



TALISMAN®

MAGIA I MIECZ

ZAPOMNIANE KRAINY

WITAJCIE!

Przygody, bitwy, chwala i śmierć! Witaj ponownie w magicznych krainach Magii i Miecza.

Rozszerzenie **Zapomniane krainy** wprowadza do gry **Talisman: Magia i Miecz** nową talię Przygód, nazywaną talią **Nieszczęść**, jak również trzy nowe Alternatywne Zakończenia, razem tworzące pierwszą część tego dodatku – **Puszkę Pandory**. Druga część, **Krainy Odmetów**, zawiera dwie nowe krainy do zbadania: kryjówkę Szczurzej Królowej oraz siedzibę Lorda-Widmo. Nieustraszeni bohaterowie będą mogli spróbować przekroczyć te zdradzieckie obszary pomiędzy planszami z rozszerzeń **Miasto** oraz **Podziemia**, lub zagłębić się w nie, aby zmierzyć się z ich władcami.

Obie części można wykorzystywać razem lub osobno – w dalszej części tej instrukcji dokładnie opisano, w jaki sposób włączyć nowe elementy do rozgrywki w grę **Talisman**.

SPIS ELEMENTÓW

Poniżej opisano znajdujące się w tym rozszerzeniu elementy:

SYMBOL PUSZKI PANDORY

Elementy tego rozszerzenia zostały oznaczone następującym symbolem. Dzięki temu łatwo rozróżnić je od elementów gry podstawowej oraz elementów **Krain Odmetów** z tego rozszerzenia.



36 kart **Nieszczęść**



3 karty **Alternatywnych Zakończeń**

SYMBOL KRAIN ODMĘTÓW

Elementy tego rozszerzenia zostały oznaczone następującym symbolem. Dzięki temu łatwo rozróżnić je od elementów gry podstawowej oraz elementów **Puszki Pandory** z tego rozszerzenia.



1 plansza **Królestw**



20 kart **Mostu**



20 kart **Tuneli**



Dodatkowo w pudełku znajduje się także 6 kolorowych plastikowych podstawek, które gracze mogą wykorzystać do oznaczania swoich figurek poszukiwaczy, w celu ich łatwiejszego odróżnienia.

PRZYGOTOWANIE PUSZKI PANDORY

TALIA NIESZCZĘŚĆ

W talii **Nieszczęść** znajdują się jedne z najtrudniejszych, najbardziej zdradliwych spotkań ze świata **Magii i Miecza**. Wykorzystuje się ją podczas rozgrywki z jednym z trzech Alternatywnych Zakończeń znajdujących się w tym rozszerzeniu. Kiedy gracze losują karty **Nieszczęść**, muszą się upewnić, że ich Poszukiwacze są gotowi na tak wymagające wyzwania.



Karta **Nieszczęścia**

Specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty **Przygód**, wpływają również na karty **Nieszczęść**, ale tylko po tym, jak zostaną wylosowane i umieszczone na planszy.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy chcą ich użyć. Karty Alternatywnych Zakończeń wchodzące w skład rozszerzenia *Puszka Pandory* mogą być wykorzystywane razem z kartami Alternatywnych Zakończeń z innych rozszerzeń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przygotować rozgrywkę z kartami Alternatywnych Zakończeń, należy potasować dostępne w kolekcji karty Alternatywnych Zakończeń. Następnie należy wylosować jedną z nich i umieścić odkrytą na obszarze Korony Władzy na środku planszy. Opcjonalnie gracze mogą wybrać kartę Alternatywnego Zakończenia, która najbardziej im odpowiada.

