



TALISMAN®

THE FIRELANDS™

EXPANSION

BENVENUTI

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

L'espansione *Le Lande del Fuoco* per *Talisman: Il Gioco delle Avventure Magiche* introduce nuovi personaggi da controllare, nuove carte Avventura da esplorare e nuove Magie da lanciare. Questo regolamento spiega come utilizzare i nuovi componenti contenuti nell'espansione *Le Lande del Fuoco* per arricchire l'esperienza di gioco con *Talisman*.

COMPONENTI

Ecco una lista di tutti i componenti che troverete nella vostra copia dell'espansione *Le Lande del Fuoco*:

- Questo regolamento
- 81 carte Avventura
- 19 carte Magia
- 19 carte Terreno
- 3 schede Finale Alternativo
- 4 schede Personaggio
- 4 miniature dei personaggi in plastica
- 34 segnalini Terra del Fuoco

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

Ecco una breve descrizione dei componenti inclusi nell'espansione.

CARTE AVVENTURA

Questo mazzo di 81 carte contiene le creature, gli eventi e gli oggetti che i personaggi potranno scoprire nel corso delle loro imprese.



CARTE MAGIA

Questo mazzo di 19 carte fornisce nuove magie da lanciare nel corso della partita.



CARTE TERRENO

I giocatori utilizzeranno questo mazzo di 19 carte per modificare il tipo di terreno di una casella.



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 la partita.



SCHEDE PERSONAGGIO

Ciascuna delle quattro schede Personaggio incluse in questa espansione rappresenta un personaggio e le sue abilità speciali.



MINIATURE DEI PERSONAGGI

Ciascuna scheda Personaggio corrisponde ad una miniatura in plastica che rappresenta quel personaggio sul tabellone di gioco.



SEGNALINI TERRA DEL FUOCO

Questi segnalini rappresentano le aree conquistate dagli Ifrit: aree pericolose anche per gli avventurieri più coraggiosi.



IL SIMBOLO DELLE LANDE DEL FUOCO



Le carte in questa espansione sono contrassegnate con il simbolo "fiamme degli Ifrit", in modo che possiate distinguerle dalle carte contenute nel gioco base.

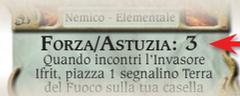


REGOLE DELL'ESPANSIONE

Quando i giocatori utilizzano l'espansione *Le Lande del Fuoco*, devono usare le nuove carte Avventura, le carte Magia, i segnalini Terra del Fuoco e le carte Terreno. Le carte Avventura e le carte Magia funzionano esattamente come quelle contenute nel gioco base e dovranno essere mescolate nei rispettivi mazzi. Le nuove schede Personaggio, le nuove miniature dei personaggi e le nuove schede Finale Alternativo possono essere utilizzate sia con questa espansione sia separatamente. Questo regolamento spiega come utilizzare i nuovi componenti per arricchire l'esperienza di gioco con *Talisman*.

FORZA/ASTUZIA

Molti dei nemici introdotti da *Le Lande del Fuoco* possiedono un valore di Forza/Astuzia. Se un personaggio incontra questi Nemici, può decidere di affrontarli in un combattimento o in un confronto psichico. I personaggi possono scartare i trofei con un valore di Forza/Astuzia per ricevere segnalini Forza o segnalini Astuzia.



Valore di Forza/Astuzia

BRUCIARE

BRUCIARE è un nuovo effetto che rappresenta il completo incenerimento di una parte del mondo di *Talisman*. Se ad un giocatore è richiesto di *bruciare* una carta, egli la rimuove dal gioco e la ripone nella scatola del gioco. Quella carta adesso è una **CARTA BRUCIATA**: gli effetti del gioco non interagiscono con le carte *bruciate* a meno che non sia specificato diversamente.

RESISTENZA AL FUOCO

Alcune carte sono immuni alla devastazione delle fiamme e non possono essere *bruciate*. Queste carte possiedono il simbolo "resistente al fuoco". Gli effetti *bruciare* non vengono applicati alle carte con il simbolo "resistente al fuoco". Se un effetto richiede ad un giocatore di *bruciare* una carta, egli non può scegliere una carta con il simbolo "resistente al fuoco". Se tutte le carte hanno il simbolo "resistente al fuoco", non accade nulla.

Se un effetto richiede ad un giocatore di *bruciare* un determinato numero di carte da un mazzo, egli rivela quel numero di carte dalla cima del mazzo, mette da parte tutte le carte con il simbolo "resistente al fuoco" e *brucia* tutte le altre. Infine egli mescola tutte le carte messe da parte e le ripone in cima al mazzo.



Simbolo "resistente al fuoco"



Simbolo "resistente al fuoco" nel testo

SEGNALINI TERRA DEL FUOCO

I segnalini Terra del Fuoco rappresentano l'influenza distruttiva degli Ifrit, esseri che portano fuoco e morte ovunque essi vadano. Se un personaggio termina il suo turno in una casella con un segnalino Terra del Fuoco, perde 1 punto Vitalità.



