Kouzla a schopnosti: Jakákoli kouzla, předměty nebo schopnosti, které ovlivňují čarování nebo sílu postavy musí být využity před hodem na útok.

Hod na útok: Hráč na tahu hodí jednou kostkou a k výsledku přičte čarování nebo sílu postavy podle toho, jaký způsob bitvy se odehrává. Nezapomeňte připočítat všechny odpovídající bonusy či postihy.

Hod na útok nepřítele: Jiný hráč hodí jednou kostkou a k výsledku přičte čarování nebo sílu nepřítele. Výsledek je útočné číslo nepřítele.

Porovnání útočných čísel:

1. Pokud je útočné číslo postavy vyšší než útočné číslo nepřítele, nepřítel je poražen a hráč si vezme tuto kartu nepřítele (bližší popis viz *Trofeje* na straně 10).
2. Pokud je útočné číslo postavy nižší než útočné číslo nepřítele, postava ztratí jedno zdraví (tomu lze předejít použitím kouzla, předmětu nebo zvláštní schopnosti). Tah postavy okamžitě končí.
3. Pokud jsou útočná čísla shodná, výsledkem je remíza a nic se neděje. Tah postavy okamžitě končí.

Před porovnáním útočných čísel může hráč utratit jeden žeton osudu a přehodit svoji kostku, v tomto případě musí přijmout nový hod a dle něj znovu spočítat své útočné číslo. Žetony osudu nelze použít na přehození kostek nepřítel.

Více než jeden nepřítel

Pokud na postavu útočí více než jeden nepřítel čarováním nebo silou a mají stejné číslo setkání, útočí na postavu coby jeden nepřítel a sčítají své hodnoty čarování nebo síly s hodem pouze jednou kostkou; vznikne tedy jedno společné útočné číslo. Nepřítel používající čarování se nikdy nespojí s nepřítelem používajícím sílu.

Trofeje

Když postava porazí nepřítele, nechá si kartu nepřítele a sleduje tak počet svých trofejí. Postava může na konci svého tahu odevzdat trofeje a zvýšit si tak buď čarování, nebo sílu, což zaznamená na příslušném číselníku.

Postava získá jeden bod čarování za každých pět bodů čarování, nebo jednu sílu za každých pět bodů síly zaznamenaných na kartách nepřítel, které odevzdá. Odevzdané karty nepřítel pak umístí na odkládací balíček karet setkání. Čarování nebo síla překračující zaplacený násobek pěti nemá žádný efekt.

Bitva mezi dvěma postavami

Bojovat spolu mohou pouze postavy opačného přesvědčení. Postavy nemohou nikdy napadnout postavy stejného přesvědčení.

Bitvy mezi postavami se vždy řeší pomocí čarování.

Bitvy mezi postavami se řeší stejně jako bitvy s nepříteli, ovšem s následujícími změnami:

1. **Úhyb:** Napadená postava se může bitvě vyhnout, má-li odpovídající kouzlo, předmět nebo schopnost.
2. **Kouzla, efekty a schopnosti:** Obě postavy mohou před hodem na útok využít kouzla. Jakékoli efekty předmětů, pomocníků nebo schopností, které ovlivňují čarování nebo sílu postavy, musí být využity před hodem na útok.
3. **Hod na útok:** Obě postavy současně hodí kostkou a určí své útočné číslo. Útočící postava se poté musí rozhodnout, zda využít žeton osudu a přehodit svoji kostku.

Poté, co se rozhodne, má stejnou možnost bránící se postava. Nehledě na rozhodnutí bránící se postavy se útočnick nemůže rozhodnout využít žeton osudu poté, co obránce ohlásil svoji volbu.

4. **Porovnání útočných čísel:** Poté hráči porovnájí útočná čísla postav tak jako v bitvě s nepříteli. Postava s vyšším útočným číslem bitvu vyhrává. Pokud jsou čísla shodná, výsledkem je remíza.

5. **Zisk odměny/Útok na pomocníka:** Vítěz si vybere, zda poražený ztratí jedno zdraví, nebo jestli poraženému vezme jeden předmět (včetně relikvie smrti), nebo jeden galeon. Pokud je vítězem hráč na tahu, může se místo toho rozhodnout napadnout

jednoho (ne více) pomocníka bránícího se hráče. Bitva s pomocníkem probíhá stejně jako bitva s jedním nepřítelem. Poraženého pomocníka si hráč může nechat jako trofej. Hráčův tah každopádně končí.

