



TALISMAN™

THE MAGICAL QUEST GAME

חטע בעולם הקסמים חשחק תפקידים דמיוני

טליסמן™

המחשק
הראות

ל 2-6 חשתתפים מגיל 9 ומעלה כולל חבוגרים

טליסמן™

14 קלפי דמויות ו-14 קלפי משחק

קלפי הדמויות מתארים את הגיבורים השונים הנוטלים חלק במשחק, ואת כישוריהם המיוחדים. קלפי המשחק נושאים עליהם ציורים של הדמות שאותה הם מייצגים משני עבריהם. קלפי המשחק יוכנסו לחוך כפי הפלסטיק המצורפים למשחק, וישמשי כדמויות משחק על הלוח.

4 קלפי קרמדה

גיבורים עלולים להפוך לקרמדות במהלך המשחק. כאשר יקרה דבר שכזה, יש להחליף את קלף המשחק של הדמות בקלף קרמדה.

4 קלפי קמיע ו-28 קלפי רכישה

אלו אבזרי קסם שהשחקנים יכולים להשיג שלא באמצעות קלפי ההרפתקה.

140 אסימוני משחק

הם משמשים להצגת מאפייני כל גיבור: עוצמה (ממוספרים באדום), מיומנות (ממוספרים בכחול), נשמות (ממוספרים בירוק) וחב (על כ"א ציור של שק יונחו כאן ויבטאו את מיומנותו של הגיבור). כל אסימון שעליו חב, הנרכשים השונים נועדו להקל על המשחק. לדוגמה, אסימון שעליו המספר 4 באדום מייצג 4 נקודות עוצמה.

4 קלפי החלפת שיוך

בקלפים אלה מופיע הרע על צד אחד, והטוב על האחר. הם מסמנים כל גיבור המשנה את שיוכו במהלך המשחק.

3 קוביות משחק

בקוביה נעשה שימוש בתנועה, בקרב, במאבק מוחות ובקביעת תוצאותיהם של כמה הוראות ולחשי קסם. מטיילים קוביה אחת, שחיים או שלוש קוביות, לפי ההוראות שעל הקלפים והלוח.

★ ★ ★ ★ ★ הכנת המשחק ★ ★ ★ ★ ★

עירב את קלפי הדמויות, וחלק קלף אחד שפניו למטה לכל שחקן. (אם הדבר מקובל על כל השחקנים, ושאם השחקנים לבחור בעצמם את הדמות שיוגלו במשחק.) כל שחקן יהפוך את קלף הדמות כשפניו אליו. זוהי דמות הגיבור שאת תפקידו ימלא במהלך המשחק. התרשים שלהלן מפרט את המידע המפורט בכל קלף דמות. הוא גם מסביר כיצד התורה הדמות, ואיך לתעד את רכישה.

כל שחקן ייקח את קלף המשחק התואם לקלף הדמות שבידו, ויצבי אותו בתוך במס הפלסטיק. קלפי המשחק יוצבו על הלוח בהתאם למשבצת ההתחלה שלהם, המצוינות בקלף הדמות.

לוח המשחק מיוצג ארץ, שושלטה בעבר על ידי מבשף רב עצמה. המבשף כבר מת, אך על פי האגדה, אם יצליח משהו לעשות את דרכו בין מהוותיה רבי הסכנות של הארץ, ולגלות את כתר הציווי של המבשף, יוענק לו כוחו של המבשף, והוא ישלוט בארץ. אגדה זו משכה לבאן ההרפתקנים שונים, המחפשים את הכתר.

אתה אחד ההרפתקנים, ואתה עתיד להיחלל באויבים כבירי כוח, למצוא חברים ואבזרי קסם, ולפגוש יצורים משונים במסעך. לבסוף, כאשר תצבור די כוח, תוכל לחצות את המחוז האחרון והמסוכן ביותר, ולהשיג את כתר הציווי. אולם גם אם תצבור כוח רב, יסתהים תסע שלך בכישלון. אלא אם תמצא תחילה את הקמיע הקסום.

★ ★ ★ ★ ★ ציוד ★ ★ ★ ★ ★

לוח המשחק

הלוח מתאר את ארצות הקסם. הוא מחולק לשלושה מחוזות, וכל מחוז מחולק בתוכו למשבצות. לכל משבצת יש כותרת (צבעונית) והוראות מפגש (בשחור) מודפסות על שוליה. שלוש המחוזות הם:

המחוז החיצוני – מצוי בהיקף לוח המשחק, ומסומן במסגרת ירוקה.

המחוז האמצעי – מופרד מן המחוז החיצוני על ידי נהר הסערה, ומן המחוז הפנימי על ידי הרי האש. מסגרתו כחולה.

המחוז הפנימי – מרכז הלוח. מוקף במסגרת צהובה.

114 קלפי הרפתקה

קלפים אלה מתארים את האירועים השונים, האויבים, החוסמים, אבזרי הקסם והמקומות, שבהם עתיד אתה להיפגש במשבצותי השונות של המשחק.

24 קלפי לחשי קסם

קלפים אלה מפרטים את לחשי הקסם השונים, שאותם ניתן להטיל במהלך המשחק.



כל שחקן יקבל אסימוני עוצמה (ממוספרים באדום) בסכום השווה לציון העוצמה התחילי של גיבורו. יש להניח את האסימונים ליד קלף הדמות. בדרך דומה יש לנהוג באסימוני המיומנות (ממוספרים בכחול). לאחר מכן יקבל כל שחקן 4 אסימוני שמיכות (ממוספרים בירוק) ואסימון זהב אחד (עליו ציור של שק זהב), ויניח את האסימונים הללו גם הם ליד קלף הדמות. האסימונים שלא חולקו יונחו בערימה לשימוש תוך כדי משחק. את קלפי ההרפתקה יש לטרוף היטב, ולהניח בערימה ליד לוח המשחק. כשפניהם מטה. זוהי עדימת הרפתקאות. את קלפי לחשי הקסם יש לטרוף גם כן, ולהניחם בערימה ליד לוח המשחק. כשפניהם מטה. זוהי עדימת הכשפים. שחקן המתחיל את המשחק כשהוא מצוייד בלחשי קסם, בהתאם למפורט בכישוריו המיוחדים, ייקח עתה קלפים במספר הנקוב מערימת הכשפים. עליו להסתיר קלפים אלה מפני שאר השחקנים. הקמיעות וקלפי הרכישה יונחו כשפניהם מעלה ליד לוח המשחק, מסודרים בערימות נפרדות לכל פריט. כלומר, הקסדות יונחו בערימת אחת, המנינים באחרת, וכיוצא בזה. קלפי הקרפדות והחלפת השיון יונחו גם הם בהישג יד. השחקן שיתפת במשחק ייקבע על ידי הטלת קוביה, או כל אמצעי אקראי אחר. המשחק יתנהל סביב הלוח בכיוון השעון, החל מן השחקן שעלה בגורל.

