



TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



Pegasus Spiele



EINFÜHRUNG

Talisman® ist ein Spiel wie kein zweites - **Talisman** ist ein aufregendes Abenteuer in einer fantastischen Welt voller Magie und Monster. Während des Spiels entwickelt sich die Geschichte gleichsam Zug um Zug: Eine epische Saga um tapfere Heldentaten, gefährliche Begegnungen, Schätze und Magie, um heroische Kämpfe, die gewonnen und manchmal auch verloren werden, aber stets eine Geschichte, die herausfordert und bewegt!

Unsere Geschichte beginnt mit einem mächtigen Zauberer, der schon lange tot ist und vor Urzeiten die Welt von **Talisman** mittels eines mächtigen Artefakts, der Krone der Herrschaft, beherrschte, die für ihn im Tal des Feuers von magisch gebundenen Dämonen gefertigt worden war. Viele Jahrhunderte lang herrschte der Zauberer über das Land, versunken in die Beschäftigung mit seinen Büchern und Zaubersprüchen, bis er fühlte, dass seine Jahre sich ihrem Ende zuneigten. Er entschied sich, seine Krone im gefährlichsten Landstrich von **Talisman** zu verbergen und all seine Zauberkräfte aufzubieten, um den Weg dorthin mit magischen Fallen und furchterregenden Monstern zu schützen. Als er damit fertig war, schied er dahin und verkündete auf seinem Totenbett, dass nur derjenige die Herrschaft über das Land erringen könne, der stark, weise und mutig genug sei, seine Krone in Besitz zu nehmen.

Hunderte von Jahren vergingen und das Königreich blieb ohne Herrscher. So wurde es ein gefährlicher Ort, der vom Bösen und von unzähligen Monstern heimgesucht wurde. Und immer wieder haben, durch die alte Legende angelockt, tapfere Helden versucht, die Krone der Herrschaft in ihren Besitz zu bringen und dadurch Herrscher über das Königreich **Talisman** zu werden. Doch bisher hat sich niemand der Herausforderung als würdig erwiesen. Die Knochen der Suchenden liegen verstreut auf der Ebene der Todesgefahr oder an anderen Orten, von wilden Bestien und Monstern zernagt.

Bei **Talisman** versuchen bis zu sechs Spieler, in der Rolle solcher Helden die Herrschaft über das Reich **Talisman** zu erlangen. Die Charaktere unterscheiden sich sehr stark voneinander; jeder hat seine eigenen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten. Um zu gewinnen, musst du in die Mitte des Landes reisen, in die gefährlichste Region von allen, dort die Krone der Herrschaft erringen und ihre Macht dazu nutzen, alle anderen Spieler zu unterwerfen.

Deine Reisen werden sich als hart und gefährlich erweisen, und die Herausforderung des Spieles besteht darin, diese Gefahren zu überwinden. Nur indem du die Kräfte deiner Spielfigur allmählich steigertest, wichtige Verbündete sammelst und mächtige Artefakte erlangst, hast du eine Chance, die ultimative Prüfung jenseits des Portals der Macht zu überleben!

WORUM ES BEI TALISMAN GEHT

Ziel des Spiels ist es, die Mitte des Spielbretts zu erreichen, die Krone der Herrschaft zu erringen und damit die anderen Spieler aus dem Spiel zu werfen. Die Spieler sind anfangs in der Äußeren und der Mittleren Region unterwegs, um ihre Stärke, ihr Talent und ihre Lebenspunkte zu erhöhen, um so den Gefahren der Inneren Region gewachsen zu sein. Wer durch das Tal des Feuers zur Krone der Herrschaft gelangen will, benötigt dafür zudem einen mystischen Gegenstand – den **Talisman**!

SPIELERZAHL

Bis zu sechs Spieler können mitspielen; je mehr Spieler teilnehmen, desto länger dauert normalerweise das Spiel. Es gibt aber auch Alternativregeln, die das Spiel teilweise stark beschleunigen können (siehe „Alternativregeln für ein schnelleres Spiel“ auf S. 20).

SPIELMATERIAL

In deinem **Talisman**-Spiel sollten sich folgende Spielmaterialien befinden:

- Dieses Regelheft
- Das Spielbrett
- 104 Abenteuerkarten
- 24 Zauberspruchkarten
- 40 Stärkemarker (8 große und 32 kleine rote Kegel)
- 40 Talentmarker (8 große und 32 kleine blaue Kegel)
- 40 Lebenspunktmarker (8 große und 32 kleine grüne Kegel)
- 36 Schicksalsmarker
- 28 Kaufkarten
- 4 Talismankarten
- 14 Charakterkarten
- 14 Spielfiguren aus Plastik
- 4 Krötenkarten
- 4 Plastikkröten
- 4 Gesinnungskarten
- 30 Plastikgoldmünzen
- 6 Würfel
- 6 farbige Plastik-Basisringe





ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Nachstehend folgt eine kurze Beschreibung aller Spielmaterialien.

SPIELBRETT

Das Spielbrett stellt das magische Land Talisman dar. Es ist in 3 Regionen unterteilt (die Äußere, die Mittlere und die Innere Region).



ABENTEUERKARTEN

Dieser Stapel mit 104 Karten enthält die Kreaturen, Ereignisse und Schätze, die die Helden auf ihrer Reise entdecken können.



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Es gibt 24 dieser Karten, die die verschiedenen Zaubersprüche beschreiben, die während des Spiels gewirkt werden können.



SPIELMARKER

Insgesamt gibt es 120 kegelförmige Spielmarker. Sie stellen Stärke (rot), Talent (blau) und Lebenspunkte (grün) der Spieler dar. Ein kleiner Kegel ist 1 Punkt wert, ein großer Kegel zählt 5 Punkte. Unterschiedlich große Kegel einer Farbe können jederzeit gegeneinander ausgetauscht werden (zum Beispiel können 5 kleine rote Kegel gegen 1 großen roten Kegel getauscht werden und umgekehrt, aber du kannst keine grünen Kegel gegen rote austauschen).



SCHICKSALSMARKER

36 Schicksalsmarker gehören zum Spiel. Löse die Marker vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Stanzbogen. Die beiden unterschiedlichen Seiten haben (jedenfalls im Grundspiel) keine Bedeutung.



KAUFKARTEN

Es gibt 28 Kaufkarten. Diese stellen Gegenstände dar, die die Spieler auf anderem Weg als durch Abenteuerkarten erhalten können.



TALISMANKARTEN

Es gibt 4 Talismankarten. Spieler können einen Talisman erhalten, indem sie zur Höhle des Hexenmeisters gehen oder indem sie ihn vom Abenteuerkartenstapel ziehen.



