



TALISMAN[®]

THE FIRELANDS[™]

EXPANSION

BINE ATI VENIT!

Pericol, lupte, glorie și bogăție! Bine ați venit în ținutul magic al Talisman.

Extensia *The Firelands* pentru *Talisman: The Magical Quest Game* aduce noi personaje în misiuni, noi cărți Aventură pentru a explora și Vrajă pentru a le efectua. Acest regulament explică cum să folosiți aceste noi componente oferite de *The Firelands* pentru a îmbunătăți experiența voastră în *Talisman*.

COMPONENTE

Mai jos avem o listă cu toate componentele pe care le găsiți în exemplarul vostru al extensiei *The Firelands*:

- prezentul regulament
- 81 cărți Aventură
- 19 cărți Vrajă
- 19 cărți Teren
- 3 cărți Final Alternativ
- 4 cărți Personaj
- 4 figurine de plastic ale personajelor
- 34 jetoane Fireland

DESCRIEREA COMPONENTELOR

Mai jos este o descriere pe scurt a fiecărei componente din joc.

CĂRȚILE AVENTURĂ

Acest pachet de 81 de cărți conține mai multe creaturi, evenimente și obiecte pe care personajele le pot descoperi în misiunea lor.



CĂRȚI VRAJA

Acest pachet de 19 cărți oferă o varietate de noi Vraji ce pot fi efectuate în timpul jocului.



CĂRȚI TEREN

Jucătorii folosesc acest pachet de 19 cărți pentru a schimba un spațiu într-un alt tip de spațiu.



CĂRȚILE 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.



CĂRȚILE PERSONAJ

Cele 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.



JETOANE FIRELAND

Aceste jetoane reprezintă zonele de influență ale Ifrit care sunt periculoase chiar și pentru cel mai curajos aventurier.



SIMBOLUL THE FIRELANDS



Cărțile din această extensie sunt marcate cu un simbol al flăcării Ifritului pentru a le putea diferenția de cărțile din jocul de bază.



REGULILE EXTENSIEI

Când joacă cu extensia *The Firelands* este nevoie ca jucătorii să folosească noile cărți Aventură, Vrajă, jetoanele Fireland și cărțile Teren. Cărțile Aventură și Vrajă funcționează la fel ca cele din jocul de bază și vor fi amestecate în pachetele corespunzătoare. Noile cărți Personaj, figurinele personajelor, și cărțile Final Alternativ pot fi jucate și cu această extensie, cât și independent. Acest regulament explică cum vor fi folosite noile componente pentru a îmbunătăți experiența de joc din *Talisman*.

PUTERE/PRICEPERE

Mai mulți dintre Inamicii din *The Firelands* posedă o valoare de Putere/Pricepere. Dacă un personaj confruntă acești Inamici el poate alege să lupte cu aceștia fie într-o luptă, fie într-o luptă mentală/psihică. Personajele pot schimba trofee cu Putere/Pricepere pentru indicatoare Putere sau indicatoare Pricepere.



Valoare
Putere/Pricepere

ARSURA

ARSURA este un efect nou care se referă la incendierea totală a unei părți din lumea *Talisman*. Dacă un jucător este instruit să ardă o carte, el o elimină din joc și o plasează în cutia jocului. Acea carte este o CARTE ARSĂ; efectele de joc nu interacționează cu cărțile arse dacă nu este specificat altfel.

IGNIFUG

Unele cărți sunt imune ravagiilor flăcărilor și nu pot deveni cărți arse. Aceste cărți posedă un simbol de ignifug. Cărțile cu simbolul de ignifug nu sunt afectate de efectele arsură.

Dacă un efect determină un jucător să ardă o carte, el nu poate alege o carte care are simbolul de ignifug. Dacă toate cărțile au un simbol de ignifug, atunci nu se întâmplă nimic.



Simbol
Ignifug



Simbolul Ignifug
în text

Dacă un efect determină un jucător să ardă un număr de cărți dintr-un pachet, el dezvăluie atâtea cărți de deasupra pachetului, pune deoparte toate cărțile cu simbolul de ignifug și arde toate cărțile rămase. Apoi, el amestecă toate cărțile puse deoparte și le plasează la loc deasupra pachetului.