★ ★ ★ ★ תמצית המשחק ★ ★ ★ ★

כל שחקן יהיה אחראי לגיבור אחד. לכל גיבור יש כישורים מיוחדים האופייניים לו, ושבהם ניתן לעשות שימוש במהלך המשחק. הדמויות יגיעו על לוח המשחק, על פי רוב לפי תוצאת הטלת קוביה, או לעיתים גם כתוצאה מכשפים, או פגישות ביצורים מזרים. בסיום התנועה יוכלו הגיבורים להיתקל בגיבורים אחרים שיימצאו במשבצת שאליה יגיעו, או למלא אחר ההוראות הרשומות על גבי המשבצת. לעיתים קרובות יקבלו הוראת ליטול קלף. הכוונה לקלפי ההרפתקה, המתארים את כל האבירים, המפלצות ושאר היצורים שבהם ייתקל הגיבור במשבצת זו. הגיבורים רשאים להילחם במפלצות, וליטול עיטם את האוצרות שיימצאו. הם יצברו בהדרגה כוח, עד אשר יחושו עצמם חזקים מספיק כדי לפנות אל מרכז הלוח, ולנסות להשיג את כתר הציווי.

המשחק הוא פשוט בעיקרו. יש לקרוא בקפידה את ההוראות, שכן ריבוי לחשי הקסם, קלפי ההרפתקה והכישורים המיוחדים יוצר אפשרויות רבות לאינספור. החוקים מוצגים פחות או יותר בסדר שבו יידרשו במהלך המשחק. כאשר קיימים חוקים נוספים המתייחסים לאותה נקודה, יופיעו מספריהם בסוגריים.

★ ★ ★ ★ מטרת המשחק ★ ★ ★ ★

מטרת המשחק היא להגיע את כתר הציווי שבמרכז הלוח, ואז, באמצעות לחשי ציווי, לאלץ את שאר השחקנים לנטוש את לוח המשחק. השחקנים צריכים תחילה לעבור הרפתקאות במחוז התיצוני ובמחוז האמצעי, כדי לצבור עוצמה/מיומנות/שמיכות, עד אשר יחושו כי הם חזקים דיים לנסות לחדור אל המחוז הפנימי. הם חייבים גם למצוא את הקמיע שיאפשר להם להיכנס לעמק האש, ולהגיע אל כתר הציווי.

★ ★ ★ חוקים הנוגעים לגיבורים ★ ★ ★

1: עוצמה

העוצמה מבטאת את כוחה של הדמות, את כוח החיות שלה ואת כישורה להילחם. נעשה בה שימוש בעת קרבות (חוק 16, סעיפים 10-11) וכדי לגבור על מכשולים מסוימים. עוצמתו של גיבור מבטאת על ידי אסימוני העוצמה הממוספרים באדום המונחים לידו.

1:1

ניתן לקבל אסימוני עוצמה רק בגין העוצמה התחילית, ובגין נקודות העוצמה הנצברות במהלך המשחק. עוצמה הנצברת מכלים, אביזרי קסם או תומכים אינה מזכה באסימוני עוצמה, אך מתווספת לעוצמת הגיבור, כאשר הדבר נדרש או מותר.

אובדן עוצמה

2:1 כאשר גיבור מאבד עוצמה, יילקחו ממנו אסימוני עוצמה בכמות המתאימה.

3:1 עוצמתו של גיבור לא תהיה לעולם נמוכה מציון העוצמה התחילי שלו.

תוספת עוצמה

4:1 גיבור רשאי לשאוב עוצמה מחיות, מפלצות ודדקונים שיצליח לחסל (5:15). לאחר חיסולם של יצורים אלה, ישמוט הגיבור את קלפיהם, ויוכל להחליפם בכל עת באסימוני עוצמה נוספים. הגיבור זכאי לנקודת עוצמה אחת. בגין כל 7 נקודות הנקובות בכרטיס האויב. קלפי אויב שהומרו בדרך זו יונחו בערימת ההרפתקאות שנוצלו. נקודות עוצמה עודפות מעבר לכפולות של 7 ירדו לטמיון.

5:1

6:1

ניתן לצבור נקודות עוצמה גם באמצעות מפגשים.

סך העוצמה של הגיבור

עוצמתו הכוללת של גיבור שווה לסכום אסימוני העוצמה שלו, וכן העוצמה שנשאבה מתומכים, אביזרי כשפים וחפצים שיהיו מצויים באותה עת בידו הגיבור.

דוגמה:

ללוחם יש אסימוני עוצמה בערך כולל של 5 נקודות, חגורת הקסמים (אביזר קסם המגדיל את העוצמה בנקודה אחת), חדר'קין (תומך המגביר את העוצמה בנקודה אחת) וחרב (כלי המגביר את העוצמה בנקודה רק במהלך קרבות). מכאן שעוצמתו הכוללת מגיעה ל-7 נקודות (1 + 1 + 5), ול-8 בעת קרב, הודות לחרב שבידו. הוא מגיע עתה לקרחת היער המקוללת, שבה לא ניתן לעשות שימוש בעוצמה הנובעת מכלים ומאביזרי קסם. לפיכך תהיה עוצמתו במקום זה 6 (5 נקודותיו המקוריות, והנקודה של החד'קין), גם במהלך קרבות.

2: מיומנות

מיומנות מבטאת תכונות כתבונה, זריזות ידיים ויכולת קסם. זהו הנכס העיקרי העומד לרשות הגיבור במאבק מוחות (17, סעיפים 1-2), וקובע את כמות לחשי הקסם שיש לו. מיומנותו של הגיבור תוצג באמצעות האסימונים הממוספרים בכחול שיונחו לידו.

