



TALISMAN®

THE FROSTMARCH™

EXPANSION

BINE ATI VENIT!

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

Extensia **The Frostmarch** pentru **Talisman: The Magical Quest Game** aduce noi cărți 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. Acest regulament explică cum vor fi folosite noile cărți Misiunea Vrăjitorului și Final Alternativ pentru a spori experiența în **Talisman**.

COMPONENTE

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

- prezentul regulament
- 84 cărți Aventură
- 20 cărți Vrajă
- 24 cărți Misiunea Vrăjitorului
- 3 cărți Final Alternativ
- 4 cărți Personaj
- 4 figurine din plastic Personaj

SIMBOLUL FROSTMARCH



Toate cărțile din această extensie sunt marcate cu simbolul unui fulg de nea pentru a le putea diferenția de cărțile din jocul de bază.

CARTILE MISIUNEA VRAJITORULUI

Folosirea cărților Misiunea Vrăjitorului este opțională, iar jucătorii ar trebui să se pună de acord dacă să le folosească sau nu înainte de a începe jocul.



INSTALAREA

La începutul jocului amestecați cărțile Misiunea Vrăjitorului și plasați pachetul cu fața în jos lângă tabla de joc. Dacă jucătorii folosesc extensia **The Reaper**, cărțile Misiunea Vrăjitorului din această extensie ar trebui, de asemenea, amestecate în pachet.

OBTINEREA MISIUNILOR

În jocul de bază, personajele care trec prin spațiul Warlock's Cave trebuie să ruleze un zar pentru a primi una dintre cele șase misiuni. Când joacă cu cărțile Misiunea Vrăjitorului, jucătorii trebuie să tragă cartea de deasupra

pra pachetului, dacă sunt disponibile, în loc să ruleze zarul pentru a determina care misiune îi este atribuită. Apoi cartea este plasată cu fața în sus în zona de joc a jucătorului.

Când jucătorii completează o Misiunea Vrăjitorului, cartea este eliminată din joc. Prin urmare, fiecare carte Misiunea Vrăjitorului poate fi completată doar o singură dată per joc. Dacă un personaj cu o carte Misiunea Vrăjitorului este ucis, cartea este returnată în pachetul cu misiuni disponibile. Ori de câte ori o carte este returnată în pachet acesta trebuie reamestecat.

Toate celelate reguli care reglementează Misiunile Vrăjitorului continuă să se aplice atunci când sunt utilizate cărțile Misiunea Vrăjitorului: numai o singură misiune poate fi efectuată la un moment dat, misiunile trebuie completate cât mai curând posibil, personajele care au acceptat o misiune sunt împiedicate în deschiderea Portal of Power până când misiunea este completată, și tot așa.

VARIANTA DE JOC CU MISIUNE LA START

Jucătorii pot folosi această variantă dacă sunt interesați să joace un joc mai rapid. În timpul instalării jocului, după formarea pachetului Misiunea Vrăjitorului, fiecărui jucător îi este dată la întâmplare o carte Misiunea Vrăjitorului.

VARIANTA CU RECOMPENSE IN COMORI

Jucătorii pot folosi această variantă dacă dețin extensia **The Dungeon** și doresc să devină mai accesibile cărțile Comoară. Ori de câte ori jucătorii completează o Misiunea Vrăjitorului, în mod normal ei sunt teleportați în spațiul Warlock's Cave. Însă, ei pot beneficia de o tragere la întâmplare a unei cărți din pachetul Comoară în loc să primească ca și recompensă un Talisman.

VARIANTA DE JOC CU INLOCUIREA MISIUNILOR

Jucătorii pot utiliza această variantă dacă doresc ca misiunile să fie mai flexibile. Dacă jucătorii deja dețin o Misiunea Vrăjitorului și au o oportunitate de a accepta o misiune (ca urmare a instrucțiunilor unei cărți sau prin vizitarea spațiului Warlock's Quest), ei pot trage o nouă misiune – urmând regulile cunoscute pentru tragerea unei misiuni – și apoi aleg una dintre misiunile lor pentru a o decarta (fie noua misiune trasă, fie misiunea pe care deja o dețin).

CARTILE FINAL ALTERNATIV

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



INSTALAREA

Instalarea jocului pentru cărțile Final Alternativ este determinată de alegerea de către jucători a uneia dintre cele două variante de joc. Jucătorii pot începe jocul cu cărțile fie *dezvăluite*, fie *ascunse* (vedeți pagina 2 pentru mai multe detalii).



VARIANTA CU CARTEA DEZVALUITA

Varianta cu cartea dezvăluită 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 fi amestecate la începutul jocului și o carte, trasă la întâmplare, va fi plasată cu fața în sus în centrul tablei de joc, pe spațiul Crown of Command.

VARIANTA CU CARTEA ASCUNSA

Varianta cu cartea ascunsă 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 Dezvăluire** în colțul din stânga sus sunt eliminate din joc. Aceste căți pot fi jucate numai în varianta cu cartea dezvăluită.



pictograma
Dezvăluire

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

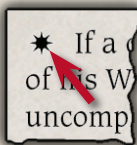
CONFRUNTAREA CARTILOR FINAL ALTERNATIV

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 de 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.

Încă se aplică toate regulile cu privire la Regiunea Interioară atunci când se joacă cu cărțile Final Alternativ:

- Nicio creatură din Regiunea Interioară (nici vreo carte Final Alternativ) nu pot fi afectate de vreo Vraja. 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 în cartea Final Alternativ.
- Odată ce un personaj ajunge 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

MERITE

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

Concept și dezvoltare extensie: John Goodenough

Editare: Sam Stewart

Grafică: Wil Springer și Peter Wocken

Cover Art: Ralph Horsley

Internal Art: Raya Alexander, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Jason Caffoe, Felicia Cano, Marco Caradonna, Jaime Carrillo, Anna Christenson, Trevor Cook, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Woodrow Hinton, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Aleya Lemmer, Marilena Mexi, Tim Arney-O'Neil, Brad Rigney, Amanda Sartor, Tiernen Trevallion, Joshua Venis, Frank Walls, Joe Wilson

Director artistic: Zoë Robinson

Istorisiri: Tim Uren

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

Testeri: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Jason Glassbrenner, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Brent Knoll, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Peter Wocken, Sara Yordanov și Joseph Young

Manager producție: Gabe Laulunen

Executive Developer: Christian T. Petersen

Editor: Christian T. Petersen

GRUP DE LUCRU

Manager licențiere: Owen Rees

Manager licențiere și drepturi de autor: Erik Mogensen

Șef juridic și licențiere: Andy Jones

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Această ediție © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, **Talisman**, toate logo-urile mărcilor anterioare sunt asociate mărcilor, logo-urilor personajelor, produselor și ilustrațiilor din oricare joc **Talisman** ®, TM și/sau © Games Workshop Limited 1983-2009, înregistrate variabil în Marea Britanie și celelalte țări. Această ediție este publicată sub licența Fantasy Flight Publishing Inc. 2009. Fantasy Flight Games și logo-ul FFG sunt mărci înregistrate 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