JETOANELE FIRELAND

Jetoanele Fireland reprezintă influența distructivă a Ifrit, care aduc foc și moarte pe oriunde trec. Dacă un personaj își încheie runda într-un spațiu cu un jeton Fireland, el trebuie să piardă 1 viață.



Jeton Fireland

Fiecare spațiu poate avea doar un jeton Fireland pe el la un moment dat. Dacă un spațiu deja are un jeton Fireland pe el, jucătorii nu pot plasa jetoane Fireland pe acel spațiu.

Jucătorii nu pot plasa jetoane Fireland în Regiunea Interioară.

CARTILE TEREN

Sub influența Ifrit, terenul se mută și schimbă irevocabil. Anumite efecte de joc instruiesc jucătorii să plaseze o carte Teren pe un spațiu de pe tabla de joc. Cât timp o carte Teren se află pe un spațiu, textul și numele acelui spațiu sunt ignorate și sunt folosite, în loc, textul și numele cărții Teren. Dacă un efect se referă la un spațiu care nu se mai află pe tabla de joc, deoarece acel spațiu conține o carte Teren, respectivul efect este ignorat. De exemplu, dacă spațiul "Temple" conține o carte Teren "Ruins" și este rulat un "6" la Tavern, efectul de mutare la Temple este ignorat. Cărțile Teren pot fi eliminate doar de efecte care elimină în mod specific cărți Teren.



Carte Teren

Jucătorii nu pot plasa cărți Teren pe spațiile din Regiunea Interioară. Dacă un efect instruieste un jucător să plaseze o carte Teren acolo unde nu poate, el ignoră acel efect.

Dacă un efect determină un jucător să plaseze o carte Teren pe un spațiu și în pachetul Teren nu mai există cărți de tipul cerut, el trebuie să aleagă o carte Teren de pe Tabla de joc și să o mute în acel spațiu. Dacă un jucător plasează o carte Teren pe un spațiu care deja conține o carte Teren, el elimină cartea Teren originală de pe acel spațiu și o returnează în pachetul Teren.

Dacă un jucător plasează un personaj nou pe tabla de joc, el ignoră orice carte Teren când plasează acel personaj.

CARTILE TEREN SI MUTAREA

Dacă spațiul Sentinel conține o carte Teren, personajele pot trece liber din Regiunea Exterioară în Regiunea de Mijloc; ele nu trebuie să învingă Paznicul. În același mod, dacă spațiul Portal of Power conține o carte Teren, personajele pot trece liber din Regiunea de Mijloc în Regiunea Interioară; ele nu trebuie să deschidă sau să forțeze lacătul, nici nu sunt oprite de Warlock dacă au o Misiunea Vrajitorului necompletată.

CARTILE TEREN SI CELELATE EXTENSII

Când folosiți o tablă de joc a unei extensii, dacă o carte Teren se află pe un spațiu care permite trecerea între tablele de joc, personajele încă pot muta spre și dinspre tablele de joc ale extensiilor respectând regulile de mutare ale acelei extensii.

Când folosiți *The Firelands* cu extensia *The City*, cărțile Teren nu pot fi plasate pe spațiile "Jail" sau "Town Square" de pe tabla de joc a extensiei *The City*.

Dacă o carte Teren este plasată pe ultimul spațiu al tablei de joc a unei extensii, precum "Treasure Chamber" din extensia *The Dungeon*, personajul trebuie să își încheie mutarea când intră în acel spațiu, apoi confruntă cartea Teren în locul acelui spațiu.

CĂRȚILE IFRIT NOBIL

Unele cărți Aventură Inamic incluse în extensia *The Firelands* au efecte permanente care sunt în joc până când Inamicul este învins. Aceste cărți Ifrit Nobil sunt identificate prin culoarea lor distinctă.

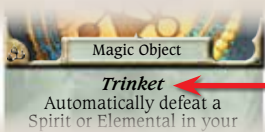


Noble Ifrit

ORNAMENTE

Unele Obiecte furnizează cuvântul cheie "Trinket" tipărit deasupra abilității speciale a cărții. Ornamentele sunt tratate la fel ca Obiectele obișnuite, cu excepția faptului că ele nu contează pentru capacitatea de încărcare.