1:2

ניתן לקבל אסימוני מיומנות רק בגין המיומנות התחילית, ובגין נקודות המיומנות הנצברות במהלך המשחק. מיומנות הנצברת מכלים, אביזרי קסם או תומכים אינה מזכה באסימוני מיומנות, אך מתווספת למיומנות הגיבור, כאשר הדבר נדרש או מותר.

אובדן מיומנות

2:2 כאשר גיבור מאבד מיומנות, יילקחו ממנו אסימוני מיומנות בכמות המתאימה.

2:2

מיומנותו של גיבור לא תהיה לעולם נמוכה מציון המיומנות התחילי שלו.

תוספת מיומנות

4:2 ניתן לצבור נקודות מיומנות רק באמצעות מפגשים.

4:2

סך המיומנות של הגיבור

מיומנותו הכוללת של גיבור שווה לסכום הנקודות שעל אסימוני המיומנות שלו, וכן המיומנות שנשאבה מתומכים, אביזרי קסם וכלים שיהיו מצויים באותה עת בידו הגיבור.

5:2

מיספר לחשי הקסם

6:2 מיספר לחשי הקסם העומדים לרשות הגיבור מוגבל על ידי ציון המיומנות שלו, בהתאם לטבלה הבאה:

6:2

מיומנותו הכוללת של הגיבור	1	2	3	4	5	6	או יותר
כמות מירבית של לחשי קסם	0	0	1	2	2	3	3

ניתן לחרוג ממגבלות אלה רק באמצעות מטה הקסמים.

7:2

כל גיבור יכול להחזיק בלחשי קסם, אם מיומנותו מתירה לו זאת. אך רק גיבורים שבישוריהם המיוחדים מתירים להם להתחיל את המשחק כשברשותם לחשי קסם יעשו זאת. בהמשך ניתן יהיה לצבור לחשי קסם באמצעות מפגשים.

7:2

8:2 אם בשלב מסוים יהיו לגיבור יותר לחשי קסם משמותר לו מיומנותו, יש לרצות מיד את לחשי הקסם העודפים בערימת הכשפים המנוצלים, ואין להטילם. השחקן רשאי לבחור על איילו לחשי קסם ייותר.

8:2

דוגמה:

למכשף בעל מיומנות 5 יש את כתר המלך שלמה (אביזר קסם המגדיל את מיומנותו ב-2 נקודות), ולפיכך מיומנותו הכוללת מגיעה ל-7. הדבר מתיר לו שלוש לחשי קסם, שאותם כבר השיג. עתה הוא מגיע לקרחת היער המקוללת, שם לא יוכל לשאוב מיומנות מאביזרי קסם. מיומנותו תפחת איפוא, ל-5, כל עוד הוא שוחה שם. מותרים לו עתה רק שני לחשי קסם, ולפיכך עליו לוותר בלא שהיות על אחד. עם צאתו מקרחת היער המקוללת יוכל לשאוב שוב מיומנות מכתר שלמה, ולפיכך יהיה זכאי ללחשי קסם נוסף, אם יצליח להשיגו.

3: זהב

באמצעות זהב קונה גיבור כלים, ומשלם מחירי שירותים. מסו של גיבור מוצג על ידי אסימונים של שקי זהב. כל אסימון מייצג שק זהב אחד. זהב מושג בדרך כלל כתוצאה ממפגשים.

3:3

1:3 כל גיבור מתחיל את המשחק כשבידו אסימון זהב אחד.

2:3 כל המחזרים נקובים בשקי זהב. (ז', דהיינו, 3 הם שלושה אסימונים של שקי זהב).

2:3

3:3 תשלומים עבור רכישות או שירותים לדמות שאינה גיבור אחד יבוצעו על ידי הנחת אסימוני זהב בכמות המתאימה בערימת האסימונים הכללית.

3:3

- 4:3 כל זהב שיתקבל שלא ממשותף אחר, יילקח מערסת אסימוני החרב הכללית.
- 5:3 אסימוני זהב אינם נלקחים בחשבון בקביעת כמות הכלים שבידי הניבור (3:5).

4: נשמות

נשמות מבטאות את כושר ההשקפות של הניבור. נשמות אובדות כתוצאה מקרבות, מאבקי מוחות, וסכנות אחרות. נשמותיו של הניבור מוצגות ע"י תחת אסימוני הנשמות (המסופרים בפרק) ליד קלף הדמות.

- 1:4 כל ניבור מתחיל את המשחק עם ארבע נשמות.

אובדן נשמות

- 2:4 כאשר הניבור יאבד נשמות, תפחה בהתאם כמות אסימוני הנשמות שלו.

אובדן כל הנשמות

- 3:4 מי שמאבד את כל נשמותיו מת, ודמותו מוסרת מלוח המשחק. כל כליו, אבחריו הקסם שלו, תוסכיו ואסימוני החרב שלו יונחו על המשבצת שבה מת. אסימוני העוצמה והמיומנות שלו יוחזרו לערימות הכלליות. קלפי לחשי הקסם שלו יונחו בערימות הכשפים שנוצלו. קלף הדמות יונה בערימת הדמויות הבלתי מנוצלות. המשתתף שגילה את הניבור המת יתחיל במיבוי הבא עם דמות חדשה, שתישלב באקראי מערימות הדמויות הבלתי מנוצלות – אך רק בתנאי שאף ניבור לא הגיע עדיו לכתר הציווי. אם כבר הושג הכתר, ייצא המשתתף מן המשחק.

זכיה בנשמות

- 4:4 ניתן לזכות בנשמות כתוצאה ממפגשים או מרפא (6:4). יש לקחת אסימוני נשמות מן הערימה.
- 5:4 אין גבול לכמות הנשמות של ניבור בודד.

מרפא

- 6:4 מרפא לא יוכל להשיב לניבור יותר מ'4 נשמות.

5: כלים

הכושרת "כלים" כוללת גם אבחריו קסם, לצורך חוקים אלה. במהלך המשחק יצבור הניבור כלים כתוצאה ממפגשים. כלים שברשות הניבור יוחזרו תחת קלף הדמות.

