



TALISMAN

MAGIA I MIECZ

KRAINA OGNI

WITAJ

Zagrozenie, bitwy, chwala i bogactwo! Witaj ponownie w magicznych krainach Magii i Miecza.

Kraina ognia to rozszerzenie gry *Talisman: Magia i Miecz*. Wewnątrz znajdziesz nowych Poszukiwaczy, Przygody i Zaklęcia. Ten arkusz zasad objaśnia, w jaki sposób należy korzystać z nowych elementów znajdujących się w tym rozszerzeniu, aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić rozgrywkę.

ELEMENTY

Poniżej zamieszczono listę elementów znajdujących się w pudełku z rozszerzeniem **Kraina ognia**:

- Arkusz zasad
- 81 kart Przygód
- 19 kart Zaklęć
- 19 kart Terenu
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń
- 4 karty Poszukiwaczy
- 4 plastikowe figurki Poszukiwaczy
- 34 żetony Spalonej ziemi

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

KARTY PRZYGÓD

W tej talii składającej się z 81 kart znajdują się potwory, wydarzenia i przedmioty, na które Poszukiwacze natkną się podczas swojej wędrówki.



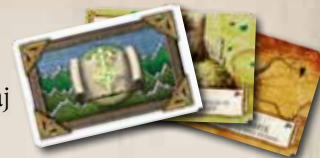
KARTY ZAKLĘĆ

Talia 19 kart Zaklęć zawiera różne czary, które Poszukiwacze będą mogli rzucać w trakcie rozgrywki.



KARTY TERENU

Talię 19 kart Terenu gracze wykorzystują, aby zmieniać rodzaj obszaru na inny.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

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



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.



ŻETONY SPALONEJ ZIEMI

Żetony te symbolizują obszary wpływu ifrytów, będące zagrożeniem nawet dla tych podróżników, którzy potrafią do końca zachować zimną krew.



SYMBOL KRAINY OGNI



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

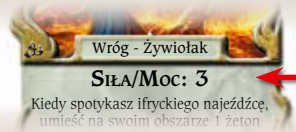


ZASADY ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem **Kraina ognia** należy korzystać z nowych kart Przygód, kart Zakłęb, żetonów Spalonej ziemi oraz kart Terenu. Karty Przygód i karty Zakłęb wykorzystuje się w taki sam sposób, jak w grze podstawowej i należy je wtasować do odpowiednich talii. Nowe karty Poszukiwaczy, odpowiadające im figurki oraz karty Alternatywnych Zakończeń mogą być wykorzystane razem z tym rozszerzeniem lub samodzielnie. Poniższe zasady wyjaśniają, w jaki sposób należy korzystać z nowych elementów, aby jeszcze bardziej urozmaicić grę w **Talisman: Magię i Miecz**.

SIŁA/MOC

Wielu wrogów z tego rozszerzenia posiada wartość Siła/Moc. Jeśli Poszukiwacz napotka takich Wrogów, może wybrać, czy wda się z nimi wszystkimi w zwykłą walkę czy w walkę psychiczną. Poszukiwacze mogą wymieniać trofea z wartością Siła/Moc na żetony Siły lub Mocy.



Wartość Siła/Moc

SPALENIE

SPALENIE to nowy efekt, który powoduje całkowite unicestwienie ze świata **Magii i Miecza**. Jeśli polecenie nakazuje graczowi *spalić* kartę, ten usuwa ją z gry i umieszcza w pudełku. Taka karta staje się **SPALONĄ KARTĄ**, efekty gry nie oddziałują na *spalone* karty, chyba że ich treść mówi inaczej.

ODPORNOŚĆ NA OGIEN

Niektóre karty są odporne na działanie płomieni i nie mogą zostać *spalone*. Takie karty posiadają symbol odporności na ogień i nie wpływają na nie efekty *spalenia*. Jeśli efekt nakazuje graczowi *spalić* kartę, ten nie może wybrać karty z odpornością na ogień. Jeśli wszystkie karty posiadają symbol odporności na ogień, nic się nie dzieje.



Symbol odporności na ogień



Symbol odporności na ogień w treści

Jeśli efekt nakazuje graczowi *spalić* karty z talii, odkrywa on wskazaną liczbę kart z wierzchu tej talii, odkłada na bok karty z symbolem odporności na ogień i *pali* wszystkie pozostałe karty. Następnie tasuje odłożone karty i umieszcza je z powrotem na wierzchu talii.

ŻETONY SPALONEJ ZIEMI

Żetony Spalonej ziemi symbolizują niszczycielski wpływ ifrytów, które szerzą pożogę i śmierć, gdziekolwiek się nie zjawią. Jeśli Poszukiwacz zakończy swoją turę na obszarze z żetonem Spalonej ziemi, traci 1 punkt Życia.



Żeton Spalonej ziemi

Na każdym obszarze może znajdować się maksymalnie jeden żeton Spalonej ziemi. Jeśli na obszarze znajduje się już taki żeton, gracze nie mogą umieszczać na nim kolejnych żetonów Spalonej ziemi.

Gracze nie mogą umieszczać żetonów Spalonej ziemi w Krainie Wewnętrznej.

KARTY TERENU

Za sprawą ifrytów, krajobraz zmienia się nieodwracalnie. Przed rozpoczęciem gry należy przygotować talię Terenu, czyniąc to w taki sam sposób jak w przypadku talii Ekwipunku. Niektóre efekty gry nakazują graczom umieścić kartę Terenu na obszarze na planszy. Kiedy karta Terenu znajduje się na obszarze, treść i nazwa tego obszaru są ignorowane. Zamiast tego należy stosować się do treści i nazwy karty Terenu. Jeśli efekt odwołuje się do obszaru, którego nie ma już na planszy (ponieważ znajduje się na nim karta Terenu), należy zignorować ten efekt. Na przykład, jeśli na obszarze Świątyni znajduje się karta Terenu „Ruiny”, a gracz wyrzuci „6” w Gospodzie, efekt przeniesienia do Świątyni zostaje zignorowany. Karty Terenu można usunąć jedynie dzięki efektom, które wyraźnie na to pozwalają.



