



# TALISMAN

## MAGIA I MIECZ



**MIASTO**<sup>™</sup>  
ROZSZERZENIE



## MIEJSKA LEGENDA

*Dawno, dawno temu potężny czarnoksiężnik, z pomocą magicznej korony wykutej w Dolinie Ognia, panował nad krainami Magii i Miecza. Wszystkie stworzenia wiedziały, że ich życie i śmierć zależne są od kaprysu władcy. I nikt prócz niego nie miał na to wpływu.*

*Z czasem czarnoksiężnik uświadomił sobie, że nadchodzi koniec jego żywota. Nie widząc w nikim swojego następcy, zdecydował się ukryć Koronę Władzy w Dolinie Ognia. Miała tam oczekiwać na kogoś dostatecznie odważnego i potężnego, aby mógł osiągnąć ten legendarny artefakt.*

*Kres rządów czarodzieja był zaczątkiem panoszenia się potworów i dzikich bestii. Na porządku dziennym były napady i grabieże małych wiosek, rozsianych po całej okolicy. Mieszkańcy tych osad szybko zrozumieli, że swój los muszą wziąć we własne ręce.*

*Trafnym pomysłem na poprawę bezpieczeństwa miejscowej ludności okazało się zgromadzenie w większym skupisku, które można było łatwiej bronić przed intruzami. Zapoczątkowało to rozwój gospodarki i kultury, a w końcu przerozdziło się w gwarną krainę, nazywaną po prostu „Miastem”.*

*Minęło wiele lat od śmierci czarnoksiężnika. Garstka nieulekniionych bohaterów właśnie rozpoczęła poszukiwania Korony Władzy. Dla tych kilku śmiałków Miasto jest miejscem kryjącym wielkie możliwości, ale i równie wielkie zagrożenie. Przemierzając ulice, przyjezdni napotkają tutaj najlepszych rzemieślników, zamożnych kupców, bezwzględnych przestępców i tajemniczych nieznajomych. Liczne sklepy oferują zbroje, oręż, wierzchowce i inne towary. Można tu nabyć zaczarowane przedmioty, mikstury oraz zaklęcia. Pobierając właściwe nauki można wzmocnić ciało i umysł, a przepowiednie pozwolą poznać nadchodzący los.*

*Dla tych, którzy posiadają trochę złota na zbyciu, wizyta w Mieście może okazać się najlepszym sposobem na przetrwanie podczas dalszej podróży po najgroźniejszych krainach królestwa. Okazje kryjące się w murach Miasta mogą przeważać szale życia i śmierci w Dolinie Ognia!*

## OPIS ROZSZERZENIA

Świat Magii i Miecza otaczają cztery wielkie królestwa znane jako **KRAINY**. Każda z nich stanowi nowe wyzwanie dla dzielnych awanturników. To rozszerzenie pozwala graczom wkroczyć w jedno z takich miejsc – Krainę Miasta.

## CEL GRY

Cel gry pozostaje taki sam jak w podstawowej grze **TALISMAN: MAGIA I MIECZ**. Poszukiwacze muszą dotrzeć do Korony Władzy (znajdującej się w centrum planszy), a następnie, rzucając Zaklęcia Rozkazu, wyeliminować pozostałych Poszukiwaczy z gry.

## ELEMENTY

Rozszerzenie **Miasto** składa się z następujących elementów:

- Instrukcja
- 1 plansza Miasta
- 168 małych kart, w tym:
  - » 82 karty Miasta
  - » 12 kart Zbrojowni
  - » 12 kart Chowańców
  - » 16 kart Magicznego Emporium
  - » 16 kart Eliksirów
  - » 8 kart Stajni
  - » 18 kart Listów Gończych
  - » 4 karty Neutralnego Charakteru
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń
- 6 kart Poszukiwaczy
- 6 plastikowych figurek Poszukiwaczy



## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

### PLANSZA MIASTA

Plansza Miasta (nazywana „Krainą”) przedstawia gwarną metropolię kuszącą nieograniczonymi możliwościami tych, którzy są na tyle sprytni, aby je wykorzystać, i na tyle silni, aby zachować je dla siebie. Handel, bogactwo i przygoda czekają za jego murami.