- 1:5 כל קלפי הכלים שברשות הניבור צריכים להיות מונחים בשפניהם למעלה.

- 2:5 ניבור אינו יכול להחזיק כלי שהשימוש בו אסור עליו, יש להחזיר את הכלי כשפניו למעלה במשבצת שבה נמצא.

דוגמה:

הרוצה מוצא את הדמות הקדוש (אבחריו קסם), שרק דמויות טובות או נייטרליות רשאיות להשתמש בו. השימוש בדמות אסור עליו, בשל השתייכותו לדע, עליו להחזיר את קלף הדמות כשפניו מעלה במקום בו נמצא.

הגבלת כמות הכלים

- 3:5 לניבור אסור להחזיק יותר מ'4 כלים, מלבד אסימוני הזהב, אלא אם יש ברשותו מרדה.

- 4:5 ניבור רשאי לוותר על כלי כל אימת שירצה; ניתן לעשות זאת על ידי הנחת קלף הכלי כשפניו מעלה במשבצת בה מצוי הניבור.

- 5:5 ניבור שברשותו יותר מארבעה כלים, צריך להתחיל על סף יוהר, יש להניח קלפים אלה על המשבצת שעליה ניצב הניבור.

דוגמה:

למשקף יש מרדה, המסוגלת לשאת עד 10 כלים. הוא נתקל בנזב, הנוגב את הפרדה. המשקף רשאי נעתה לשאת רק 4 כלים, ולמיכן עליו להניח שישה סבליו על המשבצת שבה הוא ניצב. הנזב ייקח גם אותם, אם יוכל (7:12).

6: תומכים

במהלך המשחק עשויים הניבורים לרכוש להם תומכים. כתוצאה ממפגשים, קלפי התומכים המלווים את הניבור יונחו תחת קלף הדמות.

- 1:6 כל קלפי התומכים המלווים את הניבור יונחו בשפניהם למעלה.

- 2:6 אין מנגלה על מספר התומכים של הניבור.

אובדן תומכים

- 3:6 קלפי תומכים שייחרגו (למשל, במשבצת התהום או במשבצת הערפדו), או של אלה שיש ליותר עליהם, יונחו בערימות ההדחתקאות שנוצלו.

- 4:6 ניבור רשאי לנטוש תומך בכל עת, על ידי השארת קלף התומך כשפניו מעלה, במשבצת שבה ניצב הניבור.

7: שיוך

לכל הדמות שיוך משלה; טוב, רע או נייטרלי. יש יתרונות וחסרונות לטוב ולרע. דמות נייטרלית אינה נהנית מן היתרונות, ואינה סובלת מן החסרונות. שיוך עשוי להשתנות במהלך המשחק כתוצאה ממפגש, או על ידי שימוש בכישורים מיוחדים.

שינוי שיוך

- 1:7 כאשר הניבור משנה את שיוכו, יונח קלף שינוי שיוך לידו, כשהצד המופנה למעלה מכטיא את שיוכו החדש. כאשר חוזר הניבור אל השיוך המקורי, יחזיר את קלף שינוי השיוך.

- 2:7 אף ניבור, מולל הדראויר, אינו רשאי לשנות שיוך יותר מפעם אחת בכל תור.

- 3:7 אם יש לניבור אבחריו קסם ששייכו החדש מונע ממנו לעשות בהם שימוש, יש להניח את אבחריו הקסם כשפני הקלפים למעלה, על המשבצת שבה ניצב הניבור (2:5).

8: כישורים מיוחדים

לכל ניבור יש כישורים מיוחדים בחוס אחד או יותר, המפורטים בקלף הדמות, יחד עם המגבלות החלות על הניבור.

- 1:8 בכל מקרה שבו הכישורים המיוחדים קוברים את החוקים, הכישורים המיוחדים הם שקובעים.

9: לחשי קסם

השפעות כל לחש קסם, והעיתוי שבו מותר להטילו, מפורטים בקלפי לחשי הקסם.

- 1:9 כל ניבור רשאי להחזיק ברשותו לחשי קסם, אם מיומנותו מאפשרת לו זאת (6:21).

- 2:9 קלפי לחשי הקסם יונחו כשפניהם מטה, כדי שהשחקנים האחרים לא יוכלו לראותם.

- 3:9 אין לוותר על קלפי לחשי קסם, אלא אם מספרם עולה על הכמות שמותרת מיומנותו של הניבור (6:21).

זכיה בלחשי קסם

- 4:9 בדרך כלל ניתן להשיג לחשי קסם נוספים כתוצאה ממפגשים. מספר ניבורים יצאו לדרך עם לחשי קסם, בהתאם לכישוריהם המיוחדים.

- 5:9 לחשי קסם נוספים יילקחו מראש ערימת הכשפים. משיאולו הקלפים בערימה זו, יש לטווח את קלפי הכשפים שנוצלו, ולהניחם בשפניהם מטה, כדי שיהיו ערימת כשפים חדשה.

הטלת כשפים

- 6:9 ניתן להטיל כישוף רק על פי הנאמר בקלף לחש הקסם. לאחר הטלת הכישוף יש להניח את הקלף בערימת הכשפים שנוצלו.

- 7:9 לחשי קסם בעלי השפעה על שאר המשתתפים, ישביעו עליהם בכל מקום על הלוח. לחשי קסם המשיגים על יצורים, לעומת זאת, ישביעו רק על היצורים במחוז החיצוני ובמחוז האמצעי.

לחש הציווי

- 8:9 כל ניבור המצוי לבדו במשבצת בתו הציווי (9:14) בהגיע תורו, חייב להטיל לחש ציווי אחד בשאר הדמויות. לשם כך, על מטייל הכישוף להטיל קוביה, תוצאה שבין 1 ל-3 מעידה על כשולן הכישוף. תוצאה שבין 4 ל-6 לעומת זאת, תחייב כל אחד מן הניבורים לאבד נשמה אחת, או להכיר בתבוסתו ולפרוש מן המשחק.

★ ★ ★ ★ ★ כללי המשחק ★ ★ ★ ★ ★

10: תורו של גיבור

- 1:10 תורו של כל גיבור מורכב משני חלקים, על פי הסדר הבא:
(א) תנועה
(ב) מפגש
2:10 בתום תורו של גיבור, עובר התור אל השחקן שמשמאלו.