UKÁZKA BITVY



Albus Brumbál se spojil s **Nymfadorou Tonksovou**. Má u sebe karty kouzel **Expecto Patronum** a **Expulso** a předmět **Hůlka**. Během hry zvýšil svoje čarování na 6 a sílu na 4, jak ukazuje fialový a bronzový číselník. Ve svém tahu se **Albus Brumbál** pohne na pole **Děravý kotel** a dobere si jednu kartu setkání. Je to **Antonín Dolohov**, nepřítel z řad Smrtijedů, který má čarování 7. Protože má **Dolohov** vlastnost čarování, **Brumbál** musí útočit pomocí čarování.

Ozbrojen **Hůlkou** (+1 čarování) a s **Tonksovou** coby pomocníkem (+1 čarování) má celkové čarování 8 (6 + 1 + 1). Než hodí kostkou, **Brumbál** se rozhodne použít kartu **Expecto Patronum**, díky kterému může v bitvě ke svému čarování přičíst svoji sílu 4. Nyní má **Brumbál** čarování 12 (8 + 4).

Žeton výhody ukazuje, že v druhé kouzelnické válce mají zrovna navrch Smrtijedi. **Brumbál** si tedy nemůže přičíst 1 ke svému hodu na útok. **Dolohov** na útok hodí 13 a **Brumbál** hodí 16.

Po přičtení čarování k výsledku hodu mají **Brumbál** i **Dolohov** útočné číslo 13, což by znamenalo remízu. **Brumbál** se rozhodne utratit jeden ze svých čtyř žetonů osudu a přehodit svůj hod na útok. Přehodí na 16 a má tedy výsledné útočné číslo 16. Jelikož je nyní **Brumbál**ovo útočné číslo vyšší než **Dolohov**ovo, porazí jej a získá jeho kartu coby trofej. Pokud by **Brumbál**ovo výsledné číslo bylo menší než **Dolohov**ovo, bitvu by prohrál, přišel by o jedno zdraví a jeho tah by skončil. V tom případě by **Dolohov** zůstal na poli **Děravý kotel**.

Úhyb

Postavy někdy dostanou možnost vyhnout se nepřátelům nebo jiným postavám za pomoci kouzel, schopností postav, předmětů nebo efektů pomocníků. Vyhýbající se postava nemůže ovlivnit útočící postavu či nepřítele ani jimi být ovlivněna.

Setkání, kterým se lze vyhnout, jsou:

1. Postavy nebo nepřátelé napadající postavu (pouze ve vnějším nebo středním pásu)
2. Nepřátelé objevující se kvůli efektu karty události, místa nebo pozorovatele (pouze ve vnějším nebo středním pásu)

PŘEDMĚTY

Všechny předměty, které postava má, umístíte vedle karty postavy. Musí být otočeny lícem nahoru.

Maximální počet předmětů

Pokud postava nemá předmět *Korálová kabelka* nebo *Drápa coby* pomocníka, nemůže mít u sebe **více než čtyři předměty**. Postava, která překročí maximální počet předmětů, si musí zvolit, které předměty si nechá. Zbytek musí okamžitě odložit lícem vzhůru na herní pole, kde se nachází. Galeony a žetony osudu se nepočítají jako předměty.

Postava u sebe nemůže mít více než jeden předmět stejného jména.

POMOCNÍCI



Během hry mohou postavy díky výsledku setkání získat pomocníky. Všechny pomocníky doprovázející postavu položte vedle karty postavy. Musí být otočeni lícem nahoru. Postava nemůže mít více než tři pomocníky. Pokud by měla více než tři pomocníky, musí si hráč na konci svého tahu vybrat, které pomocníky zanechá na poli, na kterém se nachází. Pomocníky, které je nutné odložit, odložte na odkládací balíček karet setkání. Pomocníky, které zabije jiná postava, si tato postava ponechá coby trofeje.

Opuštění pomocníků a předmětů

Postava může na konci svého tahu opustit kterékoli ze svých předmětů nebo pomocníků a nechat je lícem vzhůru na poli, kde se nachází. Pokud postava opustí pomocníky nebo předměty, nemůže si je ve stejném tahu vzít zpět.

KOUZLA

Všechny postavy mohou získat a používat kouzla z balíčku kouzel, pokud na to mají dostatečnou hodnotu čarování (postava nemůže mít více karet kouzel, než odpovídá její hodnotě čarování):

| Hodnota čarování | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7+ |
|--------------------|---|---|---|---|---|----|
| Počet karet kouzel | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 |



Zahrané a odložené karty kouzel dejte na společný odkládací balíček.