CHARAKTERKARTEN

Es gibt 14 Charakterkarten, die die Eigenschaften und Werte der Figuren, die von den Spielern übernommen werden, wiedergeben.



SPIELFIGUREN

Zu jeder Charakterkarte gibt es eine passende Spielfigur aus Plastik, die anzeigt, wo sich der Spieler gerade befindet.



FARBIGE BASISRINGE

In die 6 farbigen Basisringe könnt ihr eure Spielfiguren setzen, damit ihr sie im Spiel einfacher unterscheiden könnt. Um die Figur wieder zu entfernen, drückt ihr sie einfach vorsichtig durch das Loch unten wieder aus dem Ring heraus.



KRÖTENKARTEN UND KRÖTENFIGUREN

Die 4 Krötenkarten und -figuren werden benutzt, wenn ein Spieler während des Spiels in eine Kröte verwandelt wird: Die Krötenkarte wird für die Dauer des Krötendaseins über die Charakterkarte gelegt, und die Spielfigur wird gegen eine Krötenfigur ausgetauscht.



GESINNUNGSKARTEN



Gute Seite



Böse Seite

Es gibt 4 Gesinnungskarten. Jede hat eine Gute und eine Böse Seite. Sie werden verwendet, wenn ein Spieler seine Gesinnung zu einer anderen als der Gesinnung auf seiner Charakterkarte ändert.

GOLDMÜNZEN

Insgesamt 30 Goldmünzen stellen den möglichen Reichtum und die Schätze der Spieler dar.



SECHSSEITIGE WÜRFEL

Diese 6 Würfel werden für Bewegung, Kampf und zum Abhandeln von Anweisungen auf Karten oder dem Spielbrett verwendet. Das Talisman-Symbol steht für die „1“.



BEISPIEL EINES SPIELFELDS

CHARAKTERKARTE

STÄRKEMARKER



TALENTMARKER



SCHICKSALS-
MARKER



GOLDMÜNZEN



LEBENS-
PUNKTE-
MARKER



GEGENSTANDS-
KARTEN

BEGLEITER-
KARTEN

SPIELAUFBAU

- Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Die Abenteuerkarten werden gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Dies ist der Abenteuerkartenstapel.
- Die Zauberspruchkarten werden gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Dies ist der Zauberspruchkartenstapel.
- Die Talismankarten und die Kaufkarten werden offen neben das Spielbrett gelegt.
- Einer der Spieler nimmt sich die Charakterkarten, mischt sie gut durch und teilt jedem Spieler 1 davon verdeckt zu. (Alternativregel: Wenn alle einverstanden sind, könnt ihr auch jedem Spieler 3 Charakterkarten zuteilen, von denen sich jeder 1 aussucht.). Alle nicht verwendeten Charakterkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden wieder benötigt, falls ein Spieler stirbt.
- Jeder Spieler legt seine Charakterkarte aufgedeckt vor sich hin. Dies ist die Figur, die der Spieler in diesem Spiel verkörpert. Charakterkarte, Gegenstände, Begleiter, Spielmarken sowie anderes Spielmaterial bilden zusammen das *Spielfeld* des Spielers. Das Diagramm oben stellt ein beispielhaftes Spielfeld dar. Dort sieht man auch, wie die Charakterkarte und alle ihre Besitztümer ausgelegt werden.
- Jeder Spieler setzt die zu seiner Charakterkarte passende Plastikfigur auf das *Startfeld*, das auf der Charakterkarte genannt wird.
- Jeder Spieler erhält so viele Lebenspunktemarker und Schicksalsmarker, wie jeweils als Ausgangswert auf der Charakterkarte vermerkt ist. Jeder Spieler erhält zudem 1 Goldmünze. Lebensmarker, Schicksalsmarker und Goldmünzen sollten an der passenden Stelle neben der Charakterkarte ausliegen. Die übrigen Spielmarker und Goldmünzen werden zur weiteren Verwendung während des Spiels neben das Spielbrett gelegt.
- Spiele, die laut ihrer Charakterkarte zu Anfang des Spiels über Zaubersprüche verfügen, ziehen entsprechend viele Zauberspruchkarten. Diese sollten vor den anderen Spielern verborgen werden.
- Spiele, die laut ihrer Charakterkarte das Spiel im Besitz von Gegenständen beginnen, nehmen sich nun die entsprechenden Gegenstände vom Kaufkartenstapel.
- Die Krötenkarten und die Gesinnungskarten werden zur späteren Verwendung neben das Spielbrett gelegt.
- Der Besitzer des Spiels darf anfangen. Danach ist jeder Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



CHARAKTERKARTEN

Mittels seiner Spielfigur interagiert der Spieler mit dem Spielbrett, reist in neue Regionen, greift Kreaturen an, gewinnt Schätze, Begleiter und machtvolle Zaubersprüche hinzu. Jede Charakterkarte zeigt Stärke, Talent, Schicksal und Lebenspunkte der Figur ebenso an wie ihre besonderen Fähigkeiten.

STÄRKE

Die Stärke einer Spielfigur steht für ihre Kraft, ihre Ausdauer und ihr Kampfgeschick. Stärke wird verwendet, um Gegner zu *besiegen* (siehe „Kampf“ auf S. 10) oder um Hindernisse zu überwinden, die sich der Figur im Lauf des Spiels in den Weg stellen können. Wenn ein Spieler Stärke hinzu erhält, legt er die entsprechende Anzahl roter Kegel neben seiner Charakterkarte aus.

Stärkemarker finden nur für während des Spiels hinzugewonnene Stärkepunkte Verwendung. Stärke, die die Figur durch Gegenstände, Magische Gegenstände oder Begleiter erhält, wird nicht durch Stärkemarker dargestellt, sondern wird durch die Anweisungen auf der Karte geregelt.

Die Stärke eines Spielers entspricht dem Anfangswert der Spielfigur plus Stärkemarker plus Stärke durch zur Verfügung stehende Gegenstände, Magische Gegenstände und Begleiter.

Wenn ein Spieler Stärke verliert, werden entsprechend viele Stärkemarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

Die Stärke eines Spielers kann nie unter ihren Anfangswert (siehe Charakterkarte) sinken.