11: תנועה

- 1:11 **תנועה במחוז החיצוני ובמחוז האמצעי**
הגיבור יטיל קוביה, כדי לקבוע כמה משבצות הוא חייב לעבור. (ניתן לנוע ללא הטלת קוביה הודות למספר לחשי קסם, כישורים מיוחדים או אירועים מסויימים. מקרים אלה מפורטים בקלפים המתאימים.) הגיבור חייב לנוע מספר משבצות בהתאם לתוצאה, אך נתונה בידו הבחירה אם לעשות זאת בכיוון השעון, או כנגדו.
2:11 לא ניתן לשנות כיוון תוך תנועה, אלא במעבר בין המחוז החיצוני והמחוז האמצעי (14:11).

תנועה במחוז הפנימי

- 3:11 אין להטיל קוביה. הגיבור רשאי לנוע משבצת אחת בכל תור.
4:11 הוראות המפגש בכל משבצת חייבות להתבצע במלואן, בטרם ינוע הגיבור אל המשבצת הבאה.

נסיגה

- 5:11 הגיבור רשאי להחליט בכל עת לסגת לעבר מישור הסכנה. גם בנסיגה יש לנוע משבצת אחת בכל תור, אך יש להתעלם מהוראות המפגש בנתיב הנסיגה.

כתר הציווי

- 6:11 ניתן להגיע אל כתרי הציווי רק דרך עמק האש. רק גיבור המצויד בקמיע רשאי להיכנס לעמק האש. גיבור שאין בידו קמיע חייב לסגת (5:11).
7:11 משהגיע אל כתרי הציווי, חדל הגיבור לנוע.

מעבר בין המחוז החיצוני והמחוז האמצעי

- 8:11 גשר מקשר בין משבצת המשמר ומשבצת הנבעות שמולה (10-14:11).

- 9:11 ניתן לחצות את נהר הסערה באמצעות רפסודה (15-19:11), או כתוצאה ממפגש.

השומר

- 10:11 גיבורים רשאים לחצות את הנגר בשני הכיוונים, אם תוצאת ההטלה שלהם מספקת.

- 11:11 השומר יתקוף את הגיבור בכל ניסיון להיכנס אל המחוז האמצעי. הגיבור חייב להביס את השומר בקרב. (1-4:16), או לבצע חמיקה (1-3:18) בטרם יורשה להיכנס.

- 12:11 גיבור שהביס את השומר או חסם ממנו, רשאי להמשיך ולנוע אל תוך המחוז האמצעי. גיבור שהובס על ידי השומר, יאבד נשמה אחת ויאלץ להישאר במשבצת המשמר. גיבור המצוי במצב של שוויון עם השומר לא יאבד נשמה, אך יאלץ להמתין במשבצת המשמר.

- 13:11 השומר לא יתקוף גיבורים העוברים במשבצת המשמר במהלך תנועתם במחוז החיצוני, עוברים מן המחוז האמצעי לחיצוני, או מסיימים את תנועתם במשבצת המשמר (אלא אם ינסו לחצות את הנגר בתור הבא).

- 14:11 במעבר בין מחוז אחד למשנהו, רשאי הגיבור לשנות את כיוון התנועה בהיכנסו למחוז החדש.

דוגמה:

- הגנג מצוי בבית הקברות, ומטיל 6. הוא מחליט לנוע בכיוון השעון אל משבצת המשמר, כדי לחצות את הנגר אל המחוז האמצעי. בהגיעו אל משבצת המשמר תוקף אותו השומר. הוא מטיל לחש שיתוק בשומר, ובכך מבצע חמיקה מפגיו. הוא מגיע אל הנבעות שבמחוז המרכזי, ומחליט להמשיך את התנועה נגד כיוון השעון. לפיכך תסתיים תנועתו בשער הכות.

רפסודה

- 15:11 גיבור המבקש לצלוח את הנהר על רפסודה צריך לבנות אותה, או להשיגה כתוצאה ממפגש.

- 16:11 גיבור המצוי במשבצת חורשה או יער בתחילת תורו, והמצויד בנרנן, רשאי להכריז כי הוא בונה רפסודה לשימוש בתור זה (18:11).

- 17:11 גיבור המשיג רפסודה רשאי לצלוח את הנהר בתחילת התור העוקב (18:11).

- 18:11 גיבור המצויד ברפסודה רשאי לצלוח את הנהר בכל נקודה שהיא, אל המשבצת שמולו, וזוהי תנועתו לתור זה, ואין הוא צריך להטיל קוביה.

- 19:11 אי אפשר להותיר רפסודה מאחור, או לקחתה כחלק מן הציד. בין אם נעשה בה שימוש ובין אם לאו, יש להניחה בערימת ההרפתקאות שנוצלו, או בין קלפי הרכישה, אם נקנתה.

תנועה בין המחוז האמצעי והמחוז הפנימי

- 20:11 שער הכוח מקשר בין משבצת שער הכוח ומשבצת מישור הסכנה.

שער הכוח

- 21:11 ניתן להיכנס למחוז הפנימי אך ורק דרך שער הכוח.

- 22:11 הגיבורים חייבים לנסות לפתוח את השער בכל ניסיון להיכנס למחוז הפנימי.

- 23:11 הגיבור רשאי לנסות את כוחו בפתחת השער, רק אם תנועתו מסוגלת להביאו אל מעבר לו.

- 24:11 גיבור המנסה לפתוח את שער הכוח ימלא את ההוראות שעל משבצת שער הכוח. אם יצליח, תסתיים תנועתו במישור הסכנה. אם ייכשל, לעומת זאת, תסתיים תנועתו במשבצת שער הכוח.

- 25:11 גיבור שתנועתו מסתיימת בדיוק במשבצת שער הכוח אינו רשאי לנסות לפתוח את השער בתור זה.

- 26:11 גיבור המבקש לצאת מן המחוז הפנימי למחוז האמצעי, אינו צריך לפתוח את השער. הוא יעבור ממישור הסכנה אל משבצת שער הכוח, וזו תהיה תנועתו לתור זה.

