

# TALISMAN

## THE SACRED POOL™

EXPANSION

## BINE ATI VENIT!

Misiuni, lupte, glorie și aur! Bine ați revenit în ținutul magic al *Talisman*®.

Extensia *The Sacred Pool* pentru *Talisman: The Magical Quest Game* aduce cărți noi Personaj, Aventură și Vrajă. Aceste cărți funcționează exact la fel ca cele din jocul de bază, și pur și simplu ar trebui amestecate în pachetele de cărți corespunzătoare.

## COMPONENTE

Mai jos aveți o listă cu toate componentele pe care le veți găsi în exemplarul vostru al extensiei *The Sacred Pool*:

- prezentul regulament
- 72 cărți Aventură
- 16 cărți Vrajă
- 24 cărți Recompensă Misiune
- 12 cărți Grajduri
- 3 cărți Final Alternativ
- 4 cărți Orientare Neutră
- 4 cărți Personaj
- 4 figurine din plastic ale personajelor

## DESCRIEREA COMPONENTELOR

Mai jos este o descriere sumară a fiecărei componente din joc.

### CARTILE AVENTURĂ

Acest pachet de 72 cărți conține mai multe creaturi, evenimente și obiecte pe care personajele le descoperă în căutările lor.



### CARTILE VRAJA

Acest pachet de 16 cărți furnizează o serie de Vraji noi care pot fi efectuate în timpul jocului.



### CARTI RECOMPENSA MISIUNE

Acest pachet de 24 de cărți reprezintă comori și personaje fermecate ce pot fi câștigate prin completarea Misiunilor Vrajitorului.



### CARTI GRAJDURI

Acest pachet de 12 de cărți se referă la cai și animale de povară pe care personajele le pot obține prin alte mijloace decât cărțile Aventură.



### CARTI FINAL ALTERNATIV

Cele trei cărți Final Alternativ incluse în această extensie înlocuiesc condițiile de victorie ale jocului de bază, oferind jucătorilor noi posibilități de a învinge jocul.



### CARTI ORIENTARE NEUTRA

Cele patru cărți Orientare Neutră sunt utilizate pentru a arăta când un personaj își schimbă starea (față de ceea ce este tipărit pe cartea sa Personaj).



### CARTILE PERSONAJ

Există patru cărți Personaj, fiecare detaliind un personaj diferit și abilitățile sale speciale.



### FIGURINELE PERSONAJELOR

Fiecare carte Personaj corespunde unei figurine din plastic care este folosită pentru a reprezenta acel personaj pe tabla de joc.





## UTILIZAREA ANUMITOR PARTI ALE EXTENSIEI

În timp ce extensia *The Sacred Pool* este destinată să fie folosită ca un întreg, jucătorii pot juca *Talisman* la fel de bine utilizând numai anumite părți din această extensie. Concret, noile cărți Personaj, Vrajă, Grajduri și Orientare pot fi utilizate fără a include cărțile Recompense Misiune sau Final Alternativ.

## SIMBOLUL THE SACRED POOL



Cărțile din această extensie sunt marcate cu simbolul "Doamnei din lac" pentru a le putea diferenția de cărțile din jocul de bază.

## REGULILE EXTENSIEI

Când jucați *Talisman* cu extensia *The Sacred Pool* regulile de bază din jocul *Talisman* rămân neschimbate. Acest regulament explică cum vor fi folosite noile cărți Orientare Neutră, Grajduri, Recompense Misiuni și Final Alternativ pentru a îmbunătăți experiența de joc din *Talisman*.

## CARTILE ORIENTARE NEUTRA

Cărțile Orientare Neutră sunt plasate împreună cu cărțile Orientare din jocul de bază în timpul instalării jocului. Cărțile sunt utilizate atunci când starea unui personaj se schimbă la neutru în timpul jocului. Când un personaj revine la starea sa originală, așa cum este tipărit pe cartea sa Personaj, cartea Orientare Neutră este decartată.