### KARTY MIASTA

W tym rozszerzeniu znajdują się 82 karty Miasta, w tym nowe Zdarzenia, Wrogowie, Nieznajomi, Przedmioty, Przyjaciele i Miejsca. Karty Miasta są podobne do kart Przygód z gry podstawowej, ale spotkają je tylko ci Poszukiwacze, którzy odwiedzą Miasto.



### KARTY ZBROJOWNI

Ta talia zawiera 12 kart wysokiej jakości broni i pancerzy pochodzących z najlepszych kuźni w królestwie. Przedmioty z tej talii można nabyć w Zbrojowni.



### KARTY CHOWAŃCÓW

Ta talia składa się z 12 kart niezwyklej gatunków, pochodzących z przeróżnych zakątków świata Magii i Miecza. Te stworzenia to wyjątkowe zwierzęta, służące swoim właścicielom niepowtarzalnymi zdolnościami. Chowańców można zakupić w Menażerii.



### KARTY MAGICZNEGO EMPORIUM

Ta talia zawiera 16 kart potężnych przedmiotów o tajemnej mocy, które można kupić w Magicznym Emporium. Przedmioty te są na wagę złota dla każdego początkującego czarodzieja.



### KARTY ELIKSIRÓW

Talia ta składa się z 16 kart dziwnych i nierzadko ulotnych mikstur, które są warzone w Aptece. Niektóre eliksiry mogą wywoływać nieoczekiwane efekty uboczne. Te ośmielają się spożyć jedynie najodważniejsi lub najbardziej lekkomyślni Poszukiwacze.



### KARTY STAJNI

W skład 8 kart Stajni wchodzi wierzchowce i inne juczne zwierzęta, które Poszukiwacz może zakupić w Stajni.



### KARTY LISTÓW GOŃCZYCH

Te 18 kart oferuje Poszukiwaczom wysokie nagrody, jeśli tylko uda im się je odebrać. Listy Gończe można uzyskać w Miejskiej Bramie.



### KARTY NEUTRALNEGO CHARAKTERU

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



### KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

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



### KARTY POSZUKIWACZY

Każda z 6 kart Poszukiwaczy opisuje inną postać i jej specjalne zdolności, dając graczom jeszcze większy wybór swoich bohaterów.



## FIGURKI POSZUKIWACZY

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



## SYMBOL MIASTA

Karty z rozszerzenia *Miasto* zostały oznaczone **SYMBOLEM ROZSZERZENIA**. W ten sposób będzie je można łatwo odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.