12: נטילת קלפים גלויים

- 1:12 ניתן לבקר אצל כל, זר, וגיבור שתנועתו מסתיימת במשבצת מסויימת רשאי לקחת את כל אסימוני הוזה, קלפי אביורי הקסם, הכלים (3:5) והתומכים המונחים על המשבצת, אלא אם:

- (א) קלף אויב מונח גם הוא על המשבצת (5:13), או
(ב) המשבצת מורה לגיבור ליטול קלף מן הערימה (4:13). במקרים אלה יוצרים הקלפים מפגש.

דוגמה:

- הומר הנודד מגיע אל המדבר, שם מונחים שני אסימוני זהב, העלמה (תומכת), בקבוק מים, חרב (כלים), מטה קסם וקמיע (אביורי קסם), שהושארו כאן על ידי מגדת העתידות, שנות שהפכה לקרפדה.

- לומר הנודד יש כבר שלושה כלים: שריון, נרנן ותליון (אביורי קסם). הוא רשאי לקחת ללא הגבלה את אסימוני הזהב ואת העלמה. מכיוון שהוא מוגבל לנשיאת ארבעה כלים (3:5), עליו לבחור בקפידה את הכלי שייקח. ההוראות במדבר מחייבות אובדן נשמה אחת למי שאין בקבוק מים בידו, ולפיכך עשוי בקבוק המים להביא תועלת – אך רק כאן, מכיוון שיצא לדרך ללא לחשי קסם, אך מיומנותו מאפשרת לו להשתמש בכשפים, ייקח את מטה הקסם, ומיד ייטול קלף קסם מערימת הכשפים, וזהו לחש הישרדות – בחירה רבת מזל. שכן עתה אין הוא זקוק עוד לבקבוק המים. עתה הוא מוותר על התליון, על ידי הנחת הקלף כשפגיו מעלה במשבצת המדבר, ולוקח את הקמיע. עתה יש לו ארבעה כלים: שריון, נרנן, מטה קסם וקמיע.

- עתה עליו למלא את הוראות המשבצת, המחייבות אובדן נשמה, אך הוא מטיל כישוף הישרדות כדי למנוע זאת. לאחר מכן יהיה זכאי לקלף קסם אחר, הודות למטה שבידו, ובכך יסתיים תורו.

- כאשר ינוע בתור הבא הלאה, יוותרו קלפי החרב ובקבוק המים כשפניהם מעלה על המשבצת שעזב, ויסתיימו לגיבור הבא.

13: מפגשים במחוז החיצוני ובמחוז האמצעי

- 1:13 גיבורים יבצעו מפגש רק במשבצת שבה הסתיימה תנועתם, או במשבצת שאלה הועברו כתוצאה ממפגש אחר. מפגש לא יתבצע במשבצת שבה מתחילה התנועה.

2:13 הגיבור חייב לפגוש, על פי בחירתו, גיבור אחר המצוי באותה המשבצת, או את המשבצת עצמה.

מפגש עם גיבור אחר

3:13 מפגש עם גיבור אחר יכול להתנהל באחת משתי דרכים: הגיבור שהגיע תורו רשאי לתקוף (10:16-6), או להפעיל את כישוריו המיוחדים על הגיבור האחר.

מפגש במשבצת

משבצות שלוף קלף

4:13 גיבור חייב לצוית להוראות המשבצת. הקלפים שאותם יש לשלוף הם קלפי הרפתקה, שיישלומו מערימת ההרפתקאות. אם יש כבר קלפים כאילה על המשבצת, יש לשלוף קלפים רק במספר הדרוש להשלמת הכמות הנקובה במשבצת. קלפי ההרפתקה ייצרו את המפגש לאותה המשבצת.

משבצות אחרות

5:13 הגיבור ימלא את הוראות המשבצת. תחילה יש להביס קלפי אויב המצויים במשבצת (5-6:15) בקרב (5-16:1-2:17), או לבצע חמיקה (1-3:18). לאחר מכן ניתן לבקר אצל זרים ולקחת אסימוני זהב, אביורי קסם, כלים ותומכים. יש הוראות שחובה למלאן, בעוד אחרות נתונות לשיקולו של הגיבור.

דוגמה:

המכשפה מצויה במקדש, ומטילה 2. לפיכך היא רשאית לנוע אל הפסוקים, או אל נוה המדבר. אולם במשבצת הפסוקים מונח קלף דרקון בשפניו מעלה, וההוראות במשבצת זו הן לשלוף קלף אחד - כלומר, קלף הדרקון, לדרקון יש עוצמה 7, ובנוסף לכך זכאי הוא לתוספת 2 נקודות על תוצאת התטילה שלו, הנדוה לפסוקי הקסם. כלומר, באופן מעשי עוצמתו היא 9. מכיוון שעוצמתה של המכשפה היא כרגע 3, היא צפויה לאובדן וודאי של נשמת במשבצת זו. על משבצת נוה המדבר מונח קלף לחש האוב, שהוטל על ידי גיבור אחר. קלף זה יגרם לה גם הוא לאובדן נשמה, אך כיוון שהמשבצת מורה לשלוף שני קלפים, תוכל לשלוף קלף הרפתקה, שאולי יצעה אותה. לפיכך היא נעה אל נוה המדבר, מאבדת נשמה בשל לחש האוב, ושולפת קלף הרפתקה. הקלף מתגלה כדרקון, המסתער עליה. יום חסר מול!

14: מפגשים במחוז הפנימי

1:14 מפגש בין שני גיבורים יכול להיערך רק במישור הסכנה ובעמק האש.

2:14 מפגשים בין שני גיבורים ייערכו בדרך המקובלת במחוזות החיצוני והאמצעי.

3:14 בכל משבצת שניה מפרטות ההוראות את המפגש. יש למלא את ההוראות, אלא אם הגיבור מצוי בסינה (5:11).

4:14 היצורים שבמחוז הפנימי חסינים מפני כשפים, ולא ניתן לבצע חמיקה מפניהם (3:18).

