Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 02:02

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/talisman-miasto-p-7891.html



TALISMAN - Miasto

Cena	**152,90 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**205579**
Producent	**Galakta**

Opis produktu

TALISMAN - Miasto

Talisman: Magia i Miecz Miasto wprowadza do gry ***Talisman: Magia i Miecz*** nową planszę, gwarną metropolię, którą dołącza się do podstawowej planszy gry, a do której można dostać się przez obszar Miasta. Wprowadza również sześciu kompletnie nowych Poszukiwaczy, trzy karty Alternatywnych Zakończeń, tematyczną talię kart Miasta oraz ogrom talii sklepów, w których znajduje się wszystko, czego byś kiedykolwiek potrzebował, a nawet więcej! Odwiedzając Miejską Bramę i odbierając nagrody ze swoich listów gończych szybko się wzbogacisz, dzięki czemu będziesz mógł wyruszyć na poszukiwania Korony Władzy szybciej niż inni awanturnicy. Zaopatrz się w wierzchowca, wiernych chowańców i kilka fiołek z eliksirami albo pokieruj swe kroki ku Magicznemu Emporium lub płatnerzowi po cięższy i bardziej wiarygodny sprzęt. Ale uważaj, wysokie mury nie obronią cię przed niebezpieczeństwami, które kryją się po ulicach i zakamarkach Miasta, a jest ich pełno.

Spiskujące gildie i nowi poszukiwacze

Miasto dostarcza swym mieszkańcom możliwość prowadzenia bezpiecznego życia z odrobiną luksusu. Jednakże, mimo iż mieszkańcy nie interesują się sprawami spoza murów Miasta, każdy, przechodzący przez Miejską Bramę, czujny awanturnik poczuje napięcie unoszące się w powietrzu. Różne frakcje bowiem znajdują się w stanie nieprzerwanej wojny o dominację nad ulicami Miasta. Ostatecznie, jedynie organizacje posiadające najwięcej złota są w stanie zdobyć i utrzymać władzę. W Mieście znajdują się trzy takie organizacje, są nimi: Gildia Zabójców, Gildia Złodziei oraz Gildia Kupców.

Talisman: Magia i Miecz Miasto zawiera trzy karty Alternatywnych Zakończeń, które obrazują intrygi kłębiące się wokół tych potężnych i wpływowych gildii. Oprócz wprowadzenia dodatkowych wariantów na zakończenie gry, karty te prezentują również, na jakich zasadach wspomniane organizacje funkcjonują i w jaki sposób dzierżą władzę. Chcesz sprawdzić, ile jesteś w stanie nagromadzić złota? Spróbuj zagrać z kartą Gildii Kupców:

Miasto przyciąga do siebie zarówno szlachetnych bohaterów, jak i niegodziwych łotrów. Z ulic *Miasta* wyłoniło się sześciu nowych Poszukiwaczy, każdy posiadający unikalne zdolności i perspektywy na przyszłość. Jeżeli chcesz inwigilować swoich towarzyszy przy stole, możesz wcielić się w podstępnego i złowieszczego, niczym Don Pedro, Szpiega z Krainy Deszczowców. A może chcesz zostać utalentowanym Majsterkowiczem, który przekształcając swoje Przedmioty w samonapędzające się automaty zapewnia sobie dodatkowe ręce do ciężkiej pracy?

Każda z tych nowych twarzy pragnie Korony Władzy dla siebie. Poszukiwacze, zarówno starzy jak i nowi, muszą więc poradzić sobie z zagrożeniami czyhającymi zza zakamarków ulic, jeżeli chcą wykorzystać to, co cywilizacja ma im do zaoferowania.