Ornamentele pot fi abandonate, decartate, furate sau vândute la fel ca Obiectele obișnuite.



Cuvântul cheie Trinket

CĂRȚILE FINAL ALTERNATIV

Utilizarea cărților Final Alternativ este opțională, iar jucătorii se pun de acord încă de la începutul jocului dacă să folosească sau nu aceste cărți. Cărțile Final Alternativ incluse în extensia *The Firelands* sunt utilizabile împreună cu cărțile Final Alternativ din celelalte extensii.

INSTALAREA

Instalarea cărților Final Alternativ este determinată de alegerea uneia dintre cele două variante de joc. Jucătorii pot începe jocul cu cărțile Final Alternativ dezvăluite, sau ascunse.

VARIANTA CU CĂRȚILE 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, toate cărțile Final Alternativ cu **pictograma Ascuns** (din dreapta) în colțul din stânga sus trebuie returnate în cutia jocului.



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

Pictograma Ascuns

VARIANTA CU CĂRȚILE ASCUNSE

Varianta cu cărțile ascunse aduce mai mult mister în jocul *Talisman* deoarece jucătorii nu cunosc ce pericole îi așteaptă în spațiul Crown of Command.

Dacă jucătorii folosesc această variantă, toate cărțile Final Alternativ cu **pictograma Dezvăluit** (din dreapta) în colțul din stânga sus trebuie returnate în cutia jocului.



Pictograma Dezvăluit

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

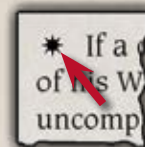
CONFRUNTAREA FINALURILOR ALTERNATIVE

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 **pictograma stea** la începutul textului lor afectează toate personajele, indiferent de regiunea în care se află, inclusiv personajele aflate în spațiul Crown of Command.



Pictograma Stea



MERITE

Concept și dezvoltare extensie: Samuel W. Bailey

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

Producător: Christopher Hosch

Editare: Brendan Weiskotten și David Hansen

Grafică: Evan Simonet

Cover Art: Ralph Horsley

Interior Art: 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 și Frank Walls

Manager Direcția Artistică: Andrew Navaro

Director artistic: John Taillon

Testeri: Julija Alegria, 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 și Ewelina Zajkowska

Coordonator dezvoltare și licențiere FFG: Deb Freytag

Manager producție: Eric Knight

Coordonator producție: Megan Duehn

Concept joc executiv: Corey Konieczka

Producător executiv: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Realizatorul dorește să îi mulțumească lui Nick Sirocco pentru că l-a introdus în lumea Talisman.

Traducere și adaptare Militaru Robert.

Pentru sugestii: games_manager@yahoo.com



GRUP DE LUCRU

Manager licențiere: Graeme Nicoll

Șef Depart. Licențiere: Jon Gillard

Games Workshop's Business and Legal Advisor: Andy Jones

Șef Depart. Proprietate Intelectuală: Alan Merrett

© Games Workshop Limited 2013. *Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2014. Games Workshop, *Talisman*, *The Firelands*, toate logourile mărcilor anterioare sunt asociate mărcilor, logourilor personajelor, produselor și ilustrațiilor din oricare joc Talisman® sau TM și/sau © Games Workshop Limited 1983-2014, înregistrate variabil în Marea Britanie și celelalte țări. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply și logoul FFG sunt mărci înregistrate ale Fantasy Flight Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate proprietarilor de drept. Fantasy Flight Games are adresa la 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, și pot fi contactați la telefon 651-639-1905. Păstrați aceste informații spre știință. Prezentele componente pot diferi de cele arătate. Fabricat în China. **ACEST PRODUS NU ESTE O JUCĂRIE. NU ESTE DESTINAT PERSOANELOR CU VÂRSTA SUB 13 ANI.**

Pentru materiale, ajutor și informații suplimentare vă rugăm să vizitați site-ul: www.FantasyFlightGames.com