## CARTILE GRAJDURI

Cărțile Grajduri sunt plasate **cu fața în sus** lângă tabla de joc în timpul instalării jocului, și vor forma pachetul Grajduri. Unele confruntări din extensia *The Sacred Pool* permit personajelor să cumpere sau să ia anumite cărți din pachetul Grajduri.

## CARTILE RECOMPENSA MISIUNE

Folosirea cărților Recompensă Misiune este opțională, iar jucătorii trebuie să se pună de acord înainte de a începe jocul dacă să le folosească sau nu înainte de a începe jocul.

### INSTALAREA

La începutul jocului amestecați cărțile Recompensă Misiune și plasați pachetul cu fața în jos lângă tabla de joc.

### OBTINEREA RECOMPENSELOR

În jocul de bază, personajele care rezolvă o Misiunea Vrăjitorului sunt teleportate imediat în spațiul Warlock's Cave și câștigă un Talisman. Când joacă cu cărțile Recompensă Misiuni, jucătorii pot trage cartea de deasupra pachetului Recompensă Misiune în loc să câștige un Talisman. Personajele care completează o Misiunea Vrăjitorului se pot teleporta la Warlock's Cave, chiar dacă ei aleg să câștige o Recompensă Misiuni în loc de un Talisman.

Când un personaj câștigă o Recompensă Misiuni, cartea este plasată cu fața în sus în zona sa de joc. Unele cărți Recompensă Misiuni le dau personajelor un bonus și apoi sunt imediat decartate, în timp ce altele le permit personajelor să le păstreze până când aceștia aleg să folosească bonusurile lor. Efectele acestui bonus sunt descrise pe cartea Recompensă Misiune.

Când este decartată o carte Recompensă Misiune, aceasta este eliminată din joc. Prin urmare, fiecare carte Recompensă Misiune poate fi câștigată doar o dată per joc.

Cărțile Recompensă Misiune nu sunt considerate Obiecte, Vraji sau Însoțitori. Prin urmare, ele nu pot fi abandonate, furate, vândute sau schimbate. Dacă un personaj este ucis el trebuie să decarteze toate cărțile sale Recompensă Misiune. Personajele pot câștiga în timpul jocului oricâte cărți Recompensă Misiune.





## CARTILE FINAL ALTERNATIV

Utilizarea cărților Final Alternativ este opțională, iar jucătorii se pun de acord, dacă să folosească sau nu aceste cărți, încă de la începutul jocului.

### INSTALAREA

Instalarea cu cărțile Final Alternativ este determinată de alegerea de către jucători a uneia dintre cele două variante de joc. Jucătorii pot începe jocul cu cărțile *dezvăluite* sau *ascunse*.

### VARIANTA CU CARTILE DEZVALUITE

Varianta cu cărțile dezvăluite are un impact mai mare asupra jucătorilor în timpul derulării jocului și oferă acestora mai multă strategie.

Dacă jucătorii folosesc această variantă, cărțile Final Alternativ vor trebui să fie amestecate la începutul jocului, iar o carte, trasă aleator, va fi plasată cu fața în sus în centrul tablei de joc, pe spațiul Crown of Command.

### VARIANTA CU CARTILE ASCUNSE

Varianta cu cărțile ascunse aduce mai mult mister și emoții în joc deoarece jucătorii nu cunosc ce pericole îi așteaptă în spațiul Crown of Command până când nu vor ajunge acolo.

Dacă jucătorii folosesc această variantă, toate cărțile Final Alternativ care au o **pictogramă Dezvăluit** în colțul din stânga sus trebuie să fie eliminate din joc. Aceste cărți pot fi jucate numai în varianta cu cărțile dezvăluite.



Pictograma  
Dezvăluit

Cărțile Final Alternativ rămase vor fi apoi amestecate la începutul jocului, iar una va fi trasă, la întâmplare, și plasată cu fața în jos în spațiul Crown of Command din centrul tablei de joc.

