

TALISMAN

MAGIA I MIECZ

PANI JEZIORA™

WITAJ

*Zadania, bitwy, chwala i śmierć! Witaj z powrotem w magicznych krainach **Magii i Miecza**.*

Pani Jeziora to rozszerzenie gry **Talisman: Magia i Miecz**. Wewnątrz znajdziesz nowych Poszukiwaczy, Przygody i Zaklęcia. Wszystkie te karty działają tak samo, jak karty z gry podstawowej, wystarczy je wstawić do odpowiednich talii.

ELEMENTY

Poniżej zamieszczono listę elementów znajdujących się w pudełku z rozszerzeniem **Pani Jeziora**:

- Arkusz zasad
- 72 karty Przygód
- 16 kart Zaklęć
- 24 karty Nagród za zadania
- 12 kart Stajni
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń
- 4 karty Neutralnego Charakteru
- 4 karty Poszukiwaczy
- 4 plastikowe figurki Poszukiwaczy

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

KARTY PRZYGÓD

W tej talii składającej się z 72 kart znajdują się potwory, wydarzenia i przedmioty, na które Poszukiwacze natkną się podczas swojej wędrówki.



KARTY ZAKLĘĆ

Talia 16 kart Zaklęć zawiera różne czary, które Poszukiwacze będą mogli rzucić w trakcie rozgrywki.



KARTY NAGRÓD ZA ZADANIA

Talia 24 kart Nagród za zadania przedstawia różne profity, które Poszukiwacz może uzyskać, wykonując zadania Czarownika.



KARTY STAJNI

W skład 12 kart Stajni wchodzi wierzchowce i inne juczne zwierzęta, które Poszukiwacz może pozyskać w sposób inny, niż w wyniku rozpatrywania kart Przygód.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Te trzy karty Alternatywnych Zakończeń zastępują podstawowe warunki zwycięstwa, dając graczom nowe możliwości ukończenia gry.



KARTY NEUTRALNEGO CHARAKTERU

Cztery karty Neutralnego Charakteru służą do oznaczenia tego Charakteru Poszukiwacza (jeśli jest aktualnie inny niż ten wskazany na karcie Poszukiwacza).



KARTY POSZUKIWACZY

Każda z 4 kart Poszukiwaczy opisuje inną postać i jej specjalne zdolności.



FIGURKI POSZUKIWACZY

Każdej karcie Poszukiwacza odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jego położenie na planszy.



KORZYSTANIE TYLKO Z CZĘŚCI TEGO ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Pani Jeziora* zostało przewidziane jako całość, ale podczas swoich rozgrywek gracze mogą wykorzystywać jedynie część zawartych tu elementów. Zwłaszcza karty Poszukiwaczy, Zaklęć, Stajni i Charakteru nadają się do samodzielnego wykorzystania, z pominięciem kart Nagród za zadania i Alternatywnych Zakończeń.

SYMBOL PANI JEZIORA



Karty pochodzące z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem Pani Jeziora. W ten sposób będzie je można łatwo odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.

ZASADY ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki w *Talisman: Magię i Miecz* z rozszerzeniem *Pani Jeziora* podstawowe zasady gry nie ulegają zmianie. Poniższe zasady wyjaśniają, w jaki sposób należy korzystać z nowych kart Neutralnego Charakteru, Stajni, Nagród za zadania i Alternatywnych Zakończeń.

KARTY NEUTRALNEGO CHARAKTERU

Podczas przygotowywania rozgrywki karty Neutralnego Charakteru należy umieścić razem z kartami Charakteru z gry podstawowej obok planszy. Korzysta się z nich, gdy Charakter Poszukiwacza w czasie gry zmienia się na Neutralny. Jeśli Poszukiwacz powróci do swojego dawnego Charakteru (takiego, jaki jest wydrukowy na karcie), kartę Neutralnego Charakteru należy odrzucić.

KARTY STAJNI

Podczas przygotowywania rozgrywki karty Stajni należy umieścić **odkryte** obok planszy. Niektóre spotkania z rozszerzenia *Pani Jeziora* umożliwiają Poszukiwaczowi zakupić lub wziąć wskazaną kartę z talii Stajni.

KARTY NAGRÓD ZA ZADANIA

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na początku gry należy potasować karty Nagród za zadania i umieścić je zakryte obok planszy.

OTRZYMYWANIE NAGRÓD

W grze podstawowej kiedy Poszukiwacz wypełnił zadanie Czarownika, ten natychmiast teleportował go do swojej Jaskini i w nagrodę wręczał mu Talizman. Korzystając z tych kart, zamiast otrzymywać Talizman, gracz może wylosować kartę Nagrody za zadanie z wierzchu talii. Poszukiwacze, którzy wypełnią zadanie, nadal są teleportowani do Jaskini Czarownika, nawet jeśli zdecydują się otrzymać Nagrodę za zadanie zamiast Talizmanu.

Kiedy Poszukiwacz otrzyma Nagrodę za zadanie, kartę Nagrody należy umieścić w jego strefie gry. Korzyści z niektórych Nagród Poszukiwacz otrzymuje od razu, po czym kartę Nagrody należy odrzucić. Inne Nagrody pozwalają Poszukiwaczowi zachować kartę, dopóki sam nie zdecyduje się na jej wykorzystanie. Efekty tych korzyści zostały opisane na karcie Nagrody.

Kiedy karta Nagrody za zadanie zostaje odrzucona, należy odłożyć ją do pudełka. Każdą kartę Nagrody gracz może otrzymać tylko raz w ciągu gry.