Jediný způsob, jak se zbavit karty kouzla v ruce, je ji zahrát nebo ji odložit pro aktivování zvláštní schopnosti postavy.

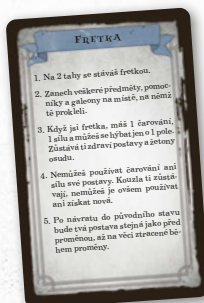
Pokud je balíček kouzel vyčerpán, zamíchejte odkládací balíček kouzel a položte jej lícem dolů, čímž vytvoříte nový balíček. Kouzla neukazujte ostatním hráčům. Efekt každého kouzla s informací o tom, kdy je můžete zahrát, je popsán na samotných kartách.

Hraní kouzel

Hráč může během svého tahu zahrát libovolný počet kouzel, ale v tahu jiného hráče může zahrát pouze jedno. Kouzla jsou vždy vyhodnoceny ihned po zahrání.

DALŠÍ PRAVIDLA

Přeměnění



Když je postava přeměněná, efekt trvá po dobu tolika tahů, kolik je uvedeno na kartě. Hráč umístí kartu *Fretky* přes schopnosti na své kartě postavy a musí se řídit pravidly *Fretky*, která jsou na kartě popsána. Když skončí efekt přeměnění, odloží kartu *Fretky* a postava se vrátí do původního stavu.

Přeměněné postavy mají čarování a sílu jedna, nemůžou si hodnotu těchto vlastností ani zvýšit ani snížit. Když se postava stane přeměněnou, nechá své číselníky na stávajících hodnotách, protože se jejich stav po odeznění efektu vrátí do normálu.

Pokud by se již přeměněná postava měla znovu stát přeměněnou, postava zůstává přeměněnou na takový počet tahů, kolik je napsáno na nejnovější kartě přeměnění, která postavu ovlivňuje.

Pokud postava stráví jakoukoli část svého tahu ve stavu přeměnění, nemůže si vzít žádné předměty, galeony ani pomocníky z polí, na kterých ukončí svůj tah, i kdyby mělo na konci tohoto tahu přeměnění odeznít.

Přeskočení tahu

Jakékoli pokyny, které hráči přikazují přeskočit tah, způsobil, že hráč přeskočí následující tah. Současný tah dokončí normálně.

Zdraví postavy

Jakmile postava ztratí poslední bod zdraví, okamžitě přesuňte její figurku na *Nemocnici svatého Munga*. Odložte všechna její kouzla, trofeje a žetony osudu. Tah tímto končí.

V dalším tahu si hráč může vybrat, kterou stranu karty postavy chce hrát, a nastaví číselníky na počáteční hodnoty nehledě na to, zda si ponechá stejnou stranu karty postavy nebo ji otočí. Nechá si své předměty, galeony a pomocníky z doby před přesunem do *Nemocnice svatého Munga*. Hodí kostkou a tah zahájí jako normálně.

Předměty a jejich používání

Použití karet předmětů je vždy dobrovolné.

Postavy mohou mít u sebe předměty, které nemohou použít, pokud na kartě není napsáno jinak. Například některé předměty mohou být použity pouze postavou určitého přesvědčení, ale postava je stejně může sebrat pro aktivaci schopnosti či jiného efektu, nebo prostě proto, aby je nezískala jiná postava. Postavy nezískávají výhody, které předmět poskytuje, pokud jej nemohou používat, nicméně se tyto předměty počítají do jejich maximálního počtu předmětů.

Relikvie smrti a karty nákupu

Pokud je u sebe nemá některá z postav, karty relikvií smrti a nákupu se nachází v odpovídajících balíčcích. Postavy tyto karty získávají skrze různá setkání ve hře.

Relikvie smrti jsou považovány za předmět a počítají se tedy do maximálního počtu předmětů.



Nedostatek herních součástí

Počet galeonů, žetonů osudu, karet nákupu a relikvií smrti ve hře je omezen počtem herních součástí.

Pomocníci

Během hry postavy většinou získají pomocníky coby výsledek setkání. Všichni pomocníci postavy musí být položeni lícem nahoru vedle karty postavy. Postava nemůže mít najednou více než tři pomocníky.

PŘECHOD MEZI VNĚJŠÍM A STŘEDNÍM PÁSEM

Postavy mohou přejít z vnějšího do středního pásu pouze skrze *Nádraží King's Cross*, použitím *Přenášedla* nebo přechodem do *Hagridovy boudy* přímo ze *Zobí ulice 4*.

