



# TALISMAN

## LA LUNA DI SANGUE

### ESPANSIONE

## BENVENUTI

*Imprese, battaglie, gloria e ricchezze! Benvenuti nel regno magico di Talisman.*

L'espansione *La Luna di Sangue* per *Talisman: Il Gioco delle Avventure Magiche* introduce nuovi personaggi, nuove carte Avventura e Magia. Queste carte e le schede dei personaggi funzionano allo stesso modo di quelle presenti nel gioco base e devono essere mescolate nei mazzi corrispondenti.

## COMPONENTI

Di seguito trovate una lista di tutti i componenti inclusi nella vostra copia dell'espansione *La Luna di Sangue*:

- Questo Regolamento
- 111 carte Avventura
- 10 carte Magia
- 1 carta Tempo
- 6 carte Licantropo
- 3 schede Finale Alternativo
- 3 schede Personaggio
- 3 miniature dei personaggi in plastica
- 1 scheda Lupo Mannaro
- 1 miniatura del Lupo Mannaro

## PANORAMICA DEI COMPONENTI

Ecco una breve descrizione dei materiali inclusi nel gioco.

### CARTE AVVENTURA

Questo mazzo di 111 carte contiene le numerose creature, eventi e oggetti che i personaggi potranno scoprire nel corso della loro avventura.



### CARTE MAGIA

Questo mazzo di 10 carte fornisce nuove magie da lanciare durante la partita.



### CARTA TEMPO

La carta Tempo rappresenta lo scorrere del tempo e indica se in un determinato momento della partita è Giorno o Notte. All'inizio della partita, posizionate la carta Tempo accanto al tabellone di gioco con il lato Giorno a faccia in su.



### CARTE LICANTROPO

Se un personaggio si trasforma in licantropo nel corso della partita, deve prendere una delle sei carte Licantropo.



### SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

Le tre schede Finale Alternativo incluse in questa espansione sostituiscono le condizioni di vittoria del gioco base, offrendo ai giocatori nuovi modi per vincere.



### SCHEDE PERSONAGGIO

L'espansione include tre schede Personaggio, ognuna delle quali rappresenta un personaggio e le sue abilità speciali.



### MINIATURE DEI PERSONAGGI

Ogni scheda Personaggio corrisponde ad una miniatura in plastica utilizzata per rappresentare quel personaggio sul tabellone di gioco.



### SCHEDA E MINIATURA DEL LUPO MANNARO

Questa scheda descrive le regole per utilizzare la miniatura del Lupo Mannaro nel gioco, aumentando così il senso di pericolo, il divertimento e l'interazione tra i giocatori.





## IL SIMBOLO DELLA LUNA DI SANGUE



Le carte in questa espansione sono contrassegnate con il simbolo della Luna di Sangue, in modo che possiate distinguerle dalle carte contenute nel gioco base.

## REGOLE DELL'ESPANSIONE

Quando giocano con l'espansione *La Luna di Sangue*, i giocatori devono utilizzare la nuova carta Tempo, le carte Licantropo, la scheda Lupo Mannaro e la miniatura del Lupo Mannaro. Le nuove schede Personaggio, le miniature dei personaggi e la scheda del finale alternativo L'Orribile Buco Nero possono essere utilizzate con quest'espansione o separatamente. Questo regolamento spiega come utilizzare i nuovi componenti per arricchire la vostra esperienza di gioco con *Talisman*.

## CARTA TEMPO

La carta Tempo rappresenta il passare del tempo e indica se lo stato attuale del gioco è Giorno o Notte. Le creature ricevono bonus o penalità ai loro valori di attacco a seconda che vengano attaccati durante il Giorno o la Notte. Alcune carte Avventura e Magia hanno inoltre effetti differenti o reagiscono in modo diverso con i personaggi durante il Giorno o la Notte.



Lato Giorno



Lato Notte

Durante il Giorno, ogni creatura sottrae 1 dal suo valore di attacco durante il combattimento e il confronto psichico (fino a un minimo di 1).

Durante la Notte, ogni creatura aggiunge 1 al suo valore di attacco durante il combattimento e il confronto psichico.

Se un personaggio affronta contemporaneamente due o più Nemici, ciascun Nemico sottrae o aggiunge 1 al suo valore di attacco a seconda che sia Giorno o Notte.

