



TALISMAN[®]

L'AVANZATA DEI GHIACCI[™]

ESPANSIONE

BENVENUTI

Imprese, battaglie, gloria e ricchezze! Ben tornati nel regno magico di *Talisman*[®].

L'espansione *L'Avanzata dei Ghiacci* per *Talisman: Il Gioco delle Avventure Magiche* introduce nuovi personaggi, nuove carte Avventura e nuove carte Magia. Queste carte hanno la stessa funzione di quelle contenute nel gioco base e devono essere semplicemente mescolate nei rispettivi mazzi. Queste regole spiegano come usare le nuove carte Ricerca dello Stregone e le schede Finale Alternativo per arricchire la vostra esperienza di gioco con *Talisman*.

COMPONENTI

Di seguito trovate una lista di tutti i componenti contenute nella vostra copia dell'espansione *L'Avanzata dei Ghiacci*:

- Questo foglio delle regole
- 84 Carte Avventura
- 20 Carte Magia
- 24 Carte Ricerca dello Stregone
- 3 Schede Finale Alternativo
- 4 Schede Personaggio
- 4 Miniature dei Personaggi in plastica

IL SIMBOLO DE L'AVANZATA DEI GHIACCI



Tutte le carte contenute in quest'espansione sono contrassegnate con il simbolo di un fiocco di neve, in modo da distinguerle dalle carte del gioco base.

CARTE RICERCA DELLO STREGONE

L'utilizzo delle carte Ricerca dello Stregone è facoltativo. Di conseguenza, i giocatori dovranno essere d'accordo se usarle o meno prima dell'inizio della partita.



PREPARAZIONE

All'inizio della partita, mescolate le carte Ricerca dello Stregone e ponete il mazzo a faccia in giù accanto al tabellone di gioco. Se state usando l'espansione *Il Mietitore*, mescolate nel mazzo anche le carte Ricerca dello Stregone de *Il Mietitore*.

RICEVERE LE CARTE RICERCA

Nel gioco base, i personaggi che giungono nella Caverna dello Stregone possono tirare un dado per intraprendere una delle sei ricerche. Quando si usano le carte Ricerca dello Stregone, il giocatore che deve determinare quale ricerca gli è stata assegnata deve pescare la prima carta del mazzo delle Ricerche dello Stregone ancora disponibili invece di tirare un dado. Quel giocatore quindi piazza la carta a faccia in su nella sua area di gioco.

Quando i giocatori completano una Ricerca dello Stregone, la carta è eliminata dal gioco. Di conseguenza, ogni carta Ricerca dello Stregone può essere completata solo una volta per partita. Se un personaggio con una Ricerca dello Stregone è ucciso o la sua carta Ricerca viene scartata, questa viene riposta nel mazzo delle ricerche disponibili. Ogni volta che una Ricerca dello Stregone viene riposta nel mazzo, il mazzo deve essere rimescolato.

Tutte le altre regole relative alle Ricerche dello Stregone continuano a essere valide quando sono utilizzate queste carte: può essere accettata solo una ricerca per volta, le ricerche devono essere completate nel più breve tempo possibile, i personaggi che hanno accettato una ricerca non possono aprire il Portale del Potere finché non hanno completato la ricerca, e così via.

VARIANTE: RICERCHE INIZIALI

I giocatori possono usare questa variante se desiderano giocare una partita più breve. Durante la preparazione del gioco, dopo aver formato il mazzo delle carte Ricerca dello Stregone, a ogni giocatore è distribuita casualmente una carta Ricerca dello Stregone.

VARIANTE: CARTE TESORO COME RICOMPENSA

I giocatori possono usare questa variante se posseggono l'espansione *Il Dungeon* e desiderano che le carte Tesoro siano più facili da ricevere. Ogni volta che un giocatore completa una Ricerca dello Stregone, viene teletrasportato alla Caverna dello Stregone, secondo le normali regole. Egli può tuttavia ricevere, come ricompensa, una carta pescata casualmente dal mazzo di carte Tesoro invece di un Talismano.

VARIANTE: RICERCHE SOSTITUIBILI

I giocatori possono usare questa variante se desiderano che le ricerche siano più flessibili. Se un giocatore possiede già una Ricerca dello Stregone e ha l'opportunità di intraprendere un'altra ricerca (grazie all'effetto di una carta o visitando la Caverna dello Stregone), può pescare una nuova carta Ricerca (seguendo le normali regole) e quindi scegliere la carta Ricerca da scartare (la ricerca appena pescata o la ricerca già in proprio possesso).

SCHEDE DEI FINALI ALTERNATIVI

L'utilizzo delle schede Finale Alternativo è facoltativo e i giocatori dovranno accordarsi se utilizzarle meno prima che la partita abbia inizio.





PREPARAZIONE

La preparazione delle schede Finale Alternativo varia secondo la variante che i giocatori decidono di usare. I giocatori possono iniziare la partita con la scheda *scoperta* o *nascosta* (per maggiori dettagli, vedere più avanti).

VARIANTE: SCHEDA SCOPERTA

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

Se i giocatori usano questa variante, le schede Finale Alternativo devono essere mescolate all'inizio della partita. Una scheda, pescata a caso, viene quindi piazzata 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 della Corona del Comando, finché non giungeranno sulla casella.

Se i giocatori usano questa variante, tutte le schede Finale Alternativo con il simbolo "scheda scoperta" nell'angolo superiore sinistro devono essere eliminate dal gioco. Le schede con questo simbolo possono essere usate solo quando si giocano partite con la variante della scheda scoperta.



Simbolo
Scheda Scoperta

Le altre schede Finale Alternativo devono essere mescolate all'inizio della partita. Una scheda, pescata a caso, viene quindi piazzata 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 del Finale Alternativo e seguire le regole riportate sopra: essi non possono lanciare la Magia del 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.

In genere le schede Finale Alternativo influenzano solo i personaggi che si trovano sulla Corona del Comando. Tuttavia, le istruzioni con una stella stampata all'inizio del testo influenzano tutti i personaggi, indipendentemente dalla Regione in cui si trovano, compresi i personaggi sulla Corona del Comando.



Simbolo Stella

CREDITS

Ideazione di Talisman Nuova Edizione: Bob Harris e John Goodenough
Ideazione e Sviluppo dell'Espansione: John Goodenough

Revisione: Sam Stewart

Ideazione Grafica: Wil Springer e Peter Wocken

Illustrazione di Copertina: Ralph Horsley

Illustrazioni Interne: 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

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Testo d'Ambientazione: Tim Uren

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

Playtester: 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 e Joseph Young

Direttore di Produzione: Gabe Laulunen

Sviluppatore Esecutivo: Christian T. Petersen

Editore: Christian T. Petersen

Per materiale aggiuntivo, supporto ed informazioni, visitateci sul web:
www.FantasyFlightGames.com

GAMES WORKSHOP

Direttore Licenze: Owen Rees

Direttore Licenze e Acquisto Diritti: Erik Mogensen

Capo del Settore Legale e Licenze: Andy Jones

PER L'EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Michele Lo Mundo

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi

Revisione e coordinamento: Federico Burchianti

Edito e distribuito in Italia da Giochi Uniti Srl



www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007.
This edition © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Talisman*, 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 1983-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.