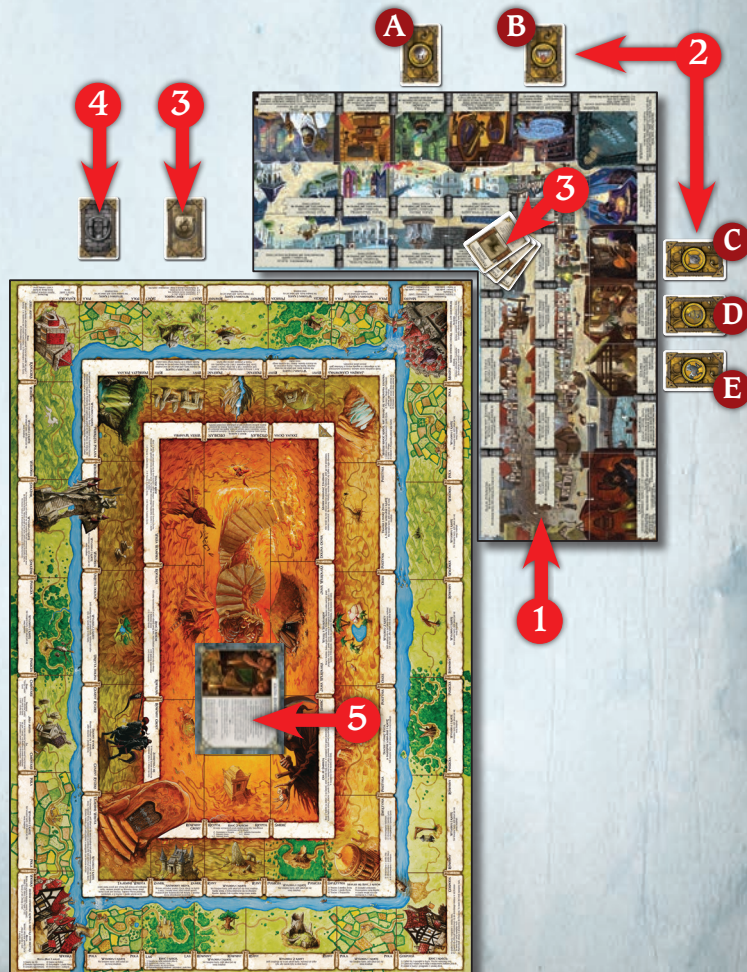
## KORZYSTANIE TYLKO Z CZĘŚCI MIASTA

Rozszerzenie *Miasto* zostało przewidziane jako całość, ale podczas swoich rozgrywek gracze mogą wykorzystywać jedynie część zawartych tu elementów. Zwłaszcza karty Poszukiwaczy i Alternatywnych Zakończeń nadają się do samodzielnego wykorzystania, z pominięciem innych, nowych kart oraz planszy Miasta.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Miasto*, podczas przygotowania do gry należy dokonać poniższych zmian:

1. **Umieszczenie planszy rozszerzenia:** Nową planszę Miasta należy umieścić obok planszy głównej z gry podstawowej, tak jak pokazano to na poniższym rysunku.
2. **Przygotowanie talii sklepów:** Talie Elikśirów i Chowańców należy potasować. Następnie należy umieścić *zakryte* talie Elikśirów (A), Magicznego Emporium (B), Zbrojowni (C), Chowańców (D) oraz Stajni (E) obok odpowiadających im obszarów na planszy Miasta, tak jak pokazano to na poniższym rysunku.
3. **Przygotowanie Listów Gończych:** Talię Listów Gończych należy potasować i umieścić *zakrytą* obok planszy Miasta. Następnie należy wylosować trzy karty Listów Gończych i umieścić *odkryte* na obszarze Miejskiej Bramy.
4. **Przygotowanie talii Miasta:** Talię Miasta należy potasować i umieścić *zakrytą* obok planszy Miasta. Karty Neutralnego Charakteru należy pozostawić w pudełku do czasu, aż nie będą potrzebne w trakcie rozgrywki.
5. **Przygotowanie karty Alternatywnego Zakończenia (opcjonalnie):** Jeśli gracze chcą wykorzystać opcjonalne karty Alternatywnych Zakończeń, jeden z nich powinien je potasować, a następnie wylosować jedną i umieścić na obszarze Korony Władzy (patrz „Karty Alternatywnych Zakończeń” na stronie 9).



# ZASADY ROZSZERZENIA

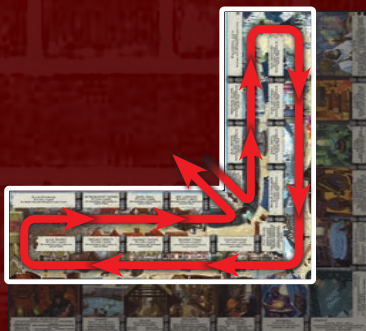
Podczas rozgrywki w *Talisman: Magię i Miecz* z rozszerzeniem *Miasto* podstawowe zasady gry nie ulegają zmianie, a celem gry jest nadal zdobycie Korony Władzy i wyeliminowanie pozostałych graczy. Jedyne nowe zasady to te, które dotyczą wkraczania do Krainy Miasta i podróżowania po niej. Te zasady znajdują się poniżej.

## OPIS PLANSZY MIASTA

Plansza miasta składa się z obszarów ulic oraz obszarów sklepów, które zostały opisane poniżej.

### OBSZARY ULIC

Obszary ulic tworzą pętlę wokół Miasta. Każdy obszar ulicy zawiera strzałkę wskazującą kierunek, w którym Poszukiwacz musi się poruszać podczas podróży po planszy Miasta.



### OBSZARY SKŁEPÓW

Obszary sklepów mieszczą się przy zewnętrznym brzegu planszy Miasta. Na każdy z tych obszarów można wejść jedynie z sąsiedniego obszaru ulicy. Obszar ulicy uważa się za sąsiadujący ze sklepem, jeśli posiada z nim wspólną krawędź.



# WEJŚCIE DO MIASTA

Kraina Miasta łączy się z podstawową, główną planszą *Talisman: Magii i Miecza* na obszarze Miasta. Poszukiwacz może wejść do Krainy Miasta po prostu przesuając się bezpośrednio z obszaru Miasta na planszy głównej na obszar Miejskiej Bramy na planszy Miasta (oczywiście, jeśli jego ruch mu na to pozwala).

