

# TALISMAN MAGIA I MIECZ KRÓLOWA LODU

## WITAJ

*Zadania, bitwy, chwała i śmierć! Witaj z powrotem w magicznej krainie Magii i Miecza.*

**Królowa Lodu** 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 wtasować do odpowiednich talii z gry podstawowej. Na arkuszu zasad, który trzymasz w rękach, wyjaśniono sposób, w jaki należy korzystać z nowych zadań Czarownika i kart Alternatywnych Zakończeń.

## ELEMENTY

Poniżej zamieszczono listę elementów znajdujących się w pudełku z rozszerzeniem **Królowa Lodu**:

- Arkusz zasad
- 84 karty Przygód
- 20 kart Zaklęć
- 24 karty zadań Czarownika
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń
- 4 karty Poszukiwaczy
- 4 plastikowe figurki Poszukiwaczy

## SYMBOL KRÓLOWEJ LODU



Wszystkie karty pochodzące z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem płatka śniegu. W ten sposób będzie można łatwo odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.

## KARTY ZADAŃ CZAROWNIKA

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 zadań Czarownika, a następnie umieścić je jako zakrytą talię obok planszy. Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia **Żniwiarz**, karty zadań Czarownika pochodzące z tego dodatku, również powinny zostać wtasowane do tej talii.

## ZDOBYWANIE ZADAŃ

W podstawowej grze, kiedy któryś z Poszukiwaczy trafił na obszar Jaskini Czarownika, gracz mógł rzucić kością, aby podjąć się jednego z sześciu dostępnych zadań. Jeśli gracze korzystają z kart zadań Czarownika, zamiast rzucać kością, losują wierzchnią kartę z talii zadań. Odkrytą kartę należy następnie umieścić w strefie gry danego gracza.

Kiedy gracz wykona swoje zadanie, kartę zadania należy usunąć z gry. To oznacza, że dane zadanie może zostać wykonane tylko raz podczas danej rozgrywki. Jeśli Poszukiwacz, który posiada kartę zadania Czarownika, zostanie zabity, kartę zadania należy odłożyć z powrotem do talii. Za każdym razem, kiedy do talii kart zadań Czarownika powróci jakaś karta, talię należy potasować.

Poza powyższym, do kart zadań Czarownika stosuje się wszystkie zasady zadań Czarownika z gry podstawowej: gracz może wykonywać tylko jedno zadanie na raz, zadanie musi być wypełnione, kiedy tylko nadarzy się ku temu okazja, gracze, którzy podjęli się wykonania zadania nie mogą przekroczyć Tajemnych Wrót, zanim ich nie wykonają itd.

## WARIANT: ZADANIA STARTOWE

Gracze mogą skorzystać z tego wariantu, jeśli chcą rozegrać szybszą partię. Podczas przygotowania do gry, po potasowaniu talii zadań Czarownika, każdy gracz otrzymuje jedną losową kartę zadania.

## WARIANT: SKARBY JAKO NAGRODY

Gracze mogą skorzystać z tego wariantu, jeśli posiadają rozszerzenie **Podziemia** i chcą, aby karty Skarbów były łatwiej dostępne. Za każdym razem, kiedy gracz wykona zadanie Czarownika, zostanie teleportowany do Jaskini zgodnie z dotychczasowymi zasadami, jednakże zamiast Talizmanu, może w nagrodę wylosować jedną kartę z talii Skarbów.

## WARIANT: WYMIANA ZADAŃ

Gracze mogą skorzystać z tego wariantu, jeśli chcą, aby gra dopuszczała wymianę posiadanych zadań. Jeśli gracz posiada już kartę zadania Czarownika, a nadarzy się okazja do podjęcia się kolejnego zadania (w wyniku treści karty lub odwiedzin w Jaskini Czarownika), może on wylosować nową kartę zadania (zgodnie z zasadami losowania zadań). Następnie wybiera, które zadanie chce zachować, a które odrzucić (albo właśnie wylosowane zadanie, albo zadanie, które posiadał już wcześniej).

## KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią 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 *sekretnym* Alternatywnym Zakończeniem (patrz poniżej).

### 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.

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.



*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.

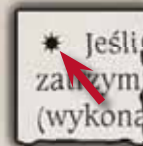
## SPOTKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

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

## OPRACOWANIE

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

**Projekt i opracowanie rozszerzenia:** John Goodenough

**Redakcja:** Sam Stewart

**Opracowanie graficzne:** WiL Springer i Peter Wocken

**Okładka:** Ralph Horsley

**Grafika:** Raya Alexander, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Jason Caffoe, Felicia Cano, Marco Caradonna, Jaime Carrillo, Anna Christenson, Trevor Cook, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Woodrow Hinton, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Aleya Lemmer, Marilena Mexi, Tim Arney-O'Neil, Brad Rigney, Amanda Sartor, Tiernen Trevallion, Joshua Venis, Frank Walls, Joe Wilson

**Kierownictwo artystyczne:** Zoë Robinson

**Tekst fabularny:** Tim Uren

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

**Testerzy:** Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Jason Glassbrenner, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Brent Knoll, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Peter Wocken, Sara Yordanov i Joseph Young

**Kierownik produkcji:** Gabe Laulunen

**Producent wykonawczy:** Christian T. Petersen

**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.

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

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

[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

## GAMES WORKSHOP

**Menedżer licencji:** Owen Rees

**Menedżer licencji i praw pozyskanych:** Erik Mogensen

**Kierownik oddziału prawnego i licencyjnego:** Andy Jones

**Talisman** © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Ta edycja © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, **Talisman**, 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 1983–2009, zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. 2008. Fantasy Flight Games i logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone należne odpowiednim właścicielom.