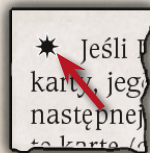
SPOTYKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

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

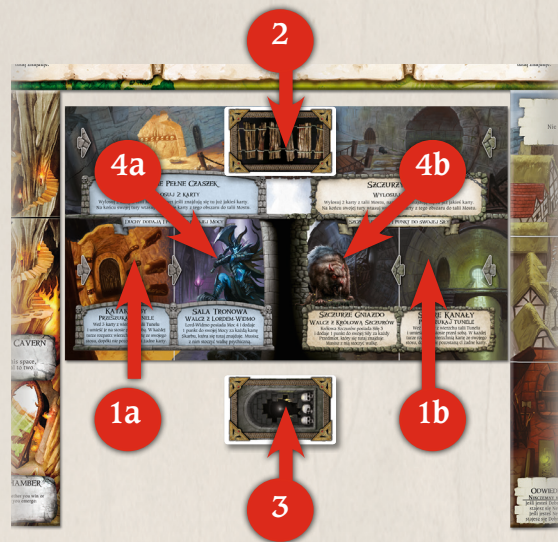


Symbol gwiazdy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Krainy Odmętów*, po przygotowaniu gry podstawowej oraz rozszerzeń *Podziemia* i *Miasto*, należy przeprowadzić poniższe kroki:

1. **Umieszczenie planszy Królestw:** planszę z Siedzibą Lorda–Widmo (1a) oraz Kryjówką Królowej Szczurów (1b) należy umieścić pomiędzy planszami Podziemia i Miasta.
2. **Przygotowanie talii Mostu:** Talię Mostu należy potasować i umieścić zakrytą pomiędzy obszarami Przejścia Pełnego Czaszek a Szczurzym Skrótom.
3. **Przygotowanie talii Tunelu:** Talię Tunelu należy potasować i umieścić *zakrytą* obok planszy Królestw.
4. **Przygotowanie stosów Łupu:** Należy wylosować 3 karty z talii Skarbów i umieścić odkryte na obszarze Sali Tronowej (4a). Następnie należy wylosować po 2 karty z talii Zbrojowni i Magicznego Emporium i umieścić je odkryte na obszarze Szczurzego Gniazda (4b).



KRAINY ODMĘTÓW

Pomiędzy Miastem a Podziemiami kryją się dwa małe, lecz śmiertelnie niebezpieczne **Królestwa**: Kryjówka Królowej Szczurów oraz Siedziba Lorda–Widmo. Oba Królestwa należy traktować jako osobne Krainy, nad którymi panują potężne istoty, posiadające absolutną władzę nad ich mieszkańcami oraz każdym, który ośmieli się do nich wkroczyć.



KRYJÓWKA KRÓLOWEJ SZCZURÓW

Królowa Szczurów ukryła się w odmętach cuchnących kanałów pod Miastem. Wysłała na powierzchnię niezliczoną chmurę swych dzieci, aby zaciągnęły co tylko się da do jej zgnitego gniazda.

Podczas bitwy w Kryjówce Królowej Szczurów każdy Wróg posiadający w tytule słowo „Szczur” dodaje 1 do swojej Siły.

SIEDZIBA LORDA-WIDMO

Lord-Widmo sprawuje swe plugawe rządy terroru w zatęchłych kryptach i niekończących się katakumbach. Ci, którzy spróbują splądrować jego grobowiec, będą musieli stawić czoła jego straszliwej potędze.

Podczas bitwy psychicznej w Siedzibie Lorda-Widmo każdy Duch dodaje 1 do swojej Mocy.

SPOTKANIA W KRÓLESTWACH

Poszukiwacz przebywający w Królestwach nie może spotykać innych Poszukiwaczy, lecz musi rozpatrywać obszary zgodnie z ich poleceniami na karcie Królestwa.

WKRA CZANIE DO KRÓLESTW

Poszukiwacz może wejść do Kryjówki Królowej Szczurów na obszary Szczurzego Skrót lub Starych Kanałów z sąsiadujących z nimi obszarów na planszy Miasta, zgodnie z kierunkiem strzałek. Poszukiwacze mogą wejść do Siedziby Lorda-Widmo na obszary Przejścia Pełnego Czaszek lub Katakumb z sąsiadujących z nimi obszarów na planszy Podziemi, zgodnie z kierunkiem strzałek. Kiedy Poszukiwacz wchodzi do Królestwa, musi natychmiast zakończyć swój ruch.



RUCH W KRÓLESTWACH

Zanim Poszukiwacz rzuci kośćmi za swój ruch, musi wybrać czy **UCIEKA**, czy **PODĄŻA DALEJ**.