PŘENÁŠEDLA



Jakákoli postava s *Přenášedlem* může přejít z vnějšího do středního pásu tak, že odloží *Přenášedlo* na odkládací balíček nebo zpět do příslušného balíčku. Postava přejde přímo na herní pole, které leží naproti poli, na kterém se postava nachází. To se počítá jako pohyb postavy, postava už nehází kostkou na pohyb. Postava se pak musí setkat s herním polem, na které přišla, nebo s jinou postavou na tomto poli.

NÁDRAŽÍ KING'S CROSS

Nádraží King's Cross umožňuje postavám přecházet mezi vnějším a středním pásem.

Pokud je pohyb postavy dostatečný na to, aby došla na nádraží nebo dál, může se postava pokusit projít nádražím do středního pásu. Na to musí odemknout očarovanou přepážku. Pro splnění tohoto úkolu postava hodí kostkou za sebe a přičte čarování. Aby mohla projít musí být její výsledek vyšší než devět.



Postava pokračuje v pohybu na *Nádraží v Prasinkách*, poté libovolným směrem, dokud jí vystačí pohyb. Pokud pohyb postavy skončil na *Nádraží King's Cross*, bude pokračovat v pohybu ve středním pásmu ve svém příštím tahu.

Pokud postava nezvládne odemknout očarovanou přepážku nebo pokus skončí remízou, nepokračuje v pohybu na *Nádraží v Prasinkách* a její tah okamžitě končí. Neúspěšný pokus nepřipraví postavu o žádné zdraví.

Úkol na *Nádraží King's Cross* nemá žádný vliv na postavy, které přecházejí ze středního pásu do vnějšího. Postava končící svůj pohyb na *Nádraží King's Cross* se může setkat s herním polem tak, že si namísto pokusu o odemčení přepážky dobere jednu kartu z balíčku setkání. Pokud se tak rozhodne, nemůže projít do středního pásu.

FAMFRPÁLOVÉ HŘIŠTĚ



Postava, která ukončí pohyb na *Famfrpálovém hřišti*, může přijmout výzvu a vystopovat tak relikvii smrti. Pokud se tak postava rozhodne, musí si hodit kostkou a určit dle pokynů pole, jakou výzvu musí splnit. Postava nemůže plnit dvě výzvy najednou.

Jakmile je postava schopna splnit podmínky výzvy, musí tak okamžitě učinit. Pokud postava plnící výzvu získá relikvii smrti jiným způsobem, může výzvu bez následků opustit.

BRÁNA DO BRADAVIC



Do vnitřního pásu lze vstoupit pouze skrze *Bránu do Bradavic*. Postava se může pokusit otevřít *Bránu do Bradavic*, pokud na ní ukončí svůj pohyb nebo pokud je pohyb dostatečný pro průchod dál do vnitřního pásu.