TALENT

Das Talent einer Spielfigur steht für ihre Intelligenz, ihre Weisheit und ihre magischen Fähigkeiten. Talent ist das Hauptattribut für den *Psychischen Kampf* (siehe „Psychischer Kampf“ auf S. 11) und bestimmt, wie viele Zaubersprüche ein Spieler besitzen darf (siehe „Zaubersprüche hinzugewinnen“ auf S. 13). Wenn ein Spieler Talentpunkte hinzugewinnt, wird dieses durch zusätzliche Talentmarker (blaue Kegel) dargestellt, die neben seiner Charakterkarte ausgelegt werden.

Talentmarker finden nur für während des Spiels hinzugewonnene Talentpunkte Verwendung. Talent, das die Figur durch Gegenstände, Magische Gegenstände oder Begleiter erhält, wird nicht durch Talentmarker dargestellt, sondern wird durch die Anweisungen auf der Karte geregelt.

Das Talent eines Spielers entspricht dem Anfangswert der Spielfigur plus Talentmarker plus Talent durch zur Verfügung stehende Gegenstände, Magische Gegenstände und Begleiter.

Wenn ein Spieler Talent verliert, werden entsprechend viele Talentmarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

Das Talent eines Spielers kann nie unter seinen Anfangswert (siehe Charakterkarte) sinken.

BEISPIEL FÜR DIE STÄRKE EINER SPIELFIGUR

Der Krieger (Anfangsstärke 4) verfügt über 2 Stärkemarker, den Magischen Gürtel (ein Magischer Gegenstand, der ihm 1 Punkt Stärke verleiht), das Einhorn (ein Begleiter, der ihm 1 Punkt Stärke verleiht) und ein Schwert (ein Gegenstand, der im Kampf seine Stärke um 1 Punkt erhöht).

Seine Gesamtstärke ist 8 (Anfangsstärke von 4 plus 2 Stärkemarker plus je 1 Punkt für den Magischen Gürtel und das Einhorn).

Im Kampf ist seine Stärke 9, da er dann das Schwert nutzen kann.

Während des Spiels landet er auf dem Feld Verwunschene Lichtung. Dort zählen die Stärkepunkte von Gegenständen und Magischen Gegenständen nicht. Seine Stärke ist hier also 7 (Anfangsstärke 4 plus 2 Punkte durch Stärkemarker und 1 Punkt durch das Einhorn), was auch im Kampf gilt.





FÄHIGKEITEN

Jeder Spieler verfügt über eine oder mehrere Fähigkeiten, die auf den Charakterkarten erklärt werden.

START

Das Startfeld einer Spielfigur ist das Feld, auf dem ein Spieler seine Reise beginnt.

GESINNUNG

Die Gesinnung einer Spielfigur spiegelt ihre charakterlichen Eigenschaften wider. Eine Gute Spielfigur ist höflich und rechtschaffen, eine Böse Spielfigur ist ein kaltherziger Übeltäter, und eine Neutrale Spielfigur liegt irgendwo zwischen diesen beiden Extremen. Die Gesinnung eines Spielers kann sich durch Begegnungen oder Einsatz von Fähigkeiten ändern.



Gute Seite



Böse Seite

DIE GESINNUNG ÄNDERN

Wechselt ein Spieler die Gesinnung, legt er eine Gesinnungskarte so in sein Spielfeld, dass die neue Gesinnung sichtbar ist. Wechselt seine Gesinnung zu seiner ursprünglichen, die auf der Charakterkarte verzeichnet ist, wird die Gesinnungskarte abgelegt.

Jeder Spieler, auch der Druide, darf maximal 1× pro Zug die Gesinnung wechseln.

Besitzt ein Spieler Karten, die er aufgrund seiner neuen Gesinnung nicht besitzen darf (z.B. den Heiligen Gral oder das Runenschwert), muss er sie sofort auf dem Feld, auf dem er gerade steht, ablegen.

LEBENSUNKTE

Lebenspunkte geben die Widerstandsfähigkeit eines Spielers an. Sie gehen durch Kämpfe, Psychische Kämpfe und andere Gefahren, denen er begegnet, verloren. Die Lebenspunkte eines Spielers werden durch Lebenspunktemarker (grüne Kegel) neben seiner Charakterkarte angezeigt. Man kann Lebenspunkte zurückerhalten, indem man Heilung erfährt oder neue Lebenspunkte hinzugewinnt.

Auf seiner Charakterkarte ist angegeben, mit wie vielen Lebenspunkten der Spieler das Spiel beginnt.

LEBENSUNKTE VERLIEREN

Wenn ein Spieler Lebenspunkte verliert, werden entsprechend viele Lebenspunktemarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

ALLE LEBENSUNKTE VERLIEREN

Ein Spieler, der alle seine Lebenspunkte verliert, ist getötet. Alle Gegenstände, Magische Gegenstände, Begleiter und Goldmünzen des Spielers werden auf das Feld gelegt, auf dem er gestorben ist. Alle seine Stärke-, Talent- und Schicksalsmarker werden in den Vorrat zurückgelegt. Die Zaubersprüche des Spielers werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Alle anderen Karten (inklusive der Trophäen des Spielers) bzw. Spielmarker werden ebenfalls auf die entsprechenden Ablagestapel bzw. in den Vorrat zurückgelegt.

Seine Charakterkarte und Figur werden aus dem Spiel entfernt. Der Spieler der gestorbenen Spielfigur darf in seinem nächsten Spielzug wieder in das Spiel einsteigen, indem er eine neue Spielfigur aus den bisher nicht verwendeten Charakterkarten zieht und erneut die Schritte 5-10 unter „Spiaufbau“ (siehe S. 4) durchführt.

Ausnahme: Wenn ein Spieler bereits die Krone der Herrschaft erreicht hat, *kehren gestorbene Spielfiguren nicht zurück* (siehe S. 19).

LEBENSUNKTE HEILEN UND HINZUGEWINNEN

Das *Heilen* von Lebenspunkten kann den Lebenspunktwert niemals über seinen Anfangswert erhöhen.

Hingegen kann ein Spieler neue Lebenspunkte *hinzugewinnen*, die dann auch seinen Anfangswert übersteigen dürfen.

SCHICKSAL

Schicksal ist das Maß für das Glück einer Spielfigur. 1× pro Würfelwurf darf ein Spieler 1 Schicksalsmarker ausgeben (und ihn in den Vorrat zurücklegen), um 1 Würfel neu zu werfen. Dies ist unter folgenden Umständen möglich:



Schicksalsmarker

1. Beim Würfeln für die Bewegung (*Bewegung* siehe S. 8).
2. Beim Würfeln für den Angriff (*Angriff* siehe S. 10).
3. Beim Würfeln aufgrund der Anweisungen einer Karte oder eines Eintrags auf dem Spielbrett.