Wejście do Krainy Miasta poprzez obszar Miasta jest całkowicie opcjonalne. Poszukiwacze mogą zdecydować się nie wchodzić do Krainy Miasta i dalej podróżować po Zewnętrznej Krainie. Kiedy Poszukiwacze kończą swój ruch na obszarze Miasta w Zewnętrznej Krainie, muszą normalnie odbyć tam spotkanie.

# RUCH W MIEŚCIE

Aby poruszać się po Mieście, Poszukiwacze normalnie rzucają jedną kością i przesuują się o liczbę obszarów zgodną z wynikiem rzutu. Każdy obszar ulicy na planszy Miasta został oznaczony strzałką. Te strzałki wskazują, w którym kierunku Poszukiwacze muszą się poruszać, podróżując po obszarach ulic. Poszukiwacze nie mogą poruszać się w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki, chyba że jakaś zdolność lub efekt zmusi ich do takiego ruchu.



Poszukiwacze mogą wchodzić do sklepu z sąsiadującego z nim obszaru kosztem jednego punktu ruchu. Poszukiwacze mogą wejść do sklepu, jeśli tylko ruch im na to pozwala; jeśli się na to decydują, pozostałe punkty ruchu przepadają.

Jeśli Poszukiwacz rozpoczyna swoją turę w sklepie, musi wydać jeden punkt ruchu, aby przesunąć się na sąsiedni obszar ulicy. Poszukiwacz nie może poruszyć się bezpośrednio do sklepu obok. Najpierw musi wyjść ze sklepu, w którym się znajduje, na sąsiedni obszar ulicy, a następnie może poruszyć się do innego sklepu (o ile ruch mu na to pozwala).

Jeśli Poszukiwacz rozpoczyna swoją turę w sklepie, podczas tej tury nie może ponownie wejść do tego samego sklepu. Oczywiście może wejść do dowolnego innego sklepu, o ile ruch mu na to pozwala.

# OPUSZCZANIE MIASTA

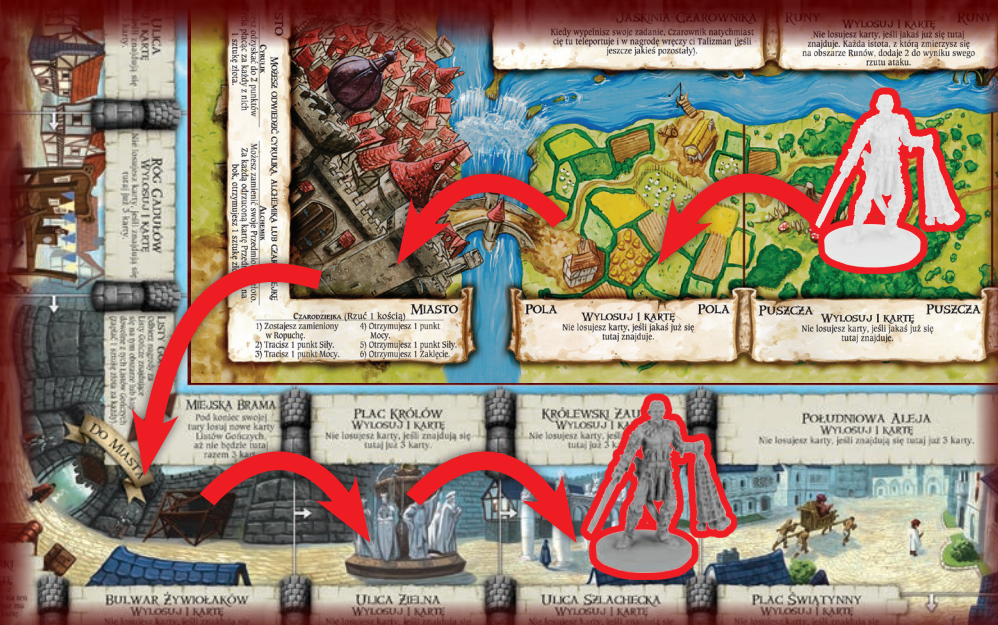
Niektóre spotkania w Mieście dadzą Poszukiwaczom możliwość opuszczenia Miasta i powrotu na główną planszę. Oprócz tych spotkań, jedynym sposobem na opuszczenie Miasta jest odwiedzenie Nabrzeża lub wejście na obszar Miasta poprzez obszar Miejskiej Bramy. Poszukiwacz nie musi trafić dokładnie na obszar Miejskiej Bramy, aby opuścić Miasto. Jeśli decyduje się opuścić Miasto tą drogą i może się ruszyć poza obszar Miasta na planszy głównej, musi zdecydować, czy po Krainie Zewnętrznej będzie podróżował zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara czy w kierunku przeciwnym.

