

TALISMAN

MAGIA I MIECZ

ŻNIWIARZ



WITAJ

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

Żniwiarz to rozszerzenie gry **Talisman®: Magia i Miecz**. Wewnątrz znajdziesz nowe skarby, zdarzenia, potwory, zadania i przerażającego Ponurego Żniwiarza! Na arkuszu zasad, który trzymasz w rękach, wyjaśniono sposób, w jaki należy wykorzystać wszystkie te karty podczas gry.

ELEMENTY

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

- Arkusz zasad
- 90 kart Przygód
- 26 kart Zaklęć
- 12 kart zadań Czarownika
- 4 karty Poszukiwaczy
- 4 plastikowe figurki Poszukiwaczy
- 1 karta Ponurego Żniwiarza
- 1 figurka Ponurego Żniwiarza

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

SYMBOL ŻNIWIARZA

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



KARTY PRZYGÓD I ZAKLĘĆ

Nowe karty Przygód i Zaklęć działają dokładnie w ten sam sposób, co karty z gry podstawowej (są tu nowe Zdarzenia, Wrogowie, Nieznajomi, Przedmioty, Przyjaciele i Miejsca).

KARTY ZADAŃ CZAROWNIKA

Dwanaście kart zadań Czarownika przedstawia misje, które gracze będą starać się wykonać po odwiedzeniu obszaru Jaskini Czarownika.

KARTY POSZUKIWACZY

Nowe karty Poszukiwaczy działają dokładnie na tych samych zasadach, co karty z gry podstawowej, dając graczom jeszcze większy wybór bohaterów.

FIGURKI POSZUKIWACZY

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

KARTA I FIGURKA PONUREGO ŻNIWIARZA

Te elementy pozwalają graczom wprowadzić do gry Ponurego Żniwiarza. Jego obecność zwiększy niebezpieczeństwo grożące bohaterom, podniesie napięcie i wzmocni interakcję pomiędzy graczami. Sposób wykorzystania tych elementów opisano poniżej, w akapicie „Ponury Żniwiarz”.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grając z rozszerzeniem **Żniwiarz** podczas przygotowania do gry należy dokonać poniższych zmian:

1. Wtasaować nowe karty Poszukiwaczy, Przygód i Zaklęć do odpowiednich talii.
2. **Jeśli gracze korzystają z opcjonalnej zasady kart zadań Czarownika:** Karty zadań Czarownika należy umieścić zakryte obok planszy.
3. **Jeśli gracze korzystają z opcjonalnej zasady Ponurego Żniwiarza:** Kartę Ponurego Żniwiarza należy umieścić obok planszy, zaś jego figurkę na obszarze Tajemnych Wrót.

ZASADY OPCJONALNE

Wprowadzenie do gry Ponurego Żniwiarza i kart zadań Czarownika jest całkowicie opcjonalne. Co więcej, każdy z tych elementów może zostać wykorzystany niezależnie od drugiego. Przed rozpoczęciem gry gracze powinni ustalić, które z tych elementów chcą wykorzystać.

PONURY ŻNIWIARZ

Śmierć we własnej osobie podróżuje po gościńcach Krain Magii i Miecza. To z pewnością podniesie napięcie i element rozrywkowy gry, ale może również Poszukiwaczy drogo kosztować! Niezbadane są ścieżki Ponurego Żniwiarza, Śmierć nie ma też ulubieńców! Na tych, których spotka na swej drodze, jej przerażająca obecność może mieć zarówno korzystny, jak i śmiertelny wpływ.

Ponury Żniwiarz nie jest Poszukiwaczem.

Śmierć porusza się kiedy któryś z graczy wyrzuci „1” podczas rzutu za swój ruch. Kiedy to nastąpi, gracz musi w normalny sposób rozegrać swoją turę, ale po jej zakończeniu musi rzucić kością jeszcze raz i poruszyć Ponurego Żniwiarza. Ruch Ponurego Żniwiarza odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami ruchu Poszukiwacza z poniższymi wyjątkami:

- Ani Przewoźnik ani Strażnik nie śmieją odmówić czegokolwiek Ponuremu Żniwiarzowi. W rezultacie może on bez przeszkód przekraczać Rwącą Rzekę mostem Strażnika lub poruszać się ze Świątyni do Gospody (i odwrotnie), na każdy z tych manewrów wydając po jednym punkcie ruchu.
- Ponury Żniwiarz nie przekroczy progu Tajemnych Wrót, bowiem przebywa już w Krainie Wewnętrznej.