Setzt ein Spieler einen Schicksalsmarker ein, um 1 Würfel neu zu werfen, muss er das neue Ergebnis akzeptieren. Er darf keinen weiteren Schicksalsmarker ausgeben, um den Wurf erneut zu wiederholen. Wirft ein Spieler mehrere Würfel auf einmal, kann er 1 Schicksalsmarker ausgeben, um 1 dieser Würfel neu zu werfen (zum Beispiel auf dem Feld *Der Tod* in der Inneren Region).

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit der Anzahl Schicksalsmarker, die auf seiner Charakterkarte verzeichnet ist. Hat ein Spieler alle seine Schicksalsmarker ausgegeben, hat dies keinen weiteren Einfluss auf das Spiel, außer, dass er keine Schicksalspunkte mehr einsetzen kann, um Würfelwürfe zu wiederholen.

Ein Spieler darf keine Schicksalsmarker verwenden, um den Angriffswurf eines Monsters (*Angriffswurf* siehe S. 10) oder einen Würfelwurf eines anderen Spielers wiederholen zu lassen.

SCHICKSALSMARKER ZURÜCKGEWINNEN UND HINZUGEWINNEN

Schicksalsmarker erhält man normalerweise durch Begegnungen aufgrund von Abenteuerkarten oder Einträgen auf Feldern des Spielbretts. Ein Spieler kann auf diese Weise maximal Schicksalspunkte bis zur Höhe seines Anfangswerts *zurückgewinnen*. Erlaubt es eine Begegnung, dass der Spieler neue Schicksalspunkte *hinzugewinnt*, darf die Zahl seiner Schicksalspunkte aber seinen Anfangswert übersteigen.



ABENTEUERKARTEN

Die meisten Felder des Spielbretts weisen die Spieler an, Abenteuerkarten zu ziehen. Wenn Abenteuerkarten gezogen werden, wird immer die oberste Karte des Abenteuerkartenstapels aufgenommen; die Karten werden dann auf dem Feld ausgelegt, auf dessen Anweisung hin sie gezogen wurden.

Wenn auf einem Feld bereits Abenteuerkarten liegen, nimmst du nur so viele neue Karten vom Zugstapel, bis du die Zahl der auf dem Feld genannten Karten *erreicht* hast. Steht zum Beispiel auf dem Feld „Zieh 2 Karten“ und es liegt dort bereits eine Karte, dann ziehst du nur noch 1 Karte.

Abenteuerkarten werden immer in der Reihenfolge ihrer *Begegnungszahlen* (die Zahl rechts unten auf den Abenteuerkarten) abgehandelt.

Die niedrigste Begegnungszahl wird immer zuerst abgehandelt, dann die nächst niedrige und so weiter. Bei gleicher Begegnungszahl werden die Abenteuerkarten in der Reihenfolge, in der sie gezogen werden, abgehandelt.

Es gibt eine Ausnahme zur obigen Regel der Begegnungszahlen: Karten, bei denen bestimmt wird, auf welchem Feld sie ausgelegt werden, müssen immer *vor* allen anderen Karten abgehandelt werden, unabhängig von ihrer Begegnungszahl. Wird eine solche Karte auf einem anderen Feld ausgelegt, betrifft sie den sie ziehenden Spieler nicht.

KARTEN OHNE BEGEGNUNGZAHLE ABHANDELN

Karten ohne Begegnungszahl (wie der Zauberspruch Hexagramm) müssen immer vor der Begegnung mit anderen Karten, Mitspielern oder dem Text des Felds abgehandelt werden.

ARTEN VON ABENTEUERKARTEN

Nachstehend führen wir die unterschiedlichen Arten von Abenteuerkarten und ihre Auswirkungen auf. Vergiss nicht, dass die Karten in der Reihenfolge ihrer Begegnungszahlen abgehandelt werden müssen. Dies bedeutet gemeinhin, dass Ereignisse und Gegner vor den anderen Abenteuerkarten abgehandelt werden, die Vorteile für die Spieler bieten.

EREIGNISSE

Die Anweisungen der Karte sind zu befolgen. Eine Anweisung, die dazu führt, dass der Spieler 1 Runde aussetzen muss, beendet den Zug des Spielers augenblicklich. Wenn es auf dem Feld noch weitere, nicht abgehandelte Abenteuerkarten gibt, denen der Spieler nun nicht mehr begegnen kann, gilt dies bereits als Aussetzen. Ist dies nicht der Fall, verliert der Spieler einfach seinen nächsten Zug.

GEGNER – TIERE, DRACHE ODER MONSTER

Diese Gegner greifen jeden, der ihnen begegnet, im Kampf an. Getötete Gegner dieser Art können als Trophäen behalten werden, die gegen Stärkepunkte eingetauscht werden können (siehe „Trophäen“ auf S. 14). Nicht besiegte Gegner bleiben auf ihrem Feld liegen und harren des nächsten Besuchers.

GEGNER – GEIST

Diese Gegner greifen jeden, der ihnen begegnet, im Psychischen Kampf an. Besiegte Gegner dieser Art können als Trophäen behalten werden, die gegen Talentpunkte eingetauscht werden können (siehe „Trophäen“ auf S. 14). Nicht besiegte Gegner bleiben auf ihrem Feld liegen und harren des nächsten Besuchers.

FREMDE

Die Anweisungen der Karten sind zu befolgen. Fremde können die verschiedensten Auswirkungen auf die Spieler haben, die ihnen begegnen. Manchmal ist die Reaktion eines Fremden von der Gesinnung der Spielfigur abhängig.

GEGENSTÄNDE, MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND BEGLEITER

Sofern nichts weiter dagegen spricht, dürfen diese im Spielfeld des Spielers ausgelegt werden, sobald alle Gegner besiegt wurden oder ihnen ausgewichen wurde (siehe „Gegenstände“ und „Begleiter“ auf S. 12).

ORTE

Die Anweisungen der Karten sind zu befolgen. Einige Orte erfordern einen Würfelwurf, um zu bestimmen, was sich ereignet, andere entfalten ihre Wirkung bei jedem Besuch.



DER SPIELZUG

In ihren Spielzügen bewegen sich die Spielfiguren über das Spielbrett. Zumeist geschieht dies durch einen Würfelwurf, manchmal aber auch durch Zaubersprüche, seltsame Wesen oder im Verlauf des Spiels entdeckte Orte.

Nach der Bewegung kann eine Spielfigur wählen, ob sie einer anderen Spielfigur auf diesem Feld begegnen (so dort eine steht) oder den Anweisungen des Felds folgen möchte. Diese Anweisungen beinhalten zumeist das Ziehen von Abenteuerkarten. Diese Karten stellen Gegenstände, Gegner oder andere Begebenheiten dar, die den Spielfiguren auf diesem Feld begegnen.