Poszukiwacz, który rozpoczyna swoją turę na obszarze Miejskiej Bramy, może zdecydować się opuścić Miasto lub kontynuować swój ruch po Krainie Miasta w kierunku, który wskazują strzałki znajdujące się na obszarach.

# PRZYKŁAD WCHODZENIA DO MIASTA

Łowca Nagród rozpoczyna swoją turę na obszarze Lasu. Rzuca kością za swój ruch i uzyskuje „5”. Decyduje się poruszyć w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara przez obszar Miasta na obszar Miejskiej Bramy.

Następnie Łowca Nagród kontynuuje swój ruch po Mieście, gdzie ostatecznie trafia na Królewski Zaulek.



## PRZYKŁAD PORUSZANIA SIĘ PO MIEŚCIE

Majsterkowicz rozpoczyna swoją turę na Ulicy Szlacheckiej. Rzuca kością za swój ruch i uzyskuje „2”. Może zakończyć swój ruch w Akademii (A), w Aptece (B) lub na Bulwarze Żywiołaków (C).

Należy zwrócić uwagę, że Majsterkowicz nie może przesunąć się na Plac Świątynny (D), ponieważ nie może poruszać się w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki na obszarach ulic.



## PRZYKŁAD OPUSZCZANIA MIASTA

Szynkarka rozpoczyna swoją turę na Rogu Gadułów. Rzuca kością za swój ruch i uzyskuje „4”. Decyduje się opuścić Miasto, wychodząc przez Miejską Bramę i kontynuować swój ruch na planszy głównej.



Szynkarka decyduje się kontynuować swój ruch w Krainie Zewnętrznej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gdzie ostatecznie trafia na obszar Wzgórz.



Szynkarka mogłaby również zdecydować się na ruch w Krainie Zewnętrznej w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, gdzie ostatecznie trafiłaby na obszar Lasu.



## SPOTKANIA W SKŁEPACH

Jeśli Poszukiwacz wchodzi do sklepu, musi odbyć spotkanie wynikające z obszaru sklepu lub spotkać Poszukiwacza, który się tam znajduje. Jeśli Poszukiwacz odbywa spotkanie wynikające z obszaru sklepu, musi wykonać znajdujące się na nim polecenia (takie jak zakup karty lub wykonanie akcji). Poszukiwacz nie może wejść do sklepu i „nic nie robić”.

## WYKORZYSTYWANIE KART MIASTA

Karty Miasta są podobne do kart Przygód, ale mogą je spotkać tylko Poszukiwacze odwiedzający Miasto.

### MIASTO

Miejskie mury zapewniają mieszkańcom bezpieczne i stosunkowo komfortowe życie. Niczego jednak nie ma za darmo. Ten, kto kontroluje Miasto, jest w stanie czerpać pokaźne zyski za tę gwarancję bezpieczeństwa.

Wielu walczy o dominację na ulicach Miasta. Ostatecznie o wpływach decydują pieniądze. Prawdziwą władzę sprawują nie urzędnicy i uprawnione organy, a miejskie gildie. Najbardziej wpływowe z nich skupiają zabójców, złodziei i kupców.

Gildie te są równie zamożne, co niebezpieczne. Nie dopuszczają możliwości sprzeciwu wobec ich zasad ani zagrożenia wobec źródła ich utrzymania. Tych, którzy sprawiają problemy, najzwyczajniej wtrącają do więzienia, na czas bliżej nieokreślony.

W skrajnych przypadkach członkowie gildii wyznaczają nagrodę za głowę swoich przeciwników. Zorientowali się bowiem, że ignorowanie jakiegokolwiek zniewagi nie sprzyja ich interesom. Nierzadko trafiają się chętni, którzy chcą przysłużyć się autorytetowi i przy okazji zarobić trochę grosza.

## LOSOWANIE KART W MIEŚCIE

Poszukiwacze znajdujący się na obszarach ulic, którzy otrzymają polecenie wylosowania kart, zawsze losują karty Miasta (a nie Przygód). Ta zasada działa nawet wtedy, kiedy karty lub specjalne zdolności nakazują graczom wylosować jedną lub więcej „kart Przygód”.