Karta Terenu

Gracze nie mogą umieszczać kart Terenu w Krainie Wewnętrznej. Jeśli efekt nakazuje graczowi umieścić kartę Terenu w niedozwolonym miejscu, ignoruje on ten efekt.

Jeśli efekt nakazuje graczowi umieścić kartę Terenu na danym obszarze, a w talii Terenu nie ma już kart wymaganego rodzaju, musi on wybrać odpowiednią kartę Terenu znajdującą się na planszy i przenieść ją na dany obszar. Jeśli gracz umieszcza kartę Terenu na obszarze, na którym znajduje się już inna karta Terenu, zastępowaną kartę należy umieścić w talii Terenu.

Jeśli gracz umieszcza na planszy nowego Poszukiwacza, ignoruje w tym przypadku wszystkie karty Terenu.

KARTY TERENU, A RUCH

Jeśli na obszarze Strażnika znajduje się karta Terenu, Poszukiwacze mogą bez przeszkód wkraczać z Krainy Zewnętrznej do Krainy Środkowej (nie muszą pokonać Strażnika). Podobnie, jeśli na obszarze Tajemnych Wrót znajduje się karta Terenu, Poszukiwacze mogą bez przeszkód wkraczać z Krainy Środkowej do Krainy Wewnętrznej (nie muszą wywołać Wrót, nie zostaną też zatrzymani przez Czarownika, jeśli nie wypełnili jego zadania).

KARTY TERENU, A INNE ROZSZERZENIA

Jeśli podczas rozgrywki z planszą rozszerzenia, karta Terenu znajduje się na obszarze, który umożliwia ruch pomiędzy planszami, Poszukiwacze mogą nadal poruszać się na i z planszy rozszerzenia zgodnie z normalnymi zasadami ruchu tego rozszerzenia.

Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia **Kraina ognia** razem z rozszerzeniem **Miasto**, kart Terenu nie można umieszczać na obszarach Więzienia i Placu Miejskiego na planszy **Miasta**.

Jeśli karta Terenu znajduje się na ostatnim obszarze na planszy rozszerzenia (takim jak Skarbiec w rozszerzeniu **Podziemia**), a Poszukiwacz wchodzi na ten obszar, musi zakończyć tam swój ruch i rozpatrzeć kartę Terenu (zamiast tego obszaru).

KARTY ELITARNYCH IFRYTÓW

Niektóre karty Wrogów z rozszerzenia *Kraina ognia* posiadają trwałe efekty, które wywierają wpływ na grę, dopóki ktoś nie pokona takiego Wroga. To karty Elitarnych ifrytów, które można rozpoznać po ich charakterystycznym kolorze.

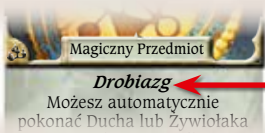


Elitarny ifryt

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.

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



Słowo-klucz Drobiazg

KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek. Z kart Alternatywnych Zakończeń znajdujących się w rozszerzeniu *Kraina ognia* 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.

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu **symbol niejawności** (patrz po prawej) i odłożyć je do pudełka.

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.

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu **symbol jawności** (patrz po prawej) i odłożyć je do pudełka.



Symbol niejawności



Symbol jawności

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.

SPOTKANIE 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





OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie rozszerzenia: Samuel W. Bailey

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

Producent: Christopher Hosch

Redakcja: Brendan Weiskotten i David Hansen

Opracowanie graficzne: Evan Simonet

Okładka: Ralph Horsley

Grafiki: Aaron Acevedo, Aaron Anderson, Andrius Anezin, John Ariosa, Erfian Asafat, Bruno Balixa, Dimitri Bielak, Nora Brisotti, Mark Bulahao, Felicia Cano, JB Casacop, Trudi Castle, Jacqui Davis, Sara K. Diesel, Jon Hrubesch, Nicholas Kay, Kristin Kest, Dan Masso, Joyce Maureira, John Moriarty, Juan Martinez Pinilla, Jorge Carrero Roig, J. Edwin Stevens i Frank Walls

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: John Taillon

Testerzy: Julija Alegra, Jonathan Bove, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Nathan Hajek, Nick Lavelly, Andrea Lawrence, Matt Lawrence, Jon New, Bryan O'Daly, Katrina Ostrander, Mateusz Pindara, Diana Martínez, Rienk Postma, Derrick Prichard, Abe "Abey Baby" Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Nikki Valens, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas, Paolo Tosolini i Ewelina Zajkowska

Koordynator ds. licencji i rozwoju FFG: Deb Freytag

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordynator produkcji: Megan Duehn

Główny projektant: Corey Konieczka

Główny producent: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Grzegorz Jantos

Wersja polska: Galakta

Autor pragnie podziękować Nickowi Sirocco za wprowadzenie go w świat Magii i Miecza

GAMES WORKSHOP

Menedżer licencji: Graeme Nicoll

Kierownik licencji: Jon Gillard

Radca prawny i biznesowy Games Workshop: Andy Jones

Kierownik własności intelektualnej: Alan Merrett

© Games Workshop Limited 2013. *Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2014. Games Workshop, *Talisman*, *Kraina ognia*, 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 1983-2014, w różny sposób zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG to zarejestrowane znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**

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

www.Galakta.pl

www.FantasyFlightGames.com