Mit der Zeit werden die Spielfiguren immer mächtiger, bis sie sich schließlich stark genug fühlen, um den Gefahren der Inneren Region zu trotzen und die Mitte des Spielbretts zu betreten, um so die Krone der Herrschaft in Besitz zu nehmen.

Im Einzelnen besteht der Spielzug eines Spielers aus 2 Teilen, die in dieser Reihenfolge stattfinden:

1. **Bewegung** – Der Spieler wirft 1 Würfel und bewegt seine Spielfigur um genau so viele Felder in eine beliebige Richtung auf dem Spielbrett.
2. **Begegnungen** – Sobald die Bewegung abgeschlossen ist, muss der Spieler auf dem Zielfeld entweder einer anderen Spielfigur begegnen oder die Anweisungen des Feldes befolgen.

Am Ende des Spielzuges ist der Spieler zur Linken an der Reihe; es wird also im Uhrzeigersinn gespielt.

BEWEGUNG

Auf dem Spielbrett ist das magische Land Talisman in 3 *Regionen* aufgeteilt (Äußere Region, Mittlere Region und Innere Region). Jede Region ist in eine Reihe von *Feldern* unterteilt; jedes Feld ist am Rand durch eine Überschrift sowie einen Text für Begegnungen gekennzeichnet. Die Spielfiguren bewegen sich über die Felder ihrer Region; sie können als Ergebnis von Begegnungen oder Karten auch die Regionen wechseln.

BEWEGUNG IN DER ÄUSSEREN UND MITTLEREN REGION

Um sich in der Äußeren oder der Mittleren Region zu bewegen, wirft der Spieler 1 Würfel und bewegt sich um genau so viele Felder vorwärts. (Manche Zaubersprüche, Fähigkeiten und andere Ereignisse können dem Spieler eine Bewegung ohne Würfelwurf zugestehen. Diese Fälle werden auf den betreffenden Karten genau erklärt.) Die Spielfigur bewegt sich dann die volle Augenzahl nach Belieben entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn vorwärts. Während der Bewegung darf die Bewegungsrichtung nicht verändert werden – es sei denn, die Bewegung wechselt zwischen der Äußeren und Mittleren Region (siehe „Das Feld Wächter“ auf S. 16). Der Spieler muss sich immer bewegen, selbst wenn er in einem Feld startet, in dem sich ein anderer Spieler oder eine Abenteuerkarte befindet. Das Feld, auf dem er *landet*, ist das Feld, auf dem er seine Bewegung beendet oder zu dem er durch einen Zauberspruch oder eine Begegnung versetzt wird.

REGIONEN

Auf dem Spielbrett ist das magische Land Talisman in 3 Regionen aufgeteilt.

ÄUSSERE REGION

Diese befindet sich am äußeren Rand des Spielbretts:



MITTLERE REGION

Diese wird von der Äußeren Region durch den Sturmfluss und von der Inneren Region durch das Tal des Feuers getrennt:



INNERE REGION

Diese befindet sich in der Mitte des Spielbretts:





BEGEGNUNGEN

Hat ein Spieler seine Bewegung beendet, muss er sich entweder den Begegnungen des Feldes stellen oder einem anderen Spieler begegnen. Spielfiguren können den verschiedensten Monstern und Personen begegnen. Manchmal sind diese Begegnungen friedlicher Natur und helfen dem Spieler sogar. Andere Begegnungen sind feindlich eingestellt, greifen den Spieler an oder verwandeln ihn gar in eine schleimige Kröte!

Sofern nicht eigens anders erwähnt, können Spieler nur in ihrem eigenen Spielzug Begegnungen haben.

BEGEGNUNGEN IN DER ÄUSSEREN ODER DER MITTLEREN REGION

Die Spieler haben ausschließlich auf dem Feld, auf dem sie landen, Begegnungen. Sie können niemals auf dem Feld, auf dem sie ihre Bewegung begonnen haben, eine Begegnung haben.

Ein Spieler muss auf seinem Zielfeld entweder einem Spieler seiner Wahl begegnen oder sich dem Feld selbst stellen.

EINEM ANDEREN SPIELER BEGEGNEN

Eine Begegnung mit einem anderen Spieler ist *entweder* ein Angriff (siehe „Kämpfe zwischen 2 Spielern“ auf S. 10) oder das Einsetzen einer Fähigkeit gegen diesen Spieler. Tötet ein Spieler einen anderen, kann er ihm nach Belieben Gegenstände, Begleiter oder Goldmünzen abnehmen. Alle Gegenstände, Begleiter und Goldmünzen, die der siegreiche Angreifer nicht an sich nimmt, bleiben auf dem Feld liegen.

Entscheidet sich ein Spieler dazu, einen anderen Spieler anzugreifen und damit nicht das Feld zu erforschen, kann er auch ausliegende Fremde und Orte nicht besuchen und keine auf dem Feld ausliegenden Gegenstände, Begleiter oder Goldmünzen an sich nehmen.

BEGEGNUNGEN AUF EINEM FELD - FELDER AUF DENEN MAN KARTEN ZIEHT

Entscheidet sich ein Spieler, keinem anderen Spieler zu begegnen, sondern das Feld selbst zu erforschen, muss er den Anweisungen auf dem Feld folgen. Weist das Feld ihn an, Karten zu ziehen, sind damit immer die obersten Abenteuerkarten des Abenteuerkartenstapels gemeint. Liegen bereits Karten (Abenteuer-, Kauf- oder Zauberspruchkarten) auf dem Feld, werden nur so viele Karten gezogen, dass die Anzahl der Karten der auf dem Feld vorgeschriebenen Anzahl entspricht.

Abenteuerkarten werden immer in der Reihenfolge ihrer Begegnungszahlen abgehandelt.

Die niedrigste Begegnungszahl wird immer zuerst abgehandelt, dann die nächst niedrige und so weiter. Bei gleicher Begegnungszahl werden die Abenteuerkarten in der Reihenfolge, in der sie gezogen werden, abhandelt.

Nachdem die Gegner besiegt sind (siehe „Abhandeln eines Kampfs gegen eine Kreatur“ auf S. 10) oder ihnen ausgewichen wurde (siehe „Ausweichen“ auf S. 14), muss der Spieler zuerst alle Fremden und Orte besuchen, bevor er Goldmünzen, Gegenstände und Begleiter an sich nehmen kann.