Jeśli w Krainie Miasta zostanie spotkana karta, która zawiera polecenie lub efekt odwołujący się do kart Przygód, zamiast nich wpływa na karty Miasta.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI WPŁYWAJĄCE NA KARTY PRYZGÓD W MIEŚCIE

Kiedy Poszukiwacz znajduje się w Krainie Miasta, specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty Przygód, działają inaczej, niż gdyby stosować je w Krainach Zewnętrznej, Środkowej i Wewnętrznej. W Mieście takie zdolności i efekty wpływają na karty z talii Miasta (a nie Przygód).

*Na przykład, specjalna zdolność Wróżki pozwala jej podczas losowania kart Przygód odrzucić jedną, wybraną kartę, a potem wylosować w jej miejsce nową. W Krainach planszy głównej ta zdolność dotyczyłaby kart z talii Przygód, natomiast w Mieście zdolność ta dotyczy kart z talii Miasta.*

## LISTY GOŃCZE

Listy Gończe są dostępne dla wszystkich Poszukiwaczy, którzy odwiedzą Miejską Bramę (co wynika z polecenia tego obszaru). Poszukiwacze mogą kupić dowolne Listy Gończe znajdujące się na tym obszarze (płacąc za każdy jedną sztukę złota) lub odebrać nagrodę za Listy Gończe znajdujące się na tym obszarze (patrz „Odbieranie nagród” poniżej). Jeśli Poszukiwacz kupi List Gończy, może odebrać nagrodę w dowolnym momencie podczas swojej tury.

## ODBIERANIE NAGRÓD

W każdej nazwie karty Listu Gończego wymieniony jest cel. Celem mogą być Wrogowie danego rodzaju (Zwierzę, Potwór itp.) lub Poszukiwacz o danym Charakterze (Dobrym, Neutralnym lub Złym).

Jeśli celem Listu Gończego są Wrogowie danego rodzaju, Poszukiwacz pod koniec swojej tury może odebrać nagrodę, odrzucając dowolną liczbę swoich trofeów za Wrogów wskazanego rodzaju. Poszukiwacz otrzymuje tyle złota, ile wynosi łączna Siła lub Moc odrzuconych Wrogów, a następnie odrzuca kartę Listu Gończego.

Poszukiwacz posiadający kartę Listu Gończego, której celem jest Poszukiwacz o danym Charakterze, może odebrać nagrodę za tę kartę, jeśli pokona w jakiegokolwiek walce innego Poszukiwacza o wskazanym





Charakterze. Poszukiwacz, który odbiera nagrodę, rzuca kością i otrzymuje tyle złota, ile wynika z rzutu, a następnie odrzuca kartę Listu Gończego.

Jeśli Poszukiwacz posiada dwie lub więcej kart Listów Gończych tego samego celu, może odebrać tylko *jedną* nagrodę za dany cel. Na przykład, jeśli Poszukiwacz posiada dwie karty Listów Gończych, których celem jest Zwierzę i odrzuci jedno trofeum będące Zwierzęciem (Siła 3), może odebrać tylko jedną nagrodę i otrzymać trzy sztuki złota. Poszukiwacz nie może wykorzystać obu Listów Gończych za to samo trofeum, aby odebrać nagrodę wartą sześć sztuk złota.

## KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy będą z nich korzystać. Z kart Alternatywnych Zakończeń znajdujących się w rozszerzeniu *Miasto* można korzystać wraz z kartami Alternatywnych Zakończeń z innych rozszerzeń.

### 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.



*Symbol nieważności*

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

Następnie gracze powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem 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.

## PRZYKŁAD ODBIERANIA NAGRODY

Majsterkowicz odwiedza Miejską Bramę. Znajduje się na niej List Gończy, którego celem jest Zwierzę.



Majsterkowicz posiada dwa trofea za Wrogów – Zwierzęta: Ogromnego szczura (Siła 3) i Ogromną muchę (Siła 2).



Majsterkowicz decyduje się odebrać nagrodę za oba te trofea, wartą 5 sztuk złota. Odrzuca trofea oraz List Gończy. Na koniec swojej tury losuje nową kartę Listu Gończego i umieszcza ją na obszarze Miejskiej Bramy. Majsterkowicz mógłby również zdecydować się odebrać nagrodę za odrzucenie tylko jednego z tych trofeów, ale otrzymałby wtedy mniej złota.