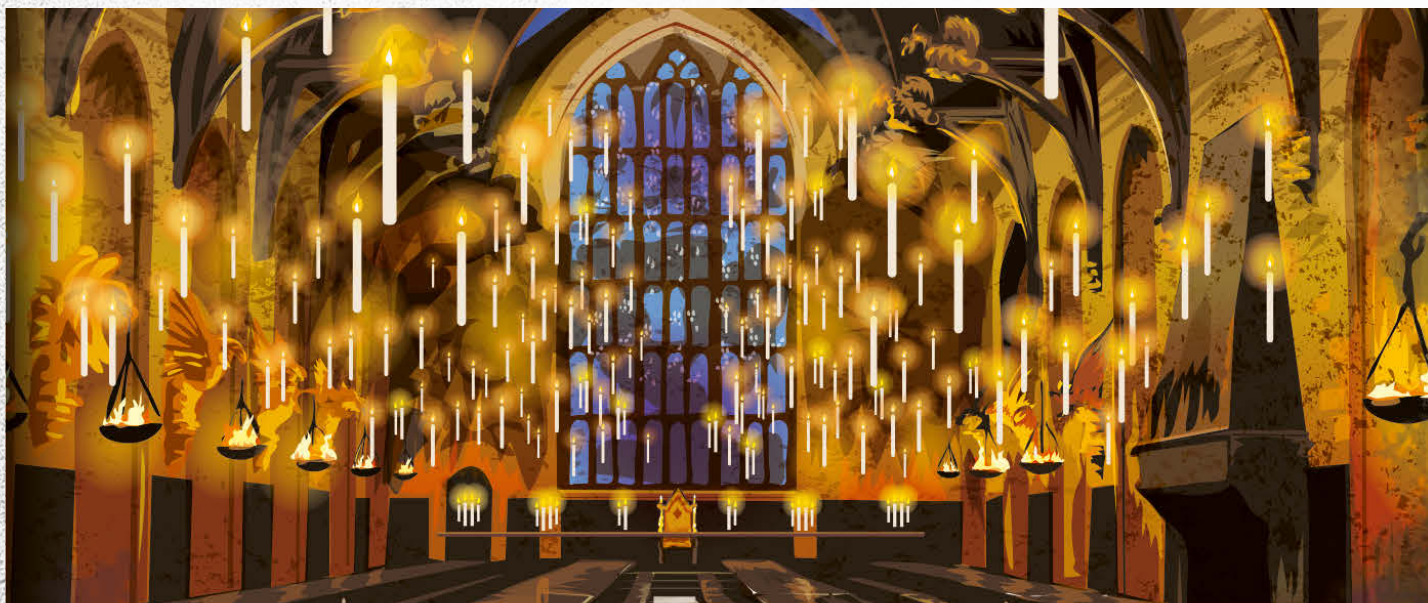


Pokaždé když se postava pokouší projít do vnitřního pásu, musí se pokusit bránu otevřít, nicméně při cestě zpět do středního pásu může volně projít.

Postava pokoušející se otevřít *Bránu do Bradavic* musí dodržet pokyny na herním poli *Brána do Bradavic*. V případě úspěchu postava ukončí svůj tah na poli *Pohyblivé schodiště*. V opačném případě tah okamžitě končí a postava zůstává na poli *Brána do Bradavic*.

KOMNATA NEJVYŠŠÍ POTŘEBY

Když postava prochází přes toto pole, musí se na něm zastavit. Pokud má relikvii smrti, musí ji odložit, aby mohla vstoupit do *Velké síně*. Pokud relikvii smrti nemá, musí se vrátit zpět (viz *Vrátit se zpět* na straně 8).



VELKÁ SÍŇ – VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Jakmile postava dojde do *Velké síně*, musí buď porazit lorda Voldemorta, nebo prokázat, že je hodna sedět po jeho pravici v kouzelnické bitvě. Lord Voldemort má čarování 12. Pokud postava porazí lorda Voldemorta, nakloní průběh druhé kouzelnické války ve prospěch své strany a zvítězí ve hře. Pokud postava souboj prohraje, musí se vrátit na pole *Pohyblivé schodiště* na začátku vnitřního pásu. Pokud bitva skončí remízou, postava zůstává ve *Velké síni* a musí se s Voldemortem střetnout v příštím tahu.

VARIANTY PRAVIDEL

Pokud hráči chtějí hrát podle kterýchkoliv níže uvedených pravidel, měli by se ujistit, že pravidla všichni hráči chápou a souhlasí s nimi.

Klasická pravidla

Talisman: Harry Potter používá pravidla pro rychlejší hru z revidované čtvrté edice *Talismanu*. Pomocí následujících pravidel je možné hru upravit tak, aby zůstala zachována původní herní doba.

Bez dědictví

Pro náročnější hru odstraňte pravidla dědictví v případě úmrtí postavy. Namísto toho, když postava zemře, všechny její předměty, pomocníci a galeony zůstávají na herním poli, kde byla postava zabita. Přejde o veškeré nabyté čarování a sílu a žetony osudu vrátí do zásoby. Všechny ostatní karty (včetně karet kouzel a nepřátel) jsou vráceny do příslušných balíčků nebo na odkládací balíček. Karta postavy a její figurka jsou odstraněny ze hry. Hráč ovládající mrtvou postavu se příští tah může vrátit do hry s jednou z nevyužitých postav a následuje pokyny ze sekce *Příprava hry* (viz strana 7).

Čarování a síla

Pokud mají hráči čas na delší hru, mohou snížit rychlost, se kterou získávají čarování a sílu.

Standardní pravidla *Talismanu: Harry Potter* říkají, že aby postava získala bod čarování nebo síly, musí odevzdat trofeje v celkové hodnotě pět nebo více (viz *Trofeje* na straně 5). Hráči mohou jednoduše tuto hodnotu změnit na sedm, tak, jak tomu je v původním *Talismanu*.

Opuštění karet před setkáním

Toto pravidlo umožňuje hráčům opustit pomocníky nebo předměty před dobíráním karet. Tím se mohou vyhnout dobírání karet, protože tyto karty se počítají mezi karty ležící na herním poli. Tyto karty v tahu, ve kterém byly opuštěny, nelze sebrat.