Segnalino Terra del Fuoco

In ogni momento del gioco, una casella non può mai avere più di un segnalino Terra del Fuoco su di essa.

Se una casella ha un segnalino Terra del Fuoco su di essa, i giocatori non possono posizionare i segnalini Terra del Fuoco in quella casella.

I giocatori non possono posizionare i segnalini Terra del Fuoco nella Regione Interna.

CARTE TERRENO

Sotto l'influenza degli Ifrit, la terra muta e si trasforma inesorabilmente. Alcuni effetti del gioco richiedono ai giocatori di piazzare una carta Terreno su una casella del tabellone di gioco. Finché una carta Terreno si trova su una casella, il testo e il titolo di quella casella devono essere ignorati e devono essere sostituiti invece dal testo e dal titolo della carta Terreno. Se un effetto fa riferimento ad una casella che non si trova più sul tabellone poiché è stata coperta da una carta Terreno, quell'effetto deve essere ignorato. Per esempio, se la casella "Tempio" contiene una carta Terreno "Rovine" e un giocatore ottiene un "6" alla Taverna, l'effetto con cui si sposta al Tempio deve essere ignorato. Le carte Terreno possono essere eliminate solo da effetti che rimuovono specificamente le carte Terreno.



Carta Terreno

I giocatori non possono piazzare le carte Terreno sulle caselle della Regione Interna. Se un effetto richiede ad un giocatore di posizionare una carta Terreno dove è vietato, egli ignora quell'effetto.

Se un effetto richiede ad un giocatore di piazzare una carta Terreno su una casella, ma nel mazzo di carte Terreno non sono rimaste carte del tipo richiesto, egli deve prendere una carta Terreno di quel tipo dal tabellone e spostarla sulla nuova casella. Se un giocatore posiziona una carta Terreno su una casella che contiene già una carta Terreno, egli rimuove dalla casella la carta Terreno piazzata in precedenza e la ripone nel mazzo.

Se un giocatore piazza un nuovo personaggio sul tabellone di gioco, egli ignora le carte Terreno quando piazza quel personaggio.

CARTE TERRENO E MOVIMENTO

Se la casella della Sentinella contiene una carta Terreno, i personaggi possono passare liberamente dalla Regione Esterna alla Regione di Mezzo; essi non devono sconfiggere la Sentinella. Allo stesso modo, se la casella del Portale del Potere contiene una carta Terreno, i personaggi possono passare liberamente dalla Regione di Mezzo alla Regione Interna senza la necessità di forzare o scassinare la serratura e non vengono fermati dallo Stregone se hanno una ricerca non ancora completata.

CARTE TERRENO E ALTRE ESPANSIONI

Quando utilizzate il tabellone di un'espansione, se una carta Terreno si trova su una casella che consente il movimento tra i vari tabelloni, i personaggi possono comunque spostarsi da e verso il tabellone dell'espansione seguendo le normali regole di movimento di quell'espansione.

Quando le espansioni *Le Lande del Fuoco* e *La Città* vengono utilizzate insieme, le carte Terreno non possono essere piazzate sulle caselle "Prigione" o "Piazza del Centro" del tabellone dell'espansione *La Città*.

Se una carta Terreno viene piazzata sull'ultimo spazio del tabellone di un'espansione, come la "Stanza del Tesoro" dell'espansione *Il Dungeon*, ciascun personaggio deve terminare il suo movimento quando entra in quella casella e deve quindi avere un incontro con la carta Terreno invece che con la casella stessa.



CARTE NOBILE IFRIT

Alcuni Nemici delle carte Avventura incluse nell'espansione **Le Lande del Fuoco** hanno degli effetti persistenti che rimangono attivi finché il Nemico non viene sconfitto. Queste carte Nobile Ifrit sono contraddistinte dal loro colore.



Nobile Ifrit

NINNOLI

Alcuni Oggetti sono contrassegnati con la parola chiave "Ninnolo" scritta sopra l'abilità speciale della carta. I Ninnoli vengono considerati come normali Oggetti, con l'eccezione che non contano ai fini del limite di Oggetti che un personaggio può trasportare.

I Ninnoli possono essere abbandonati, scartati, sottratti o venduti come normali Oggetti.



Parola Chiave "Ninnolo"

SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

Poiché l'utilizzo delle schede Finale Alternativo è facoltativo, all'inizio della partita i giocatori dovranno accordarsi se utilizzarle o meno. Le schede Finale Alternativo incluse nell'espansione **Le Lande del Fuoco** possono essere utilizzate con le schede Finale Alternativo delle altre espansioni.

PREPARAZIONE

La preparazione delle 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, nel corso della partita, un impatto maggiore sui personaggi ed offre ai giocatori un maggior numero di scelte strategiche.