Jeśli gracz zapomni poruszyć Ponurym Żniwiarzem, a następny gracz już rozpoczął swoją turę, okazja przepada. Gracz stracił swoją szansę i nie może poruszyć Ponurego Żniwiarza.

Jeśli pod koniec swojego ruchu Ponury Żniwiarz trafi na obszar zajmowany już przez jednego lub więcej Poszukiwaczy, dojdzie do spotkania. Gracz, który przesuwiał Ponurego Żniwiarza, musi wybrać, którego z Poszukiwaczy na tym obszarze odwiedzi Śmierć. Następnie musi wskazać Poszukiwacza i powiedzieć (najbardziej złowieszczo jak potrafi) „Ty!”. Gracz, którego Poszukiwacz został wskazany, rzuca jedną kością i porównuje wynik rzutu z listą znajdującą się na karcie Ponurego Żniwiarza, aby sprawdzić jaki los czeka jego postać.

Poszukiwacze, którzy trafią na obszar zajmowany przez Ponurego Żniwiarza podczas własnego ruchu, nie spotykają go. Gracze nie mogą też wpływać na Ponurego Żniwiarza za pośrednictwem jakichkolwiek Zaklęć, kart Przygód lub specjalnych zdolności.

KARTY ZADAŃ CZAROWNIKA

Karty zadań Czarownika przedstawiają misje, których Poszukiwacze mogą się podjąć, odwiedzając obszar Jaskini Czarownika.

W podstawowej grze, kiedy któryś z Poszukiwaczy trafił na obszar Jaskini, gracz mógł rzucić kością, aby podjąć się jednego z sześciu dostępnych zadań. Gracz mógł wykonywać tylko jedno zadanie na raz i musiał je wypełnić natychmiast, kiedy tylko mógł to zrobić.

Talia kart zadań Czarownika zawiera nie tylko sześć oryginalnych zadań opisanych na obszarze Jaskini Czarownika, ale również sześć zupełnie nowych, takich jak dostarczenie Zaklęcia albo podróż do Miasta.

Gra z kartami zadań przebiega w następujący sposób. Kiedy Poszukiwacz trafi na obszar Jaskini, gracz *wybiera dowolną* kartę z talii kart zadań Czarownika (zamiast rzucać kością, aby określić jakie otrzymał zadanie). Wybraną kartę gracz umieszcza odkrytą w swojej strefie. 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.

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 itd.

KARTY ZADAŃ - ZASADA ALTERNATYWNA

Gracze, którzy cenią sobie bardziej emocjonującą rozgrywkę i dreszczyk niepewności, mogą wprowadzić do gry zasadę, zgodnie z którą zadania Czarownika należy losować z zakrytej talii (zamiast dowolnie je wybierać). Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie rozszerzenia: John Goodenough

Dodatkowe opracowanie: Alessio Cavatore i Mike Mason

Redakcja: Mark O'Connor, Sam Stewart i Jeff Tidball

Opracowanie graficzne: Andrew Navaro i WIL Springer

Okładka: Ralph Horsley

Grafika: Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Felicia Cano, Julie

Dillon, McLean Kendree, Federico Piatti, Frank Walls i Mark Winters

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson i Zoe Wedderburn

Tekst fabularny: Daniel Lovat Clark

Kierownik testów: Mike Zebrowski

Testerzy: Dave Allen, Owen Barnes, Alessio Cavatore, Rik Cooper,

Kevin Crisalli, Daniel Clark, Elliot Eastoe, Andrea

Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, Morgan

Maloney, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Jon

New, Mark Raynor, Rick Rettinger, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jeff

Tidball i Barac Wiley

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Producent wykonawczy: Jeff Tidball

Wydawca: Christian T. Petersen

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

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

www.fantasyflightgames.com

GAMES WORKSHOP

Menedżer licencji: Owen Rees

Menedżer licencji i praw pozyskanych: Erik Mogensen

Kierownik oddziału prawnego i licencyjnego: Andy Jones

Menedżer własności intelektualnej: Alan Merrett

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.