בית התפילה

5:14 בית התפילה הרוס, והגיבור זקוק לעוצמה, כדי לחפור בין החורבות, למצוא את מחילות היציאה השונות. הגיבור צריך להטיל את הקוביה שלוש פעמים, ולסכם את התוצאות, בהיגע למשבצת זו. עוצמתו של הגיבור (6:1) תופחת מן הסכום. התוצאה תקבע באיזו דרך ייצא הגיבור מבית התפילה, והדמות תוצב במקום המתאים. זו תהיה התנועה לתור זה. גיבור המגיע לבית התפילה עצמו רשאי לנוע בתור הבא.

המכרות

6:14 יש צורך במיומנות, כדי למצוא את הדרך במבוכי המכרות. ההוראות זהות לאלה של בית התפילה (5:14), אלא שהפעם יש להפחית את מיומנותו של הגיבור (5:2) מסך הטלות הקוביה.

מאורת אנשי הזאב

7:14 יש להטיל קוביה לקביעת עוצמתו של איש הזאב, בכל פעם שגיבור מגיע למשבצת זו. זהו איש הזאב שיתקוף את הגיבור (כל גיבור יפגוש איש זאב אחר).

שדי בורות

8:14 יש להטיל קוביה עם כל כניסה של גיבור למשבצת זו. זהו מספר שדי הבורות שיתקפו אותו. הגיבור יילחם בכל אחד מהם בתורו, והתור יסתיים כאשר יאבד הגיבור נשמה. בתור הבא יכשין הגיבור ויילחם בשאר השדים. הוא יורשה להמשיך לנוע בתור שלאחר חיסול אחרון שדי הבורות.

כתר הציווי

9:14 אם גיבור מגיע למשבצת כתר הציווי, ומוצא שם גיבור אחר, יש לערוך מפגש (3:13). כאשר יש שניים או יותר גיבורים במשבצת הכתר, יוקדש כל תור למפגש בין שניים מהם. גיבור המצוי לבדו במשבצת הכתר חייב להטיל לחש ציווי בכל תור (8-9).

15: קלפי הרפתקה

המידע שעל כל קלף הרפתקה מכיל את הפרטים הבאים:



1:15 קלפי הרפתקה המכילים הוראות, אשר יולכו להנחתם במשבצת שונה מזו שבה נשלפו, יטופלו ראשונים. אם יונחו במקום אחר, לא ישיפעו על הגיבור השולף אותם באותו זמן.

2:15 לאחר מכן יטופלו קלפי ההרפתקה בסדר שייקבע על פי המספר שבראש הקלף. המספר הנמוך יהיה ראשון, וכן הלאה.

סוגי קלפי ההרפתקה

3:15 הסוגים השונים של קלפי ההרפתקה והשפעותיהם, על פי סדר המפגשים, הם:

1. אירוע:

4:15 חובה למלא את הוראות הקלף. קלפים המביאים לאובדן תור יסיימו את תורו של הגיבור ששלף אותם בו ברגע. זה ייחשב כתור שהפסיד הגיבור.

2. אויב - חיה, מפלצת או דרקון:

5:15 היצור יתקוף ללא שהיות את הגיבור (1-5:16). ניתן לשמור אויבים מובסים, כדי להמירם בעוצמה (1:4).

3. אויב - רוח רפאים:

6:15 רוחות רפאים יסתערו על הגיבור ששלף אותן, וינחלו קרב מוחות (1-2:17).

7:15 רק לאחר שהתקיימו כל האירועים במשבצת, וכל האויבים הובסו בקרב (1-5:16) או בחמיקה (1-2:18), ניתן לטפל בשאר קלפי ההרפתקה.

8:15 יש למלא את ההוראות שעל הקלף.

5. כלים, אביורי קסם, תומכים:

9:15 ניתן לקחת את כל אלה אם הדבר אפשרי (2-3:5), ורק לאחר השנת ניצחון או חמיקה על האויבים.

6. מקומות

10:15 יש למלא את ההוראות הקלף.

קלפי הרפתקה שיושאר על הלוח

11:15 כל קלף שנותר לאחר מפגש וישאר כשפניו מעלה על המשבצת

דוגמה למפגש קלף הרפתקה: הנמד מגיע לעמק הנעלם, ומצטווה לשלוף שלושה קלפי הרפתקה. הוא שולף את שד הצחוק (אירוע), דוב (אויב) ושק זהב (כלים). תחילה יש לטפל בשד הצחוק. הנמד מטיל 4. שד הצחוק תצליח, איפוא, להעביר את הנמד אל ההריסות בטרם יספיק להילחם בדוב, או לקחת את

הזהב, הדוב ושק הזהב יושארו כשפניהם מעלה בעמק הנעלם, ויהיו שניים משלושת הקלפים שיצטרך הגיבור הבא שיגיע לשם לשלוק. הגמד, לעומת זאת, ימשיך את תורו בניחול מפגש אחר בהריסות.

16: קרב

- 1:16 קרב מתחולל כאשר:
(א) גיבור מותקף על ידי אויב – מפלצת, דרקון או חיה (5:15), או על ידי יצור בעל עוצמה נתונה.
(ב) כאשר גיבור אחד תוקף גיבור אחר, אלא אם כישוריהם המיוחדים מאפשרים ניהול קרב מוחות.

ניהול קרב כנגד יצורים או אויבים

- 2:16 הגיבור יכריז תחילה אם הוא מבצע חמיקה (1-3:18). אם לא, עתיד הקרב להתחולל.
3:16 יש להטיל את הכשפים שרוצה השחקן להטיל לפני הטלת הקוביה.
4:16 הגיבור מטיל קוביה אחת. כוח ההתקפה של הגיבור שווה לסכום של תוצאת ההטלה ועוצמתו של הגיבור (6:1) – מותר להשתמש רק בכלי נשק אחד. שחקן אחר יטיל עתה את הקוביה בשם האויב, ויוסיף את התוצאה לעוצמתו של היצור. זהו כוח ההתקפה של היצור. אם כוח ההתקפה של הגיבור גבוה יותר, נהרג היצור (4:15). אם כוח ההתקפה של היצור גבוה יותר, מאבד הגיבור נשמה אחת (ניתן למנוע זאת באמצעות כלי או לחש קסם), ותורו של הגיבור מסתיים. תוצאות שוות יעידו על שוויון (10:16).