Legt ein Spieler Begleiter oder Gegenstände auf einem Feld ab (siehe „Begleiter und Gegenstände liegen lassen“ auf S. 16), darf er nur so viele Karten ziehen, wie auf dem Feld dann noch fehlen, um die Anzahl zu erreichen, die auf dem Feld vermerkt ist.

Beispiel: Ein Spieler beendet seine Bewegung auf einem Feld, auf dem er 1 Karte ziehen soll. Legt er 1 Gegenstand dort ab, darf er keine Karte ziehen, da sich dann dort ja schon eine Karte befindet.

Ein Spieler darf Karten auf einem Feld ablegen, um zu verhindern, weitere Karten ziehen zu müssen, aber er darf diese Karten in dem Zug, in dem er sie abgelegt hat, nicht wieder aufnehmen. Dadurch haben die anderen Spieler eine Chance, diese Karten an sich zu nehmen.

BEGEGNUNGEN AUF EINEM FELD - SONSTIGE FELDER

Entscheidet sich ein Spieler, keinem anderen Spieler zu begegnen, sondern das Feld selbst zu erforschen, muss er den Anweisungen auf dem Feld folgen. Alle Gegner eines solchen Felds müssen getötet werden (siehe „Abhandeln eines Kampfs gegen eine Kreatur“ auf S. 10) oder man muss ihnen ausweichen (siehe „Ausweichen“ auf S. 14). Danach müssen Fremde und Orte abgehandelt werden und es können Goldmünzen, Gegenstände und Begleiter aufgenommen werden.

BEISPIEL EINER BEGEGNUNG



KOBOLD
Ereignis

Du triffst einen hinterhältigen Kobold. Wirf 1 Würfel, um zu bestimmen, wohin er dich teleportiert:

1) Felsspalten 2) Tiefer Wald
3) Taverne 4) Ruinen
5) Verborgenes Tal
6) Verwunschene Lichtung

Danach teleportiert er sich auf den Ablagestapel.

Der Zwerg landet im Verborgenen Tal und wird angewiesen, 3 Abenteuerkarten zu ziehen. Er zieht den Kobold (Ereignis), einen Bär (Gegner) und einen Beutel Gold (Gegenstand). Der Kobold hat die niedrigste Begegnungszahl und muss deshalb zuerst abgehandelt werden. Der Zwerg würfelt eine „4“ und wird dementsprechend vom Kobold in die Ruinen teleportiert, bevor er eine Chance erhält, den Bären zu bekämpfen und das Gold an sich zu nehmen. Der Bär und der Beutel Gold bleiben aufgedeckt im Verborgenen Tal liegen und gelten für den nächsten hier landenden Spieler bereits als 2 der 3 hier zu ziehenden Karten. Der Zwerg setzt seinen Zug mit einer weiteren Begegnung in den Ruinen fort.

ANGRIFFE

Es gibt 2 Sorten von Angriffen: *Kämpfe* und *Psychische Kämpfe*. Ein Kampf findet gegen Kreaturen mit einem Stärkewert statt, ein Psychischer Kampf findet gegen Kreaturen mit einem Talentwert statt. Greift ein Spieler einen anderen an, muss er den Kampf über die Stärke wählen, es sei denn, er hat eine Fähigkeit, die es ihm erlaubt, den anderen Spieler in einen Psychischen Kampf zu zwingen.

KAMPF

Zum Kampf kommt es, wenn:

1. ein Spieler einem Gegner – Monster, Drache oder Tier – oder einer anderen Kreatur mit einem Stärkewert begegnet,

oder

2. ein Spieler sich entscheidet, einen anderen anzugreifen, es sei denn, er hat eine Fähigkeit, die es ihm erlaubt, den Gegner in einen Psychischen Kampf zu zwingen.

ABHANDELN EINES KAMPFS GEGEN EINE KREATUR

Kämpfe gegen Kreaturen werden exakt dieser Abfolge von Schritten abgehandelt:

1. Ausweichen

Der Spieler erklärt zuerst, ob er ausweichen möchte oder nicht (siehe „Ausweichen“ auf S. 14). Möchte oder kann er nicht ausweichen, kommt es zum Kampf.

2. Zaubersprüche wirken

Alle Zaubersprüche, die der Spieler wirken möchte, müssen vor dem *Angriffswurf* eingesetzt werden (siehe „Zaubersprüche“ auf S. 13). Alle Effekte oder Fähigkeiten, die die Stärke oder das Talent des Spielers beeinflussen, müssen vorher eingesetzt worden sein.

3. Angriffswurf des Spielers

Der Spieler wirft 1 Würfel, dessen Ergebnis der Angriffswurf ist. Der *Angriffswert* eines Spielers ist der Angriffswurf plus der Stärke des Spielers inklusive aller Bonusse im Kampf. Er darf maximal 1 *Waffe* verwenden (siehe unter „Waffe“ und „Rüstung“ auf S. 12).

4. Angriffswurf der Kreatur

Ein anderer Spieler wirft nun 1 Würfel für den Angriffswurf der Kreatur. Dieser wird zur Stärke des Gegners hinzugezählt. Der Spieler darf nun 1 Schicksalspunkt ausgeben, um seinen Würfelwurf zu wiederholen, wenn er dies möchte.

5. Angriffswerte vergleichen

Der Angriffswurf und die Stärke bzw. das Talent einer Kreatur ergeben zusammen den Angriffswert der Kreatur. Ist der Angriffswert des Spielers höher, tötet er die Kreatur. Ist der Angriffswert der Kreatur höher als der des Spielers, verliert dieser 1 Lebenspunkt (der Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder der Einsatz einer Fähigkeit kann dies eventuell verhindern). Sind beide Ergebnisse gleich, gibt es ein *Unentschieden*. Wird der Spieler besiegt oder gibt es ein Unentschieden, endet der Zug des Spielers sofort.

KREATUREN UND GEGNER

Einige Karten beziehen sich auf Kreaturen oder Gegner.



Ein „Gegner“ ist eine Abenteuerkarte, auf der in dem Feld Kartentyp das Wort „Gegner“ steht.

Eine „Kreatur“ ist jegliche Begegnung (außer anderen Spielern), die mittels Stärke oder Talent angreift. Das können Gegner sein, aber auch Ereignisse, Fremde, Orte, Zaubersprüche oder auch Felder des Spielbretts.

UNENTSCHEIDEN

Bei einem Unentschieden nimmt keine Seite Schaden (der Spieler verliert keinen Lebenspunkt und die Kreatur wird nicht getötet). Der Spielzug des Spielers endet sofort. In seinem nächsten Spielzug muss der Spieler dieses Feld verlassen, ohne die Kreatur erneut bekämpfen zu können, sofern dies nicht durch Feld- oder Kartentext anderweitig geregelt ist.