SEZNAM SYMBOLŮ



Přesvědčení člena Fénixova řádu



Přesvědčení Smrtijeda



Karta setkání vnějšího pásu



Karta setkání středního pásu



Karta kouzla



Hod si kostkou



Dober si žeton osudu

Založeno na čtvrté edici *Talismanu* od vydavatelství *Games Workshop* | Tvůrce původního *Talismanu*: **Robert Harris**

Na hře se podíleli: Sam Barlin (grafika), David Nakayama (ilustrace na krabici), Rick Hutchinson (ilustrace herní desky), Darren Donahue, Rachel McIntyre, Hannah Friedman (3D), Kami Mandell (vývoj hry), Tina Sandusky (produktový management)

Děkujeme týmům *Warner Bros.* a *Games Workshopu*, které pomohly vytvořit tuto edici *Talisman: Harry Potter*.

České vydání: Lukáš Wiesner (překlad), Vladimír Smolík a Black Light Studio (grafická úprava), Eliška Pospíšilová (jazyková úprava), Jan Březina a Martin Hrabálek (redakce překladu)



Jména, postavy a názvy související s KOUZELNICKÝM SVĚTEM jsou ochrannými známkami Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. Publishing Rights © JKR. (s21)

Talisman, *Warhammer*, *GW*, *Games Workshop*, všechny herní mechaniky, související symboly, jejich ztvárnění a jejich podoby jsou ochrannými známkami *Games Workshop Limited*, registrovanými po celém světě a poskytovány licenčními smlouvami. Logo *OP* a *USAOPOLY* jsou ochrannými známkami *USAopoly Inc.*

© 2021 *USAopoly, Inc.* Všechna práva vyhrazena. Navrženo a vytvořeno *USAopoly, Inc.*, 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

Podoba a barevnost komponent se může lišit od těch vyobrazených.

Zákaznický servis: V případě, že vám bude některá z komponent chybět nebo bude poškozená, obraťte se na reklamace@rexhry.cz a chybějící nebo poškozenou část Vám zasleme.

PRŮBĚH SETKÁNÍ V TALISMANU

Pokud chceš použít jakákoli kouzla nebo schopnosti postavy, které musejí být použity před pohybem, udělej to teď.

Pohni se
(Viz *Pohyb* na straně 8).

Jsou na tomto poli nějaké postavy?

ANO

Chceš se s jednou z nich setkat?

ANO

Setkej se s postavou.
Rozhodni se, se kterou postavou se chceš setkat, a zahaj s ní bitvu nebo použij zvláštní schopnost.

Bitva

Zvláštní schopnost

Následuj pravidla pro bitvu (viz *Bitva* na straně 10).

Použij zvláštní schopnost dle pokynů na své kartě postavy.

VYHRAJ bitvu, zahaj bitvu s NE-PRÍTELEM (POMOCNÍKEM)

Je nepřítel poražen?

ANO, NEBO NE

PROHRAJ BITVU

VYHRAJ BITVU, VEZMI SI PŘEDMĚT NEBO GALEONY

Tah končí.

Setkej se s herním polem.
Je to pole, kde si dobíráš kartu/karty?

ANO

Dober si počet karet dle pokynů. Pokud už na poli jsou nějaké karty lícem vzhůru, za každou si dober o jednu kartu méně.

Setkání s kartou
Následuj pravidla (viz *Setkání* na straně 8).

Je výsledkem setkání, že máš přeskočit tah?

NE

Pokud tam byli nepřátelé, podařilo se ti je všechny porazit nebo se jim vyhnout?

ANO

Je výsledkem setkání, že se máš přesunout na jiné herní pole?

NE

Veźmi si libovolné předměty, pomocníky a/nebo galeony na tomto poli.

Je výsledkem setkání, že se máš přesunout na jiné herní pole?

NE

Pohni se na nové pole.

Jsou na poli nějaké karty lícem vzhůru?

ANO

Setkání s kartou
Následuj pravidla (viz *Setkání* na straně 8).

Je výsledkem setkání, že máš přeskočit tah?

NE

Pokud tam byli nepřátelé, podařilo se ti je všechny porazit nebo se jim vyhnout?

ANO

Je výsledkem setkání, že se máš přesunout na jiné herní pole?

NE

Následuj pokyny na herním poli.

ANO

ANO

NE

NE

NE

NE

Tah končí.

NE