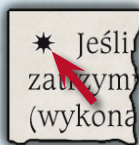
## SPOTYKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Karty Alternatywnych Zakończeń zastępują warunki zwycięstwa z gry podstawowej i zapewniają graczom inne, odmienne sposoby na wygraną 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

## INNE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się zasady dotyczące nowych kart, specjalnych zdolności i poleceń obszarów Miasta.

## DROBIAZGI

Niektóre Przedmioty posiadają słowo-klucz **Drobiazg** wydrukowane powyżej specjalnej zdolności karty. Traktuje się je tak samo, jak zwykle Przedmioty, z tą tylko różnicą, że nie bierze się ich pod uwagę podczas obliczania limitu posiadanych Przedmiotów. Poszukiwacz może posiadać cztery normalne Przedmioty, a dodatkowo dowolną liczbę Drobiazgów.



Drobiazgi, tak jak inne Przedmioty, można porzucić, odrzucić, ukraść lub sprzedać.

## RUCH ZGODNIE LUB NIEZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA

Jeśli polecenie nakazuje, aby karta lub Poszukiwacz **RUSZYŁ SIĘ ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA**, należy przesunąć tego Poszukiwacza lub kartę na następny obszar ulicy, w kierunku wskazywanym przez strzałki znajdujące się na wszystkich obszarach ulicy.

Jeśli polecenie nakazuje, aby karta lub Poszukiwacz **RUSZYŁ SIĘ W KIERUNKU PRZECIWNYM DO RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA**, należy przesunąć tego Poszukiwacza lub kartę na poprzedni obszar ulicy, w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki znajdujące się na wszystkich obszarach ulicy.

## WTRĄCENIE DO WIĘZIENIA

Obszar Więzienia nie jest obszarem sklepu ani obszarem ulicy. Poszukiwacz nie może dobrowolnie wejść na ten obszar, chyba że w efekcie gry lub spotkania zostanie wtrącony do Więzienia. Kiedy Poszukiwacz zostaje wtrącony do Więzienia, jego tura natychmiast się kończy.

Jeśli Poszukiwacz rozpoczyna swoją turę w Więzieniu, nie rzuca kością za swój ruch. Zamiast tego musi rzucić kością i porównać wynik z listą znajdującą się na obszarze Więzienia. Jeśli Poszukiwaczowi nie powiedzie się ucieczka, będzie musiał ponownie wykonać rzut podczas swojej następnej tury. Poszukiwacze nie mogą wydostać się z Więzienia przy pomocy żadnych efektów ani specjalnych zdolności; jedynym sposobem na wydostanie się z Więzienia jest ucieczka wynikająca z polecenia obszaru.

Poszukiwacze przebywający w Więzieniu nie mogą się spotykać, jednak nadal podlegają efektom Zdarzeń i mogą być celem Zaklęć.

## TALIE SKLEPÓW

Talie Zbrojowni, Magicznego Emporium, Chowańców, Eliksiarów, Stajni, Listów Gończych i Ekwipunku nazywane są również taliami sklepów. Karty z talii sklepów są traktowane tak, jak karty Przygód, z tą różnicą, że jeśli zostają odrzucone, wracają na spód odpowiedniej talii i ponownie są dostępne dla Poszukiwaczy. Jeśli w jakimś momencie gry zabraknie kart danego rodzaju, nie będą one w tym czasie dostępne.

Jeśli spotkanie pozwala Poszukiwaczowi otrzymać lub zabrać kartę z talii Eliksiarów, Chowańców lub Listów Gończych za darmo, musi wylosować ją z wierzchu odpowiedniej talii.

Jeśli spotkanie pozwala Poszukiwaczowi otrzymać lub zabrać kartę z talii Zbrojowni, Magicznego Emporium, Stajni lub Ekwipunku za darmo, wybiera kartę, którą chce otrzymać.

## POSZUKIWACZE

### SZPIEG

Zdradziecki mistrz podstępu i wnikliwy obserwator, który za odpowiednią cenę sprzeda każdą tajemnicę.



### MAJSTERKOWICZ

Genialny konstruktor o przyjaznym usposobieniu, którego umysł ciągle pracuje na pełnych obrotach, a ręce dłubią w wymyślnych mechanizmach, aby tchnąć w nie życie.