## PREPARAZIONE

All'inizio della partita, posizionate la carta Tempo accanto al tabellone di gioco con il lato Giorno a faccia in su.

## IL PASSARE DEL TEMPO

Ogni volta che un personaggio pesca uno o più Eventi durante il suo turno, prima di incontrare qualunque carta, egli deve girare la carta Tempo in modo da mostrare l'altro lato. Lo **SPUNTARE DEL GIORNO** giunge quando la carta Tempo viene girata sul lato Giorno. Il **CALAR DELLA NOTTE** giunge quando la carta Tempo viene girata sul lato Notte.

*Esempio: È Giorno e la Cacciatrice di Vampiri pesca un Evento durante il suo turno. Prima che la carta Evento venga risolta, giunge il calar della notte e la carta Tempo viene girata sul lato Notte.*

Se un incontro richiede che un personaggio debba girare la carta Tempo sul lato specifico, ma la carta Tempo è già girata su quel lato, la carta Tempo *non* viene girata.

## EVENTI LUNARI

Alcune carte Avventura dell'espansione *La Luna di Sangue* introducono un nuovo tipo di carta chiamato **EVENTO LUNARE**. Gli Eventi Lunari sono considerati a tutti gli effetti come Eventi normali, ma ad essi si applicano due regole aggiuntive, descritte di seguito:

- Invece di obbligare i giocatori a girare la carta Tempo sull'altro lato, ogni Evento Lunare indica il lato su cui la carta Tempo deve essere girata.
- I giocatori non piazzano gli Eventi Lunari sul tabellone di gioco. Gli Eventi Lunari vengono invece posizionati accanto alla carta Tempo e rimangono in gioco fin quando la carta Tempo non viene girata. Ciò può far sì che diversi Eventi Lunari siano in gioco contemporaneamente.

*Esempio: È attualmente Notte. Il Profeta di Sventura pesca l'Evento Lunare "Sete Vampirica": questo Evento richiede che la carta Tempo venga girata sul lato Notte. Poiché è già Notte, la carta Tempo non viene girata.*

*Esempio: È attualmente Notte e la carta Evento Lunare "Sete Vampirica" è in gioco. Il Tombarolo pesca l'Evento "Morti Inquiete". La carta Tempo viene girata sul lato Giorno, e ciò fa sì che l'Evento "Sete Vampirica" venga scartato. Il Tombarolo risolve quindi l'Evento "Morti Inquiete" e continua normalmente il suo turno.*



## IL LUPO MANNARO

La scheda Lupo Mannaro descrive le regole sul modo in cui la miniatura del Lupo Mannaro vaga per il tabellone e interagisce con il personaggio che incontra.





## PREPARAZIONE

All'inizio della partita, posizionate la miniatura del Lupo Mannaro nella casella della Foresta e la scheda Lupo Mannaro a faccia in su accanto al tabellone di gioco.

## MUOVERE IL LUPO MANNARO

Ogni volta che un giocatore ottiene un "1" per il suo movimento, egli completa normalmente il suo turno, ma deve quindi tirare nuovamente il dado e muovere la miniatura del Lupo Mannaro seguendo le normali regole per il movimento dei personaggi, con le seguenti eccezioni:

- Se la miniatura del Lupo Mannaro si muove durante la Notte ed entra in una casella con un personaggio, deve terminare il movimento in quella casella.
- La miniatura del Lupo Mannaro può attraversare liberamente il Fiume Tempestoso dalla casella della Sentinella.
- La miniatura del Lupo Mannaro non può attraversare il Portale del Potere.
- La miniatura del Lupo Mannaro può entrare e uscire dalle plance delle espansioni (come la Regione del Dungeon) seguendo le normali regole che si applicano ai personaggi sull'ingresso e l'uscita dai tabelloni delle espansioni. Se la miniatura del Lupo Mannaro raggiunge l'ultima casella sulla plancia di un'espansione (come la Stanza del Tesoro nella Regione del Dungeon) deve spostarsi immediatamente in una qualsiasi casella di una Regione qualsiasi (tranne la Regione Interna) e concludere il suo movimento in quella casella. Il giocatore che muove la miniatura del Lupo Mannaro sceglie la casella in cui spostarlo.