לחימה ביותר מאויב אחד

- 5:16 אם הגיבור מותקף על ידי יותר מאויב אחד באותה עת, יש לנהוג בהם כבאויב אחד, ולסכם את סכום עוצמותיהם עם תוצאת הטלת הקוביה.

ניהול קרב בין שני גיבורים

- 6:16 לגיבור המותקף שמורה הזכות לבצע חמיקה (1-2:18). אם לא יצלח זכות זו, יתחולל קרב.
7:16 שני הגיבורים רשאים להטיל כישופים לפני הטלת הקוביות.
8:16 כוח ההתקפה של התוקף יחושב בדומה למתואר ב-4:16. המגן יבצע את אותן הפעולות. הגיבור בעל כוח ההתקפה הגבוה יותר הוא המנצח. תוצאות שוות יוליכו למצב של שוויון (10:16).
9:16 המנצח רשאי לכפות על המנוצח אובדן נשמה אחת (ניתן למנוע זאת על ידי שימוש בכלי או בלחש קסם), או לקחת ממנו כלי, אבזר קסם או אסימון זהב. בכך מסתיים התור.

שוויון

- 10:16 במצב של שוויון איש מן הצדדים אינו נפגע, והתור מסתיים.

17: קרב מוחות

- 1:17 קרב מוחות מתחולל כאשר:
(א) גיבור מותקף על ידי רוח רפאים (6:15), או על ידי יצור בעל מיומנות נתונה.
(ב) גיבור בעל כישורים מיוחדים הולמים תוקף גיבור אחר בקרב מוחות.

ניהול קרב מוחות

- 2:17 קרב מוחות מתנהל באורח דומה לקרב רגיל (2-10:16), בהבדלים הבאים:
(א) המיומנות תופסת את מקומה של העוצמה.
(ב) לא ניתן למנוע אובדן נשמה באמצעות כלים.

18: חמיקה

- 1:18 גיבור רשאי לבצע חמיקה מפני יצור או גיבור עויין, באמצעות כישוריו המיוחדים, או על ידי הטלת כישוף אלינוע או אלי-הראות. במקרה זה לא תהיה כל השפעה הדדית בין החומק ליריבו. מלבד משימוש בלחש אלינוע, ניתן לחמוק מפני כל הנמצאים באותה המשבצת.

- 2:18 היצורים שניתן לחמוק מפניהם הם:
(א) כל מי שתוקף את הגיבור במחוז החיצוני או במחוז האמצעי.
(ב) כל גיבור המנסה לתקוף, או להשתמש בכישורים מיוחדים.

- 3) כל יצור המופיע על קלף הרפתקה, ושהגיבור אינו חפץ במפגש עימו. למשל, המכשפה הזקנה, שד הצחוק או הקוסמת.

- 3:18 במחוז הפנימי ניתן לחמוק רק מפני גיבורים אחרים.

19: קרפדות

- 1:19 כאשר גיבור הופך לקרפדה לשלושת תורים, קלף קרפדה יתפוס את מקומה של הדמות על לוח המשחק. הגיבור חוזר לדמותו המקורית בתום התור השלישי.

- 2:19 כאשר קרפדות אינן יכולות להחזיק בליים, אבזרי קסם, זהב או תומכים. יש להניח את כל אלה שהיו ברשותו של הגיבור עם הפנים למעלה במשבצת בה התרחש השינוי.

- 3:19 לקרפדות יש עוצמה 1 ומיומנות 1, אך הגיבור ישמור ברשותו את אסימוני העוצמה והמיומנות שלו. תוספת או אובדן של עוצמה או מיומנות של קרפדה נוגעת רק לקרפדה, ולא לגיבור.

- 4:19 קרפדה אינה מטילה קוביה, אלא נעה משבצת אחת בכל תור.

- 5:19 קרפדות אינן יכולות לזכות בלחשי קסם, או להטילם. הגיבור המקורי ישוב ויזכה בכל לחשי הקסם שלו כאשר יתרחש השינוי החוזר.

- 6:19 לקרפדה כמות נשמות כשל הגיבור המקורי. לפיכך, תוספת או גריעה ממספר הנשמות של הקרפדה תשפיע גם על הגיבור.

- 7:19 קרפדות חייבות לנהל מפגשים בכל גיבור.

- 8:19 לקרפדה אין כישורים מיוחדים. כישורי הגיבור המקורי אינם פועלים בעת היותו קרפדה.

20: קלפי קמיע ורכישה

- 1:20 כאשר גיבור קונה או מקבל אחד מן הכלים הללו, יש לקחת קלף רכישה או קמיע הולם.

- 2:20 הכלים הללו דומים בכל לקלפי הרפתקה של כלים או אבזרי קסם, אך בניגוד להם, אין משליכים אותם אל ערימת ההרפתקאות שנוצלו, אלא מעמידים אותם לשימוש חוזר. אם אולו קלפי הקמיע או קלפי הרכישה של כלי מסויים, לא ניתן להשיג עוד כלי זה.

- 3:20 ניתן להשאיר קלפי קמיע ורכישה כשפניהם מעלה על משבצת, כשאר קלפי הכלים.

★ ★ ★ ★ ניצחון ★ ★ ★ ★

- 1:21 המנצח במשחק הוא הגיבור שעותר אחרון במשחק.

לקוח נכבד!

בדרך משחק נוסף מבית "קודקוד" – משחקי חברה בינלאומיים, המיוצרים באיכות מעולה ומחומרים ייחודיים לסביבה ככל שניתן. במקרה של פגם במוצר או אובדן חלקים, העזות, הצעות או שאלות אנא פנה בכתב ל- "קודקוד" – משחקי חברה בינלאומיים. מחלקת שירות לקוחות: ת.ד. 21560 תל-אביב 61214

© 2004 כל הזכויות שמורות ללמדע תעשיות קלות בע"מ. ההוראות כתובות בלשון זכר אך פועלות לשני המינים כאחד.

THIS PRODUCT CONTAINS FIGURES, DRAWINGS, IMAGES, SCULPTURES & CHARACTERS ALL RIGHTS OF WHICH ARE THE PROPERTY OF GAMES WORKSHOP LTD. UNDER LICENSE FROM GAMES WORKSHOP LTD. © 1990 GAMES WORKSHOP LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