### ŁOWCA NAGRÓD

Okrutny i bezlitosny oprawca, który nie cofnie się przed niczym, aby wytropić swoje ofiary, niezależnie od ceny, jaką wyznaczono za ich głowy.



### WŁAMYKOTKA

Sprytna i zwinna włamywaczka, która nigdy nie okradłaby potrzebującego, ale z przyjemnością wykradnie kosztowności majątnemu szlachcicowi.



### SZYNKARKA

Uroczą i radosną dziewczynę, która z zadziwiającą finezją ugasi pragnienie każdego klienta, pozostawiając go zawsze w dobrym nastroju.



### ELEMENTALISTA

Zdyscyplinowany mistrz we władaniu siłami przyrody, które dzięki hartowi ducha, potrafi wykorzystać w każdej sytuacji.



## OPRACOWANIE

**Projekt i opracowanie rozszerzenia:** John Goodenough

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

**Producent:** Christopher Hosch

**Redakcja** O'Connor

**Tekst fabularny:** Tim Uren

**Opracowanie graficzne:** Wil Springer

**Okładka:** Ralph Horsley

**Pozostałe grafiki:** Ryan Barger, Bruno Balixa, Nora Brisotti, Massimiliano Bertolini, Filip Burburan, Christopher Burdett, Felicia Cano, J.B. Casacop, Sidharth Chaturvedi, Anna Christenson, Julie Dillon, Carolina Eade, Tom Garden, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Ralph Horsley, Anna Ignatieva, Nicholas Kay, Matt Larson, Sam Manley, Mitchell Malloy, Jeremy McHugh, R.J. Palmer, Ricardo Robles, Thom Scott, John Silva, Lee Smith, Alyn Spiller, Florian Stitz, Fredrik Tyskerud, Adam Vehige, Frank Walls, S.C. Watson oraz QipengZhang

Dodatkowe grafiki wykonane przez artystów gry **Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja** i jej rozszerzeń.

**Kierownik zarządzający grafiką:** Andrew Navaro

**Kierownictwo artystyczne:** Mike Linnemann oraz Zoë Robinson

**Specjalne podziękowania:** Bob Harris, Jon New, Richard Tatge i wszystkim z Talisman Island!

**Testerzy:** Marcin "Nemomon" Chrostowski, Nicholas Frisbie, Andrea Goodenough, Gregg Helmbarger, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jay Little, Katie New, Jon New, Lori Richards, John Sanderson, Laramie Sasseville, Ronald Searby, Wil Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Clint Vogel, Kevin Wilson i Sara Yordanov

**Koordynator licencji i rozwoju FFG:** Deb Beck

**Kierownictwo produkcji:** Eric Knight

**Projektant wykonawczy:** Corey Koniczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Wersja polska:** Galakta 2013

**Tłumaczenie:** Grzegorz Jantos

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:** Jon Gillard

**Kierownik prawny, licencji i produktów strategicznych:** Andy Jones

**Kierownik własności intelektualnej:** Alan Merrett

**Talisman** © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. To rozszerzenie © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, **Talisman**, **Miasto**, logo powyższych marek, a także wszystkie związane z nimi marki, logo, postacie, produkty i ilustracje z gry **Talisman** są ®, TM i/lub © Games Workshop Limited 1983-2013, w różny sposób zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom.

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

[www.Galakta.pl](http://www.Galakta.pl)



**DOWÓD ZAKUP**  
Talisman: Magia i Miecz  
Miasto  
TM10  
978-1-61661-539-0  
1535DEC12

# SKRÓCONY OPIS KART



## KARTY ZBROJOWNI



**Sztylet**  
1 SZ



**Łuk**  
2 SZ



**Wielki miecz**  
3 SZ



**Topór bojowy**  
4 SZ



**Kościęń**  
5 SZ



**Zbroja płytowa**  
6 SZ



## KARTY STAJNI



**Kościęń**  
2 SZ



**Muł**  
3 SZ



**Rumak**  
4 SZ



**Kościęń z wozem**  
5 SZ



## KARTY MAGICZNEGO EMPORIUM



**Zwój**  
1 SZ



**Psychiczny kryształ**  
2 SZ



**Lustrzana tarcza**  
3 SZ



**Kryształowe berło**  
4 SZ



**Magiczny pierścień**  
5 SZ



**Księga czarów**  
6 SZ