



TALISMAN[®] MAGIA I MIECZ



PUSZKA PANDORY
ROZSZERZENIE





WITAJ

Zadania, bitwy, chwała i śmierć! Witaj ponownie w magicznych krainach Magii i Miecza.

Puszka Pandory to rozszerzenie gry **Talisman: Magia i Miecz**. Wewnątrz znajdziesz nowe karty Przygód, tworzące talię Nieszczęść, jak również trzy nowe karty Alternatywnych Zakończeń. Na arkuszu zasad, który trzymasz w rękach, wyjaśniono sposób, w jaki należy korzystać z tych kart podczas gry.

ELEMENTY

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

KARTY NIESZCZĘŚĆ

Wśród tych 36 kart znajduje się wiele śmiercionośnych istot oraz wydarzeń z **Puszki Pandory**, które mogą spotkać Poszukiwacza w trakcie gry.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Znajdujące się w tym rozszerzeniu trzy karty Alternatywnych Zakończeń zmieniają warunek zwycięstwa z gry podstawowej, oferując graczom nowe drogi do wygranej.



SYMBOL ROZSZERZENIA PUSZKA PANDORY

Wszystkie karty pochodzące z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem Puszki Pandory. W ten sposób będzie je można łatwo odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.



TALIA NIESZCZĘŚĆ

W talii Nieszczęść znajdują się **jedne z najtrudniejszych, najbardziej zdradliwych spotkań ze świata Magii i Miecza**. Wykorzystuje się ją podczas rozgrywki z jednym z trzech Alternatywnych Zakończeń znajdujących się w tym rozszerzeniu. Kiedy gracze losują karty Nieszczęść, muszą się upewnić, że ich Poszukiwacze są gotowi na tak wymagające wyzwania.

Specjalne zdolności i efekty, które wpływają na karty Przygód, wpływają również na karty Nieszczęść, ale tylko po tym, jak zostaną wylosowane i umieszczone na planszy.



*Karta
Nieszczęścia*



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek. Karty Alternatywnych Zakończeń znajdujące się w rozszerzeniu *Puszka Pandory* mogą być wykorzystywane razem z kartami Alternatywnych Zakończeń z innych rozszerzeń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przygotować rozgrywkę z kartami Alternatywnych Zakończeń, należy potasować dostępne w kolekcji karty Alternatywnych Zakończeń. Następnie należy wylosować jedną z nich i umieścić odkrytą na obszarze Korony Władzy na środku planszy. Opcjonalnie gracze mogą wybrać kartę Alternatywnego Zakończenia, która najbardziej im odpowiada.

SPOTYKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Karty Alternatywnych Zakończeń zastępują warunki zwycięstwa z gry podstawowej i zapewniają graczom inne, odmienne sposoby na wygranie rozgrywki. Wykorzystując ten wariant, na obszarze Korony Władzy, Poszukiwacze będą musieli spotkać kartę Alternatywnego Zakończenia i postępować zgodnie z wydrukowanymi na niej zasadami – nie będą mogli rzucać Zaklęcia Rozkazu ani spotykać na tym obszarze innych Poszukiwaczy, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.

Pozostałe zasady dotyczące Krainy Wewnętrznej nadal obowiązują:

- Na istoty z Krainy Wewnętrznej (ani z kart Alternatywnych Zakończeń) nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.
- Poszukiwacz, który trafi na obszar Korony Władzy przestaje się poruszać – zamiast tego cały czas pozostaje na tym obszarze, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.
- Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz trafi na obszar Korony Władzy, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, zostaje wyeliminowany z gry.

Zazwyczaj karty Alternatywnych Zakończeń wpływają jedynie na Poszukiwaczy znajdujących się na obszarze Korony Władzy. Wyjątek stanowią polecenia, przy których znajduje się **symbol gwiazdy** – takie polecenia wpływają na wszystkich Poszukiwaczy, bez względu na to, w jakich Krainach się znajdują (w tym również na Poszukiwaczy przebywających na obszarze Korony Władzy).



Symbol gwiazdy



CZY PRZETRWAŚ W KRAINIE NIESZCZĘŚĆ?

Za sprawą Puszki Pandory, wypełnionej przez najstraszliwsze bestie znane z wszelakich legend i koszmarów, nad światem ludzi zawisła groźba zagłady. Legenda mówi, że tysiące lat temu potężny czarnoksiężnik zamknął je wszystkie w wielkiej złotej puszczy. Ale ta właśnie została otwarta. Uwolnione potwory swobodnie przenikają do tego świata. Pragną pogrzążyć garstkę śmiatków, poszukujących Korony Władzy, w prawdziwym koszmarze!

W tym rozszerzeniu znajdują się trzy nowe karty Alternatywnych Zakończeń, wykorzystujące karty Nieszczęść – nową, ekscytującą talię kart Przygód, stanowiącą wyzwanie nawet dla najodważniejszych Poszukiwaczy!

Rozszerzenie **Puszka Pandory** zawiera:

- 36 kart Nieszczęść
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Jon New

Dodatkowe opracowanie: Samuel W. Bailey

Opracowanie gry Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja: Bob Harris i John Goodenough

Producent: Christopher Hosch

Opracowanie graficzne: Evan Simonet

Okładka: Ralph Horsley

Grafiki: Bruno Balixa, Massimiliano Bertolini, Joao Bosco, Mark Bulahao, Christopher Burdett, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Sara K. Diesel, Guillaume Ducos, Raymond Gaustadnes, Matt Larson, Alexandr Shaldin i Joe Wilson

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: John Taillon

Testerzy: Marcin "Nemomon" Chrostowski, Aaron Myers, Katie New, Sarah New i Zach Tewalthomas

Koordynator ds. licencji i rozwoju FFG:

Deb Freytag

Tłumaczenie:

Grzegorz Jantos

Wersja polska:

Galakta

Do rozgrywki
wymagana jest gra
*Talisman: Magia
i Miecz.*

GAMES WORKSHOP

Menadżer licencji: Graeme Nicoll

Kierownik licencji: Jon Gillard

Radca prawny i biznesowy Games Workshop: Andy Jones

Kierownik własności intelektualnej:
Alan Merrett

© Games Workshop Limited 2013. *Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2014. Games Workshop, *Talisman*, *Puszka Pandory*, logo powyższych marek, a także wszystkie związane z nimi marki, logo, postacie, produkty i ilustracje z gry *Talisman* są ®, TM i/lub © Games Workshop Limited 1983-2014, w różny sposób zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Te edycje wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG to zarejestrowane znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games znajduje się pod adresem 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, telefon kontaktowy 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Rzeczywiste elementy mogą być różne od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89



uPL 40

ISBN: 476-1-51461-406-3



Puszka Pandory

ISBN: 476-1-51461-406-3

EAN 13

5 902259 200062