Se i giocatori utilizzano questa variante, all'inizio della partita devono innanzitutto rimuovere tutte le schede Finale Alternativo contrassegnate nella parte superiore sinistra con il simbolo "scheda nascosta" (mostrato a destra) e riporle nella scatola del gioco.



Simbolo "scheda nascosta"

Successivamente i giocatori mescolano le rimanenti schede Finale Alternativo, ne pescano una dalla cima del mazzo e la piazzano a faccia in su sulla Corona del Comando al centro del tabellone di gioco.

VARIANTE: SCHEDA NASCOSTA

La variante della scheda nascosta rende le partite a **Talisman** più misteriose ed interessanti poiché i giocatori non sanno quali pericoli incontreranno nel luogo che custodisce la Corona del Comando.

Se i giocatori utilizzano la variante della scheda nascosta, all'inizio della partita devono innanzitutto rimuovere tutte le schede Finale Alternativo contrassegnate nella parte superiore sinistra con il simbolo "scheda scoperta" (mostrato a destra) e riporle nella scatola del gioco.



Simbolo "scheda scoperta"

Successivamente i giocatori mescolano le rimanenti schede Finale Alternativo, ne pescano una a caso e la piazzano a faccia in giù sulla Corona del Comando al centro del tabellone di gioco.

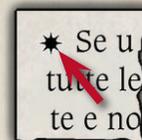
INCONTRI CON I FINALI ALTERNATIVI

Le schede Finale Alternativo sostituiscono le condizioni di vittoria del gioco base, offrendo ai giocatori nuovi modi per vincere la partita. Quando si utilizzano le schede Finale Alternativo, i personaggi sulla Corona del Comando devono incontrare la scheda Finale Alternativo e osservare le regole descritte sopra di essa; essi non possono lanciare la Magia del Comando o incontrare altri personaggi sulla Corona del Comando a meno che la scheda Finale Alternativo non specifichi diversamente.

Quando si utilizzano le schede Finale Alternativo devono essere comunque osservate tutte le altre regole riguardanti la 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 a meno che la scheda Finale Alternativo non specifichi diversamente.
- Una volta che un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, i personaggi uccisi perdono automaticamente la partita.

Solitamente le schede Finale Alternativo influenzano solo i personaggi sulla Corona del Comando. Tuttavia, le istruzioni precedute da una **stella** (stampata accanto al testo) hanno effetto su 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: Samuel W. Bailey

Design di Talisman Nuova Edizione: Bob Harris e John Goodenough

Produttore: Christopher Hosch

Editing: Brendan Weiskotten e David Hansen

Design Grafico: Evan Simonet

Illustrazione di Copertina: Ralph Horsley

Illustrazioni Interne: Aaron Acevedo, Aaron Anderson, Andrius Anezin, John Ariosa, Erfian Asafat, Bruno Balixa, Dimitri Bielak, Nora Brisotti, Mark Bulahao, Felicia Cano, JB Casacop, Trudi Castle, Jacqui Davis, Sara K. Diesel, Jon Hrubesch, Nicholas Kay, Kristin Kest, Dan Masso, Joyce Maureira, John Moriarty, Juan Martinez Pinilla, Jorge Carrero Roig, J. Edwin Stevens e Frank Walls

Responsabile Illustrazioni: Andrew Navaro

Direzione Artistica: John Taillon

Playtester: Julija Alegra, Jonathan Bove, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Nathan Hajek, Nick Lavelly, Andrea Lawrence, Matt Lawrence, Jon New, Bryan O'Daly, Katrina Ostrander, Mateusz Pindara, Diana Martínez, Rienk Postma, Derrick Prichard, Abe "Abey Baby" Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Nikki Valens, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas, Paolo Tosolini e Ewelina Zajkowska

Coordinatore FFG Licenze e Sviluppo: Deb Freytag

Direttore di Produzione: Eric Knight

Coordinatore di Produzione: Megan Duehn

Designer Esecutivo del Gioco: Corey Konieczka

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Il designer desidera ringraziare Nick Sirocco per avergli fatto conoscere Talisman tanto tempo fa.

GAMES WORKSHOP

Direttore Licenze: Graeme Nicoll

Capo Settore Licenze: Jon Gillard

Consulente Legale e Commerciale Games Workshop: Andy Jones

Capo Settore Proprietà Intellettuale: Alan Merrett

Edizione Italiana

Traduttore: Michele Lo Mundo

Editing: Enrico Esposito, Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Mario Barbatì

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Distribuito in Italia da Giochi Uniti srl

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

© Games Workshop Limited 2014. Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2014. Games Workshop, Talisman, The Firelands, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the Talisman game are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited 1983- 2014, variably registered in the UK and other countries around the world. Questa edizione pubblicata da Fantasy Flight Publishing, Inc. su licenza. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono TM o ® di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha la sua sede al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905. Talisman Le Lande del Fuoco è un gioco distribuito in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, 80134 Napoli, tel.081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Fabbricato in USA. SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI.

www.FantasyFlightGames.com