## CONFRUNTAREA CARTILOR FINAL ALTERNATIV

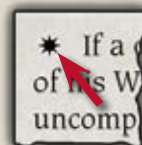
Cărțile Final Alternativ înlocuiesc condițiile de victorie ale jocului de bază, oferind jucătorilor noi posibilități de a învinge jocul. Atunci când sunt folosite cărțile Final Alternativ, personajele aflate în spațiul Crown of Command trebuie să confrunte cartea Final Alternativ aflată acolo și să urmeze instrucțiunile tipărite pe ea – jucătorii **nu pot** efectua vraja Supunere sau să confrunte alte personaje din spațiul Crown of Command cu excepția cazului în care cartea Final Alternativ specifică altfel.

Toate regulile cu privire la Regiunea Interioară încă se aplică atunci când se joacă cu cărțile Final Alternativ:

- Nicio creatură din Regiunea Interioară (nici vreo carte Final Alternativ) nu pot fi afectate de vreo vrajă. De asemenea, ele nu pot fi evitate.

- Personajele aflate în spațiul Crown of Command nu mai pot muta și trebuie să rămână în acel spațiu, numai dacă nu este specificat altfel pe cartea Final Alternativ.
- Odată ce un personaj a ajuns în spațiul Crown of Command oricare personaj ucis va fi eliminat din joc.

În general, cărțile Final Alternativ afectează numai personajele aflate în spațiul Crown of Command. Însă, instrucțiunile care au o **pictogramă stea** la începutul textului lor afectează toate personajele, indiferent de regiunea în care se află, inclusiv personajele aflate în spațiul Crown of Command.



Pictogramă  
Stea

## PERSONAJELE

### CLERIC

O adeptă pioasă a dreptății care este dispusă să ridice armele pentru a apăra pe cei nevinovați și să îi pună la pământ pe cei răi.



### DREAD KNIGHT

O creatură feroce și răuvoitoare care se folosește de magia neagră pentru a-și îmbunătăți deja formidabilele sale abilități în luptă.



### CHIVALRIC KNIGHT

Un protector nobil și încăpățânat al celor blânzi, care trăiește după un cod etic foarte strict, care se grăbește să îi ajute pe cei nevoiași, și niciodată nu îi rănește pe cei mai slabi decât el.



### MAGUS

Un maestru perfid al manipularii care își folosește puterea sa de convingere pentru a subjugă voința celorlalți propriilor sale interese diabolice.





## MERITE

**Concept Talisman Revised 4th Edition:** Bob Harris și John Goodenough

**Concept și dezvoltare extensie:** John Goodenough

**Istorisiri:** Tim Uren

**Editare:** Talima Fox

**Grafică:** Brian Schomburg

**Cover Art:** Ralph Horsley

**Internal Art:** Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Melissa Findley, Tom Garden, Jake Masbruch, Andrew Olson, Thom Scott, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Allison Theus și Frank Walls

**Director artistic:** Zoë Robinson

**Mulțumiri speciale:** Bob Harris, Jon New, Elliott Eastoe, Richard Tatge și tuturor celor de la Talisman Island!

**Testeri:** Elliott Eastoe, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Sally Karkula, Jason Little, Jon New, Mark O'Connor, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson și Sara Yordanov

**Director producție:** Gabe Laulunen

**Șef Concept FFG:** Corey Konieczka

**Șef Producție FFG:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

## GRUP DE LUCRU

**Manager licențiere:** Owen Rees

**Șef Depart. Licențiere:** Paul Lyons

**Head of Intellectual Property:** Alan Merrett

*Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Această extensie © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Talisman*, *The Sacred Pool*, toate logo-urile mărcilor anterioare sunt asociate mărcilor, logo-urilor persona- jelor, produselor și ilustrațiilor din oricare joc Talisman®, TM și/sau © Games Workshop Limited 1983-2010, înregistrate variabil în Marea Britanie și celelalte țări. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply și logo-ul FFG sunt mărci înregis- trate ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate proprietarilor de drept.

Pentru materiale, ajutor și informații suplimentare  
vă rugăm să vizitați site-ul:  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)



**Traducere și adaptare Militaru Robert.**

**Pentru sugestii:** [games\\_manager@yahoo.com](mailto:games_manager@yahoo.com)