Nagrody za zadania nie są traktowane jako Przedmioty, Zaklęcia czy Przyjaciele, dlatego nie mogą zostać porzucone, skradzione, sprzedane ani wymienione. Jeśli Poszukiwacz zostanie zabity, gracz **musi** odrzucić wszystkie swoje Nagrody za zadania. Poszukiwacz może podczas gry otrzymać dowolną liczbę Nagród.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobić z nich użytek.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie rozgrywki z kartami Alternatywnych Zakończeń zależy od tego, który z dwóch wariantów gracze zdecydują się rozegrać. Gracze mogą rozpocząć grę z *jawnym* lub *ukrytym* Alternatywnym Zakończeniem.

WARIANT: JAWNE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant wywiera na Poszukiwaczy duży wpływ i pozwala w trakcie rozgrywki przyjąć bardziej strategiczne podejście.

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni na początku gry potasować karty Alternatywnych Zakończeń, a następnie wylosować jedną i umieścić ją odkrytą na obszarze Korony Władzy na środku planszy.

WARIANT: UKRYTE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant okrasza rozgrywkę szczyptą tajemnicy i jest bardziej pasjonujący, gracze nie wiedzą bowiem, jakie niebezpieczeństwa czyhają na ich Poszukiwaczy na obszarze Korony Władzy, dopóki tam nie dotrą.



Symbol jawności

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu **symbol jawności**. Karty posiadające taki symbol mogą być wykorzystane jedynie w wariantcie jawnego zakończenia.

Następnie gracze powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem wylosować jedną i umieścić ją zakrytą na obszarze Korony Władzy na środku planszy.

KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

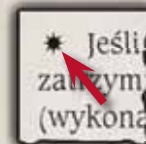
Karty Alternatywnych Zakończeń zastępują warunki zwycięstwa z gry podstawowej i zapewniają graczom inne, odmienne sposoby na wygranie rozgrywki. Wykorzystując ten wariant, na obszarze Korony Władzy Poszukiwacze będą musieli spotkać kartę Alternatywnego Zakończenia i postępować zgodnie z wydrukowanymi na niej zasadami – nie będą mogli rzucać Zaklęcia Rozkazu ani spotykać na tym obszarze innych Poszukiwaczy, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.

Pozostałe zasady dotyczące Krainy Wewnętrznej nadal obowiązują:

- Na istoty z Krainy Wewnętrznej (ani z kart Alternatywnych Zakończeń) nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.

- Poszukiwacz, który trafi na obszar Korony Władzy, przestaje się poruszać – zamiast tego cały czas pozostaje na tym obszarze, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.
- Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz trafi na obszar Korony Władzy, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, zostaje wyeliminowany z gry.

Zazwyczaj karty Alternatywnych Zakończeń wpływają jedynie na Poszukiwaczy znajdujących się na obszarze Korony Władzy. Wyjątek stanowią polecenia, przy których znajduje się **symbol gwiazdy** – takie polecenia wpływają na wszystkich Poszukiwaczy, bez względu na to, w jakich Krainach się znajdują (w tym również na Poszukiwaczy przebywających na obszarze Korony Władzy).



Symbol gwiazdy

POSZUKIWACZE

KLERYK

Pobożny wyznawca sprawiedliwości, gotowy bronić niewinnych i obalać niegodziwych.



UPIORNY RYCERZ

Okrutna i wroga istota. Przy użyciu czarnej magii jego wojownicze zdolności jeszcze bardziej wzbudzają grozę.



BŁĘDNY RYCERZ

Szlachetny i nieustępliwy. Obrońca, kierujący się ściśle kodeksem etyki. Bez wahania niesie pomoc potrzebującym i nigdy nie wyrządzi krzywdy słabszym od siebie.



MAG

Mistrz podstępu, który dzięki tajemnej sztuce manipuluje wolą innych, aby realizować swoje diabelskie plany.





OPRACOWANIE

Opracowanie gry Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja: Bob Harris i John Goodenough

Projekt i opracowanie rozszerzenia: John Goodenough

Tekst fabularny: Tim Uren

Redakcja: Talima Fox

Opracowanie graficzne: Brian Schomburg

Okładka: Ralph Horsley

Grafiki: Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Melissa Findley, Tom Garden, Jake Masbruch, Andrew Olson, Thom Scott, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Allison Theus, i Frank Walls

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Specjalne podziękowania dla: Bob Harris, Jon New, Elliott Eastoe, Richard Tatge i wszystkich z Talisman Island!

Testerzy: Elliott Eastoe, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Sally Karkula, Jason Little, Jon New, Mark O'Connor, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, i Sara Yordanov

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Polska wersja: Galakta

Specjalne podziękowania składamy wszystkim polskim fanom gry *Talisman: Magia i Miecz*, którzy służyli nam nieocenioną pomocą podczas prac translatorskich nad tym rozszerzeniem.

GAMES WORKSHOP

Menedżer licencji: Owen Rees

Kierownik licencji: Paul Lyons

Kierownik własności intelektualnej: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. To rozszerzenie © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, *Talisman*, *Pani Jeziora*, oznaczenia powyższych marek, a także wszystkie związane z nimi marki, oznaczenia, postacie, produkty i ilustracje z gry *Talisman* są ®, TM i/lub © Games Workshop Limited 1983-2011, zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. 2011. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG to Znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone należne odpowiednim właścicielom.

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje znajdziecie w sieci pod adresami:

www.Galakta.pl
www.FantasyFlightGames.com



DOWÓD
ZAKUPU
Talisman:
Pani Jeziora
TM07
978-1-58994-931-7
976APR11