## INCONTRARE IL LUPO MANNARO

Ogni volta che la miniatura del Lupo Mannaro termina il suo movimento su una casella contenente uno o più personaggi, il giocatore che ha mosso la miniatura del Lupo Mannaro deve scegliere un personaggio in quella casella. Il personaggio scelto tira quindi un dado e consulta la tabella sulla scheda Lupo Mannaro per determinare cosa accade. Se il personaggio ottiene un "1" sulla tabella del Lupo Mannaro, diventa un licantropo (consultare "Diventare un Licantropo" più avanti).

I personaggi che giungono nella stessa casella della miniatura del Lupo Mannaro *non* hanno un incontro con il Lupo Mannaro.

## DIVENTARE UN LICANTROPO

Ogni volta che un personaggio incontra la miniatura del Lupo Mannaro o affronta un personaggio trasformatosi in licantropo, rischia di ereditare la sua maledizione e diventare egli stesso un licantropo. Anche alcune carte Avventura nell'espansione *La Luna di Sangue* possono trasformare un personaggio in licantropo.

Quando un personaggio diventa un licantropo, deve prendere una carta Licantropo e piazzarla a faccia in su accanto alla sua scheda Personaggio. Se un personaggio viene trasformato in licantropo ma possiede già una carta Licantropo, l'effetto viene ignorato: il personaggio non riceve un'altra carta Licantropo.

Le istruzioni descritte su una carta Licantropo devono essere osservate solo se è Notte; tuttavia, il personaggio viene comunque considerato un licantropo anche durante il Giorno. Questa distinzione è importante poiché alcuni incontri influenzano i personaggi in modo diverso se sono stati trasformati in licantropo.

Se un personaggio viene trasformato in Rospo, deve scartare la sua carta Licantropo. Se un personaggio che è stato trasformato in Rospo diventa un licantropo, la scheda e la miniatura del Rospo vengono sostituite nuovamente con la scheda del suo personaggio originario e con la relativa miniatura. Egli quindi riceve normalmente una carta Licantropo.

## SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

L'utilizzo delle schede Finale Alternativo è facoltativo e i giocatori devono accordarsi se utilizzarle o meno prima che la partita abbia inizio. Le schede Finale Alternativo incluse nell'espansione *La Luna di Sangue* possono essere utilizzate con le schede Finale Alternativo delle altre espansioni.

### PREPARAZIONE

La preparazione per le schede Finale Alternativo varia in base alla variante che i giocatori decidono di utilizzare. I giocatori possono iniziare la partita con la scheda **scoperta** o **nascosta**.

### VARIANTE SCHEDA SCOPERTA

La variante della scheda scoperta ha un impatto maggiore sui personaggi nel corso della partita e offre ai giocatori più possibilità strategiche.



Simbolo Nascosta

Se i giocatori utilizzano la variante della scheda scoperta, tutte le schede Finale Alternativo con il simbolo "**nascosta**" nell'angolo superiore sinistro devono essere rimosse dal gioco. Le carte con il simbolo "**nascosta**" possono essere utilizzate solo quando si giocano partite con la variante della scheda nascosta.

Le schede Finale Alternativo rimaste devono essere quindi mescolate all'inizio della partita. Una scheda, pescata a caso, viene quindi posizionata *a faccia in su* sulla Corona del Comando, al centro del tabellone di gioco.

### VARIANTE SCHEDA NASCOSTA

La variante della scheda nascosta rende il gioco più misterioso e interessante, poiché i giocatori non sanno quali pericoli li attendono nel luogo che custodisce la Corona del Comando, finché non giungeranno sulla casella.



Simbolo Scoperta

Se i giocatori utilizzano la variante della scheda nascosta, tutte le schede Finale Alternativo con il simbolo "**scoperta**" nell'angolo in alto a sinistra devono essere eliminate dal gioco. Le schede con questo simbolo possono essere utilizzate solo quando si giocano partite con la variante della scheda scoperta.

Le schede Finale Alternativo rimaste devono essere quindi mescolate all'inizio della partita. Una scheda, pescata a caso, viene quindi posizionata *a faccia in giù* sulla Corona del Comando, al centro del tabellone di gioco.