MEHR ALS 1 GEGNER

Gibt es auf einem Feld mehr als einen Gegner, der mit Stärke angreift, kämpfen diese wie ein einziger Gegner. Das bedeutet, es gibt nur 1 Angriffswurf für alle Gegner, zu dem dann die Stärkewerte aller Gegner hinzugezählt werden.

KÄMPFE ZWISCHEN 2 SPIELERN

Kämpfe zwischen Spielern finden in exakt dieser Abfolge von Schritten statt:

1. Ausweichen

Der Spieler erklärt zuerst, ob er ausweichen möchte oder nicht. Möchte oder kann er nicht ausweichen, kommt es zum Kampf.

2. Zaubersprüche wirken

Alle Zaubersprüche, die die Spieler wirken möchten, müssen vor dem Würfelwurf eingesetzt werden. Alle Effekte oder Fähigkeiten, die die Stärke oder das Talent der Spieler beeinflussen, müssen vorher eingesetzt worden sein.



3. Angriffswurf des Spielers

Beide Spieler werfen je 1 Würfel, dessen Ergebnis ihr jeweiliger Angriffswurf ist. Der Angreifer entscheidet nun, ob er 1 Schicksalspunkt ausgibt, um seinen Würfelwurf zu wiederholen. Sobald er sich entschieden hat, steht dem Verteidiger die gleiche Entscheidung zu. Der Angreifer darf sich nicht nach der Entscheidung des Verteidigers umentscheiden.

4. Angriffswerte vergleichen

Sobald über den Einsatz von Schicksalspunkten entschieden wurde, wird der Angriffswert des Angreifers wie im Kampf gegen Kreaturen zusammengezählt. Der Angriffswert des Verteidigers wird auf gleiche Art bestimmt. Der Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt. Bei gleichen Angriffswerten gibt es ein Unentschieden (siehe „Unentschieden“ auf S. 10).

5. Folgen des Kampfs

Der Gewinner des Kampfs kann entweder die Lebenspunkte des Verlierers um 1 senken (der Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder der Einsatz einer Fähigkeit kann das eventuell verhindern) oder ihm 1 beliebigen Gegenstand oder 1 Goldmünze wegnehmen und sich selbst aneignen. Tötet ein Spieler einen anderen, indem er dessen Lebenspunkte auf 0 senkt, kann er dem getöteten Gegner nach Belieben Gegenstände, Begleiter oder

Goldmünzen abnehmen. Alle Gegenstände, Begleiter und Goldmünzen, die er ihm nicht abnimmt, bleiben auf dem Feld liegen. Danach ist der Spielzug beendet.

PSYCHISCHER KAMPF

Zu einem Psychischen Kampf kommt es, wenn:

1. ein Spieler einem Gegner – Geist oder einem anderen Gegner mit einem Talentwert begegnet,

oder

2. ein Spieler sich entscheidet, mittels einer Fähigkeit anzugreifen, die es ihm erlaubt, den Gegner in einen Psychischen Kampf zu zwingen.

ABHANDELN EINES PSYCHISCHEN KAMPFS

Von nachstehenden Unterschieden abgesehen, wird ein Psychischer Kampf genau wie ein Kampf (siehe S. 10) abgehandelt:

1. Talent ersetzt Stärke.

2. Gegenstände können den Verlust eines Lebenspunkts nicht verhindern.

BEISPIEL FÜR EINEN ANGRIFF



Der Magier besitzt ein Schwert sowie die Zauber Unsichtbarkeit und Psychischer Schlag. Zudem verfügt er über 1 Stärke-, 2 Talent- und 3 Schicksalsmarker. In seinem Zug landet er auf dem Feld *Hügel* und zieht eine Abenteuerkarte: einen Riesen mit Stärke 6. Der Magier könnte nun dem Kampf ausweichen, indem er den Zauber Unsichtbarkeit wirkt, entscheidet sich aber lieber dazu, den Riesen anzugreifen. Da der Riese einen Stärkewert hat, muss der Magier ihn in einem Kampf mittels Stärke besiegen (er darf keinen Psychischen Kampf wählen).

Der Magier entscheidet nun, den Zauberspruch Psychischer Schlag zu wirken, der es ihm erlaubt, seinen Talentwert von 5 für diesen Zug zu seiner Stärke hinzuzuzählen. Da es sich

um einen Kampf handelt, darf er auch den Bonus seines Schwerts hinzuzählen. Damit hat er in diesem Kampf eine Gesamtstärke von 9 (Stärkewert von 2 + 1 durch den Stärkemarken + 5 durch den Psychischen Schlag und + 1 durch das Schwert = 9). Der Magier würfelt für seinen Angriffswurf eine „3“, und ein anderer Spieler würfelt für den Angriffswurf des Riesen eine „6“.

Nach dem Würfeln haben sowohl Riese als auch Magier einen Angriffswert von 12, was ein Unentschieden bedeutet. Der Magier entscheidet sich aber, 1 Schicksalsmarker auszugeben, um seinen Wurf zu wiederholen, und würfelt eine „5“. Jetzt hat der Magier einen Angriffswert von 14 gegen den Angriffswert des Riesen von 12. Da der Angriffswert des Magiers nun größer ist als der des Riesen, tötet er den Riesen und erhält die Gegnerkarte als Trophäe. Wäre der Angriffswert des Magiers kleiner gewesen als der des Riesen, hätte er 1 Lebenspunkt verloren und sein Zug wäre augenblicklich beendet gewesen.

REGELN FÜR SPIELFIGUREN

Dieser Teil der Regeln beschäftigt sich eingehend mit den Spielfiguren und wie sie Reichtümer anhäufen, Begleiter erhalten, Zaubersprüche wirken, Stärke und Talent erhöhen, Kreaturen ausweichen und ihre Gesinnung ändern.

GOLDMÜNZEN

Goldmünzen ermöglichen es den Spielern, Gegenstände zu kaufen und für gewisse Dienste zu zahlen. Der Reichtum eines Spielers wird durch die neben seiner Charakterkarte angehäuften Goldmünzen bestimmt.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1 Goldmünze; während des Spiels können weitere Goldmünzen hinzugewonnen werden.

Alle Preise sind in Goldmünzen (G) ausgewiesen. „3G“ heißt also 3 Goldmünzen.

Alle Zahlungen, die nicht an einen anderen Spieler geleistet werden, gehen direkt in den Vorrat der Goldmünzen neben dem Spielbrett.