Jeśli Poszukiwacz postanowi uciekać, musi normalnie rzucić kością za swój ruch i poruszyć się w kierunku przeciwnym do tego, który wskazują strzałki (do sąsiedniej Krainy), przestrzegając normalnych zasad ruchu w tej Krainie.

Jeśli Poszukiwacz postanowi podążać dalej, nie rzuca kością za swój ruch, a zamiast tego rozpatruje polecenia obszaru na którym się znajduje. Polecenia te zostały szczegółowo wyjaśnione na następnych stronach.

SZCZURZY SKRÓT I PRZEJŚCIE PEŁNE CZASZEK

Kiedy Poszukiwacz napotyka obszar Szczurzego Skrót lub Przejścia Pełnego Czaszek, losuje 2 karty z talii Mostu i dodaje je do tego obszaru. Kiedy jego tura się kończy, zabiera wszystkie karty z obszaru i tasuje je razem z talią Mostu. Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Szczurzego Skrót lub Przejścia Pełnego Czaszek zdecyduje się podążać dalej, porusza się o jeden obszar wzdłuż mostu – z obszaru Szczurzego Skrót do Przejścia Pełnego Czaszek lub z Przejścia Pełnego Czaszek do Szczurzego Skrót.

Przykład: Szynkarka rozpoczyna swoją turę na obszarze Przejścia Pełnego Czaszek. Może uciec lub podążać dalej. Jeśli zdecyduje się podążać dalej, porusza się na obszar Szczurzego Skrót (A). Jeśli zdecyduje się uciekać, rzuca kością za swój ruch i porusza się o liczbę obszarów, zgodną z wynikiem rzutu, w kierunku Podziemi (B).



STARE KANAŁY I KATAKUMBY

Kiedy Poszukiwacz wchodzi na obszar Starych Kanałów lub Katakumb, natychmiast bierze 3 wierzchnie karty z talii Tunelu i umieszcza je *zakryte* w stosie przed sobą.

Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Starych Kanałów lub Katakumb posiada karty w swoim stosie i zdecyduje się podążać dalej, rozpatruje wierzchnią kartę ze swojego stosu (*odkrywając* ją, jeśli była *zakryta*). Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Starych Kanałów lub Katakumb nie posiada kart w swoim stosie i zdecyduje się podążać dalej, porusza się o jeden obszar zgodnie z kierunkiem strzałek – z obszaru Starych Kanałów do Szczurzego Gniazda lub z Katakumb do Sali Tronowej.

Jeśli Poszukiwacz posiada jakieś karty w swoim stosie, nie może rozpatrywać kart Przygód na obszarach Starych Kanałów ani Katakumb. Po tym, gdy Poszukiwacz rozpatrzy ostatnią kartę ze swojego stosu, zanim zakończy swoją turę, rozpatruje wszystkie karty na swoim obszarze.

Kiedy Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Starych Kanałów lub Katakumb zdecyduje się uciekać lub w inny sposób opuścić swój obszar, odrzuca wszystkie karty Tunelu, które pozostały w jego stosie.



SZCZURZE GNIAZDO

Kiedy Poszukiwacz spotyka obszar Szczurzego Gniazda, nie może zabierać żadnych Przedmiotów z tego obszaru. Zamiast tego musi stoczyć walkę z Królową Szczurów. Królowej Szczurów nie można się wymknąć i żaden Przyjaciel, Zakłęcie ani Przedmiot nie mogą walczyć z nią zamiast Poszukiwacza. Królowa Szczurów posiada Siłę 3 i podczas walki dodaje 1 punkt do swojej Siły za każdy Przedmiot znajdujący się w Szczurzym Gnieździe.

Jeśli Poszukiwacz pokona Królową Szczurów, zabiera jeden wybrany Przedmiot znajdujący się w Szczurzym Gnieździe, a następnie przemieszcza się na dowolny obszar w Krainie Zewnętrznej. Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany przez Królową Szczurów, musi porzucić swój jeden losowy Przedmiot (oprócz utraty punktów Życia). W przypadku remisu lub jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany, musi poruszyć się na obszar Szczurzego Traktu w Mieście, gdzie jego tura się kończy.