Przetrwać w mieście

Miasto wydaje się być bezpieczne, ale jedynie wtedy, gdy porówna się je do zagrożeń czyhających na zewnątrz jego granic. Samo z siebie jednak także obfituje we wszelkiego rodzaju niebezpieczeństwa. Posiada swoją własną talię kart, pełną gróźb unikalnych dla tętniącego życia w Mieście. Kiedykolwiek znajdujący się w Mieście Poszukiwacz miałby wylosować kartę, losuje ją z talii kart Miasta.

Przygotuj się na spotkania z ogromnymi szczurami czy też z wywyższającymi się pozerami, którzy błąkają się po ulicach, szukając zwady.

Możesz też wpaść w otwierający festiwal pochód, przez co twoje możliwości przemieszczania się po Mieście zostaną mocno ograniczone. Niewykluczone, iż na swej drodze napotkasz na przykład przekupnego szeryfa, który w porozumieniu z twoimi mieszkami złota z przyjemnością wtrąci do więzienia któregoś z twoich rywali. Talia Miasta zawiera wiele unikatowych Zdarzeń, Miejsc, Przyjaciół czy Wrogów!

Obfite nagrody i szaleństwo zakupów

Włodarze Miasta nie tolerują chuligaństwa ani zagrożeń z zewnątrz, wiedzą bowiem, iż bezpieczne Miasto to Miasto tętniące życiem i złotem. Dlatego też są gotowi zapłacić dobrą monetę każdemu, kto zdecyduje się wyeliminować niebezpieczne potwory lub podejrzanych typków. Szczęśliwcy mogą napełnić swoją sakiewkę złotem, zrywając ze ścian Miejskiej Bramy oficjalne listy gończe. Raz zakupisz kilka z takich listów gończych, a pieniądze zaczną napływać do ciebie potokiem. Wystarczy tylko zabić kilkanaście szczurów miejskich lub człeków, którym źle z oczu patrzy. Pomóż utrzymać Miasto i swoją sakiewkę w porządku!

Po roztrzaskaniu paru główek o mur i zapełnieniu swojej sakiewki złotem po brzegi, na pewno zaczniesz się rozglądać, na co mógłbyś to złoto spożytkować. Ostoją Miasta jest ekonomia, a czymże jest ekonomia bez handlu? Przejdź się po zewnętrznym kręgu Miasta, w którym znajdują się różne sklepy i punkty usługowe, a na pewno znajdziesz odpowiednie dla siebie miejsce, któremu oddasz swoje ciężko zarobione pieniądze.

Może chciałbyś chowańca? Wpadnij do Menażerii, a na pewno przygarniesz jakieś zwierzątko. Jeżeli potrzebujesz kilku „postaw-mnie-na-nogi" mikstur, nieodzowna może się okazać wizyta w Aptece. Gdy już zmęczy cię balowanie w Mieście lub też, gdy już zdecydujesz, iż czas najwyższy rozpocząć poszukiwania Korony Władzy, na nabrzeżu możesz wynająć statek, którzy popłynie wszędzie, gdzie tylko kapitanowi rozkażesz. W Mieście najwięcej do powiedzenia mają pieniądze, a wiele jest konwersacji do przeprowadzenia. Za odpowiednią opłatą...

Szansa w mieście

Talisman: Magia i Miecz Miasto wprowadza do gry odrobinę cywilizowanego życia, ale nie oznacza to, iż Poszukiwacze mogą spocząć na laurach. Wręcz przeciwnie, powinni wykorzystać możliwości oferowane przez Miasto do zmaksymalizowania swoich szans odnalezienia Korony Władzy!

Wiek graczy: od 14 lat

Czas gry: 90minut

Ilość graczy: 2 - 6

Zawartość pudełka:

1 instrukcja

1 plansza Miasta

82 karty Miasta

12 kart Zbrojowni

12 kart Chowańców

16 kart Magicznego Emporium

16 kart Eliksirów

8 kart Stajni

18 kart Listów Gończych

4 karty Neutralnego Charakteru

3 karty Alternatywnych Zakończeń

6 kart Poszukiwaczy

6 plastikowych figurek