



TALISMAN®

MAGIA I MIECZ

ZWIASTUN™

ZASADY ROZSZERZENIA

Ten arkusz zasad wyjaśnia w jaki sposób należy korzystać z nowych elementów zawartych w rozszerzeniu *Zwiastun*, aby jeszcze bardziej zgłębić doświadczenia płynące z rozgrywki w *Talisman: Magia i Miecz*.

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



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

WITAJ

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

Zwiastun to rozszerzenie gry *Talisman: Magia i Miecz*. Wewnątrz znajdziesz nowych Poszukiwaczy, unikatową talię kart 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



3 FIGURKI POSZUKIWACZY
I 1 FIGURKA PROROKA



1 ARKUSZ PROROKA



32 KARTY OMENU



10 KART TERENU



75 KART PROROKA



10 KART ZAKLĘĆ



3 KARTY POSZUKIWACZY



2 KARTY ALTERNATYWNYCH
ZAKLĘCIEŃ

PROROK

Prorok jest powiernikiem starożytnej przepowiedni, której treść głosi, że nadchodzi koniec świata.

Na początku gry umieść figurkę Proroka na jego arkuszu. Kiedy Poszukiwacz (znajdujący się poza Wewnętrzną Krainą) wylosuje Zdarzenie, figurkę Proroka należy umieścić na obszarze tego Poszukiwacza.

Za każdym razem, gdy polecenie obszaru nakazuje Poszukiwaczowi, znajdującemu się w tej samej Krainie co Prorok, wylosować karty, musi wylosować karty Proroka.

Za każdym razem, gdy wierzchnia karta ze stosu Omenu zostaje odrzucona, po rozparzeniu następnego Omenu figurkę Proroka należy umieścić na jego arkuszu.

Jeśli Poszukiwacz trafia na obszar, na którym znajduje się Prorok, **musi** odbyć z nim spotkanie (wykonując polecenie z arkusza Proroka), zamiast rozpatrywać polecenie wynikające z obszaru lub spotykać innego Poszukiwacza na tym obszarze.

KARTY PROROKA

W momencie ich losowania, karty Proroka nie są traktowane jako karty Przygód i nie mogą być celem Kuli Jasnowidzenia, zdolności Wróżki ani innych podobnych efektów.

Po umieszczeniu odkrytej karty Proroka na obszarze, należy ją traktować jako kartę Przygody.

Kiedy Wróg z talii Proroka zostanie pokonany w jakiegokolwiek walce, jego karta **musi** zostać zabrana jako trofeum.



Karta Proroka



KARTY OMENU

Odkąd apokalipsa wisi nad światem Magii i Miecza, spełniają się przepowiednie i pojawiają się złowieszcze znaki, zwiastując jego bliski koniec. Karty Omenu ukazują największe z tych znaków.

Przed rozpoczęciem gry, gracze muszą zdecydować, którego zestawu Omenu użyją. Następnie zbierają wszystkie 8 kart Omenu z tego zestawu i tworzą z nich odkryty stos. Na spodzie stosu należy umieścić siódmy Omen, na nim szósty, piąty, itd. Na wierzchu stosu należy umieścić kartę Przepowiedni z wybranego zestawu. Tak utworzony stos należy umieścić obok arkusza Proroka.

Podczas rozgrywki, kiedy jakiś efekt nakazuje odrzucić wierzchnią kartę ze stosu Omenu, należy umieścić ją odkrytą na wierzchu stosu odrzuconych kart Omenu. Następnie należy rozpatrzyć wszystkie natychmiastowe efekty z właśnie odkrytej karty Omenu. Jeżeli w stosie Omenu nie pozostały żadne karty, gra się kończy, a wszyscy Poszukiwacze przegrywają.

Jeśli na skutek efektu karta Omenu ze stosu odrzuconych kart trafia na stos Omenu, należy rozpatrzyć wszystkie natychmiastowe efekty z jej karty.

Trwałe efekty z wierzchniej karty na stosie Omenu zawsze wywierają wpływ na grę, dopóki karta nie zostanie odrzucona lub nie będzie znajdowała się już na wierzchu stosu Omenu.

SŁOWO-KŁUCZ PRZEKŁĘTY

Niektóre Przedmioty oraz niektórzy Przyjaciele zostali spaczeni i skażeni przez mroczne siły. Na ich kartach znajduje się słowo-klucz

Przeklęty. Jeśli Poszukiwacz spotka **Przeklęty** Przedmiot lub **Przeklętego** Przyjaciela, musi go zabrać (nawet, jeśli posiada maksymalną liczbę Przedmiotów) i nie może go porzucić. Poszukiwacz zawsze musi korzystać ze swoich **Przeklętych** kart, a jeśli posiada inne tego samego rodzaju karty, to w pierwszej kolejności musi skorzystać z **Przeklętych** kart.