## INCONTRI CON I FINALI ALTERNATIVI

Le schede Finale Alternativo sostituiscono le condizioni di vittoria del gioco base, offrendo ai giocatori nuovi modi per vincere. Quando si utilizzano le schede Finale Alternativo, i personaggi sulla Corona del Comando devono "incontrare" la scheda del Finale Alternativo e seguirne le regole riportate sopra - essi non possono lanciare la Magia di Comando o incontrare altri personaggi sulla Corona del Comando se la scheda del Finale Alternativo non specifica diversamente.

Quando si gioca con le schede Finale Alternativo rimangono valide tutte le altre regole che si riferiscono alla Regione Interna:

- Nessuna delle creature della Regione Interna (e nessuna di quelle introdotte dalle schede Finale Alternativo) può essere influenzata dalle Magie. Non è possibile evitare gli incontri con queste creature.
- I personaggi sulla Corona del Comando non possono muoversi e devono rimanere su quella casella, salvo che la scheda del Finale Alternativo non specifichi diversamente.
- Una volta che un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, qualsiasi personaggio ucciso perde automaticamente la partita.

Solitamente, le schede Finale Alternativo influenzano solo i personaggi che si trovano sulla Corona del Comando. Tuttavia, le istruzioni precedute da una **stella** (stampata accanto al testo) influenzano tutti i personaggi, indipendentemente dalla Regione in cui si trovano, compresi i personaggi sulla Corona del Comando.



Simbolo Stella

## CREDITS

**Design e Sviluppo dell'Espansione:** John Goodenough

**Design di Talisman Nuova Edizione:** Bob Harris e John Goodenough

**Produttore:** Mark O'Connor

**Design Grafico:** Wil Springer

**Copertina:** Ralph Horsley

**Illustrazioni Interne:** Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Empty Room Studios, Melissa Findley, Tom Garden, Paul (Prof) Herbert, Anna Ignatieva, Brandon Leach, Joyce Li, Chris Malidore, Jake Masbruch, John Silva, Matthew Starbuck, J. Edwin Stevens, Nicholas Stohlman, Alexander Tooth, Adam Vehige, Frank Walls, Jason Ward, S. C. Watson, John Wigley e Mark Winters

**Manager Direzione Artistica:** Andrew Navaro

**Direttore Artistico:** Zoë Robinson

**Ringraziamenti Speciali:** Bob Harris, Jon New, Richard Tatge, e tutti quelli di Talisman Island!

**Playtester:** Dan Ahlm, Ed Browne, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, Daniel Lovat Clark, James Coplin, Ronald DeValck, Dan Engskov, Leif Erickson, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Tom Judd, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, Jay Little, Antonio Martinez, Jon New, Mark O'Connor, Adam Sadler, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeekle, Lawrence Simmons, Joshua Slepser, Wil Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge,

Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov, e Michael Yungbluth

**Coordinatore Licenze e Sviluppo FFG:** Deb Beck

**Manager di Produzione:** Eric Knight

**Coordinatore di Produzione:** Laura Creighton

**Manager Produzione di Gioco:** Steven Kimball

**Progetto Esecutivo del Gioco:** Corey Konieczka

**Produttore Esecutivo:** Michael Hurley

**Editore:** Christian T. Petersen

### EDIZIONE ITALIANA

**Traduzione:** Michele Lo Mundo

**Revisione:** Federico Burchianti

**Adattamento Grafico:** Mario Barbati

**Responsabile Linea Editoriale:** Federico Burchianti



Edito e distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**



[www.giochiuniti.it](http://www.giochiuniti.it) • [info@giochiuniti.it](mailto:info@giochiuniti.it)

*La Luna di Sangue* è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: [info@giochiuniti.it](mailto:info@giochiuniti.it). Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2012 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Conservate queste informazioni per le vostre referenze. Fabbricato in Cina.

ATTENZIONE: PRODOTTO PER COLLEZIONISTI ADULTI DI ETÀ SUPERIORE AI 14 ANNI. NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERITE. SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI. I COLORI E I DETTAGLI DEL CONTENUTO POSSONO VARIARE DA QUANTO ILLUSTRATO SULLA CONFEZIONE.

## GAMES WORKSHOP

**Responsabile delle Licenze:** Owen Rees

**Responsabile Concessione Licenze e Diritti Acquistati:** Jon Gillard

**Capo Settore Licenze:** Andy Jones

**Direttore Proprietà Intellettuale:** Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This expansion © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop,

*Talisman, The Blood Moon*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the *Talisman* game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1983-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. **All rights reserved to their respective owners.**