SALA TRONOWA

Kiedy Poszukiwacz spotyka obszar Sali Tronowej, nie może zabierać żadnych Skarbów z tego obszaru. Zamiast tego musi stoczyć walkę psychiczną z Lordem-Widmo. Lordowi-Widmo nie można się wymknąć, i żaden Przyjaciel, Zakłęcie ani Przedmiot nie mogą walczyć z nim zamiast Poszukiwacza. Lord-Widmo posiada Moc 4 i podczas walki psychicznej dodaje 1 punkt do swojej Mocy za każdy Skarb znajdujący się w Sali Tronowej.

Jeśli Poszukiwacz pokona Lorda-Widmo, zabiera jeden wybrany Skarb znajdujący się w Sali Tronowej, a następnie przemieszcza się na dowolny obszar w Krainie Zewnętrznej. Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany przez Lorda-Widmo, traci 1 punkt Mocy (oprócz utraty punktów Życia) i umieszcza 1 losową odkrytą kartę z talii Skarbów w Sali Tronowej. W przypadku remisu lub jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany, musi poruszyć się na obszar Komnaty Ciemności w Podziemiach, gdzie jego tura się kończy.

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Jon New

Rozwój rozszerzenia: Samuel W. Bailey

Opracowanie gry Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja:

Bob Harris i John Goodenough

Producent: Christopher Hosch i Derrick Fuchs

Projekt graficzny: Evan Simonet

Okładka: Fabio Porfidia

Ilustracje: Abrar Ajmal, Alexandr Shaldin, Allen Michael N. GenetaAnna Christenson, Bruno Balixa, Carolina Eade Chris Casciano, Christopher Burdett, Dimitri Bielak, Felicia Cano, Guillaume Ducos, Helge Balzer, JB Casacop, Joao Bosco, Joe WilsonJoshua Cairós, Mark Bulahao, Massimiliano Bertolini, Matt Larson, Raymond Gaustadnes, Sara Biddle, Sara K. Diesel and William Thomas Arnold

Ilustracja planszy: Jacob Murray

Testerzy: Marcin „Nemomon” Chrostowski, Aaron Myers, Katie New, Sarah New, Zach Tewalthomas i Paolo Tosolini

Adaptacja graficzna: Mario Barbati

Specjalne podziękowania dla całego zespołu Games Workshop!

KARTY MOSTU I TUNELU

Specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty Przygód, wpływają również na karty Mostu i Tunelu, ale tylko po tym, jak zostaną wylosowane i umieszczone na planszy. Kiedy karty Mostu i Tunelu zostają odrzucone, należy wtasować je do odpowiednich talii.

KARTY I ŻETONY TERENU W KRÓLESTWACH

Karty Terenu, Zakłęć i żetony (Spalonej ziemi, Smoczych łusek, Poszukiwaczy itp.) nie mogą być umieszczane na obszarach Królestwa. Należy zignorować wszystkie efekty, które nakazują umieszczenie żetonów na obszarze Królestwa.

ZAKŁĘCIA I POZOSTAŁE EFEKTY

Każde Królestwo należy traktować jako osobną Krainę w odniesieniu do Zakłęcia Rozkazu, kart Zakłęć oraz pozostałych efektów, które wpływają na Poszukiwacza w zależności od Krainy w której się znajduje.

PUŁAPKI

Niektóre karty posiadają słowo-klucz **Pułapka**, znajdujące się nad treścią efektu karty. Poszukiwacz nie może używać specjalnych zdolności ani efektów, aby zignorować lub uniknąć spotkania **Pułapek**, chyba że specjalna zdolność lub efekt wyraźnie na to wskazują.



Wersja polska: Galakta. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków.

Tłumaczenie: Grzegorz Jantos

Korekta wersji polskiej: Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik



WWW.GALAKTA.PL

Talisman: Zapomniane krainy © Copyright Games Workshop Limited 2019. *Zapomniane krainy*, *Talisman*, logo *Talisman*, GW, Games Workshop, Warhammer i wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, miejsca, bronie, postacie są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. 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.