Jeśli Poszukiwacz posiada więcej Przedmiotów, niż może unieść i musi zdecydować które Przedmioty zatrzyma, musi zatrzymać tyle **Przeklętych** Przedmiotów, ile jest w stanie. Poszukiwacz może porzucić **Przeklęty** Przedmiot tylko jeśli posiada więcej **Przeklętych** Przedmiotów, niż może unieść.

Przeklęte Przedmioty i **Przeklętych** Przyjaciół można normalnie odrzucić, ukraść lub sprzedać.

KARTY TERENU

Tak, jak świat zbliża się do swego końca, krajobraz zmienia się nieodwracalnie. 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 „Przepaść”, a gracz wyrzuci „6” w Gospodzie, efekt przeniesienia do Świątyni zostaje zignorowany.

Karty Terenu można usunąć jedynie dzięki efektom, które wyraźnie na to pozwalają.

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

UMIESZCZANIE LOSOWYCH KART TERENU

Niektóre efekty gry nakazują graczom umieścić losową kartę Terenu. W takim przypadku gracz tasuje talię Terenu, losuje wierzchnią kartę i umieszcza ją w miejscu wskazanym przez efekt.

Jeśli efekt nakazuje graczowi umieścić losową kartę Terenu na danym obszarze, a w talii Terenu nie ma już żadnych kart, zabiera on kartę Terenu z planszy, która znajduje się najbliżej jego Poszukiwacza i przenosi ją na wskazany obszar. Jeśli 2 lub więcej kart Terenu znajduje się tak samo blisko Poszukiwacza, gracz wybiera którą z nich przeniesie.

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 **Zwiastun** 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 rozpatrzyć kartę Terenu (zamiast tego obszaru).



Karta Terenu



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 **Zwiastun** 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.



Symbol niejawności

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 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.

SPOTYKANIE 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: Derrick Fuchs

Redakcja i korekta: Paolo Tosolini

Opracowanie graficzne: Evan Simonet

Okładka: Ralph Horsley

Grafiki: Alex Aguilar, Kim Artem, Bruno Balixa, Arden Beckwith, Toni Bell, Bon Jovi M. Bernardo, Mark Bulahao, Joshua Cairós, JB Casacop, Cristian Chihai, Anna Christenson, Sebastian Ciaffaglione, David Demaret, Guillaume Ducos, Allen Michael N. Geneta, Hans Krill, Jorge Carrero Roig, Amanda Sartor, Tadas Sidlauskas, Lee Smith, Firat Solhan, Alyn Spiller, Nate Stefan, Preston Stone, Folko Streese, Crystal Sullivan, Yating Sun, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Eva Maria Toker, Alexander Tooth, Cory Trego-Erdner, JuanManuel Tumburus, Tiffany Turrill, Shane Tyree, Andreia Ugrai, TeeJay Ralph Villahermosa, Jacob Walker, i Damon Westenhofer.

Projekt figurek: Felicia Cano

Zarządzanie elementami plastikowymi: Jason Beaudoin

Koordinacja nad elementami plastikowymi:
Niklas Norman

Modelowanie elementów plastikowych:
Xav "Lokkee" Malard i Alexandre Piovani

Dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Kierownictwo artystyczne: John Taillon

Koordinacja ds. jakości: Zach Tewalthomas

Testerzy: Jonas Anderlund, Jennifer Anderson, David "turtleback" Anderson, Anthony Bellusci, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Davide De Colle, Brian Ferraro, Adam Gibbons, John Löfstedt Gilljam, Steve Green, Giordano Gori, Paul Hinrichsen, Kristoffer Löfblad, Richard Löwenfeldt, Shawn Lynch, Dave Mitchell, Jon New, Katie New, Mateusz Pindara, Kettel Sundberg, Kevin Thompson, Paolo Tosolini, Charles Wellton i Ewelina Zajkowska

Koordinacja ds. licencji FFG: Amanda Greenhart

Kierownictwo produkcji: Megan Duehn i Simone Elliott

Koordinacja produkcji: Johanna Whiting

Kierownik działu gier planszowych: Steven Kimball

Główny projektant: Corey Konieczka

Główny producent: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Grzegorz Jantos

Wersja polska: Galakta

Jak zwykle podziękowania dla całej ekipy

GAMES WORKSHOP

Talisman: Zwiastun © Copyright Games Workshop Limited 2015. **Zwiastun, Talisman**, logo Talisman, GW, Games Workshop i wszystkie powiązane z nimi loga, grafiki, ilustracje, obrazy, miejsca, bronie i postacie są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Ta edycja została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. 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



**DOWÓD
ZAKUPU**

PL-TM15
Talisman: Zwiastun
978-1-63344-123-1