Alles Gold, das man nicht von einem anderen Spieler erhält, nimmt man aus diesem Vorrat.

Goldmünzen sind keine Gegenstände – deshalb werden sie nicht auf die Traglast angerechnet.

Soll ein Spieler Goldmünzen verlieren, hat aber keine mehr, hat dies keinerlei Auswirkungen.

GEGENSTÄNDE

Unter den Oberbegriff „Gegenstände“ fallen sowohl Magische Gegenstände als auch normale Gegenstände. Während des Spiels erhalten die Spieler Gegenstände zumeist als Auswirkung einer Begegnung. Gegenstände liegen immer aufgedeckt unterhalb der Charakterkarte.

TRAGLASTGRENZE BEI GEGENSTÄNDEN

Kein Spieler kann mehr als 4 Gegenstände tragen – es sei denn, er besitzt einen Packesel.

Wer mehr als 4 Gegenstände besitzt, muss die überzähligen Gegenstände seiner Wahl aufgedeckt auf dem Feld liegenlassen, auf dem er sich gerade befindet.

BEISPIEL FÜR ÜBERSCHREITUNG DER TRAGLAST

Der Magier hat einen Packesel, der insgesamt 8 Gegenstände trägt. Doch der Dieb wirkt Hypnose auf den Magier und nimmt ihm den Packesel weg. Jetzt kann der Magier nur noch 4 Gegenstände tragen und muss sich entscheiden, welche seiner 8 Gegenstände er aufgedeckt auf seinem Feld zurückerlässt.

„WAFFE“ UND „RÜSTUNG“

Einige Gegenstände, welche die Stärke im Kampf erhöhen, tragen das Wort „*Waffe*“ in der Überschrift. Ein Spieler darf in einem Kampf maximal **1 Waffe** verwenden.



Einige Gegenstände können einen möglichen Lebenspunktverlust verhindern; sie tragen das Wort „*Rüstung*“ in der Überschrift. Ein Spieler darf pro Kampf maximal **1 Rüstung** verwenden.

BEGLEITER

Während des Spiels können die Spieler aufgrund von Begegnungen Begleiter hinzugewinnen. Alle Begleiter, die einem Spieler folgen, müssen stets aufgedeckt unterhalb der Charakterkarte ausgelegt werden.

Jeder Spieler darf über beliebig viele Begleiter verfügen.

EINEN BEGLEITER VERLIEREN

Ein Begleiter, der getötet wird (zum Beispiel in der Schlucht oder im Turm des Vampirs) oder abgelegt werden muss, wird auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt.



ZAUBERSPRÜCHE

Im magischen Lande Talisman kann jeder, der über genügend Talent verfügt, Zaubersprüche wirken. Einige Spielerfiguren beginnen das Spiel bereits mit 1 oder mehreren Zaubersprüchen; man kann weitere auf der Reise um das Spielbrett hinzugewinnen.

ZAUBERSPRÜCHE HINZUGEWINNEN

Jeder Spieler, der über genügend Talentpunkte verfügt, kann Zaubersprüche wirken. Nur die Spieler, auf deren Charakterkarten dies ausdrücklich vermerkt ist, beginnen das Spiel mit Zaubersprüchen. Ansonsten werden Zaubersprüche meist durch Begegnungen hinzugewonnen. Hierzu zieht man die oberste Karte vom Kartenstapel der Zaubersprüche. Sollte dieser Stapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel der Zaubersprüche gemischt und verdeckt als neuer Zauberspruchkartenstapel neben das Spielbrett gelegt.

Jeder Spieler bewahrt seine Zaubersprüche so auf, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Der Spieler selbst darf seine Zaubersprüche natürlich jederzeit anschauen. Wie ein Zauberspruch genau wirkt, wird auf der jeweiligen Zauberspruchkarte erklärt.

Die Anzahl Zaubersprüche, die ein Spieler gleichzeitig besitzen darf, hängt von seinem Talentwert ab:

Gesamt-Talentwert:	1	2	3	4	5	6+
Maximale Anzahl Zaubersprüche:	0	0	1	2	2	3

Hat ein Spieler mehr Zaubersprüche, als seine Talentpunkte ihm erlauben, muss er sofort so viele Zauber seiner Wahl ablegen, bis er das Maximum wieder einhält. Er darf in diesem Moment keinen Zauberspruch aussprechen, um seinem Zauberspruch-Maximum auf diese Weise zu genügen. Zaubersprüche dürfen nicht einfach abgelegt werden, solange man das Maximum nicht übersteigt – die beste Methode, sie los zu werden, ist es, sie im Verlauf des Spiels auszusprechen!

BEISPIEL FÜR MAXIMUM DER ZAUBERSPRÜCHE

Ein Magier mit 5 Talentpunkten hat Salomons Krone, die ihm einen Bonus von 2 Talentpunkten gibt.

Er darf 3 Zaubersprüche besitzen. Landet er auf der Verwunschenen Lichtung, zählt Salomons Krone nicht mehr; sein Gesamt-Talentwert ist nun 5, und er muss sofort einen Zauberspruch ablegen, wenn er gerade über 3 verfügt.

Verlässt er die Verwunschene Lichtung, hat er wieder 7 Talentpunkte und darf wieder über bis zu 3 Zaubersprüche verfügen.

ZAUBERSPRÜCHE WIRKEN

Ein Spieler ist niemals gezwungen, einen Zauberspruch zu wirken. Ein Spieler darf seine Zaubersprüche so lange behalten, wie er möchte, bevor er sich entscheidet, sie zu wirken. Ein Zauberspruch darf nur auf die Weise gewirkt werden, die auf der Zauberspruchkarte ausgeführt wird. Sobald ein Zauberspruch gewirkt und sein Effekt abgehandelt ist, wird er auf den Ablagestapel der Zaubersprüche gelegt.

Zaubersprüche, die andere Spieler betreffen, wirken auf dem ganzen Spielbrett unabhängig von der Region, in der sich diese Spieler befinden. Zaubersprüche, die Kreaturen betreffen, *wirken nicht auf Kreaturen der Inneren Region.*

Die maximale Anzahl Zaubersprüche, die ein Spieler in seinem eigenen Spielzug wirken kann, entspricht der Anzahl der Zaubersprüche, die er zu Beginn der Runde besitzt. Ein Spieler darf im Zug eines anderen Spielers maximal 1 Zauberspruch wirken. Diese Regeln gelten allerdings nicht für die Krone der Herrschaft (siehe „Krone der Herrschaft“ auf S. 19).



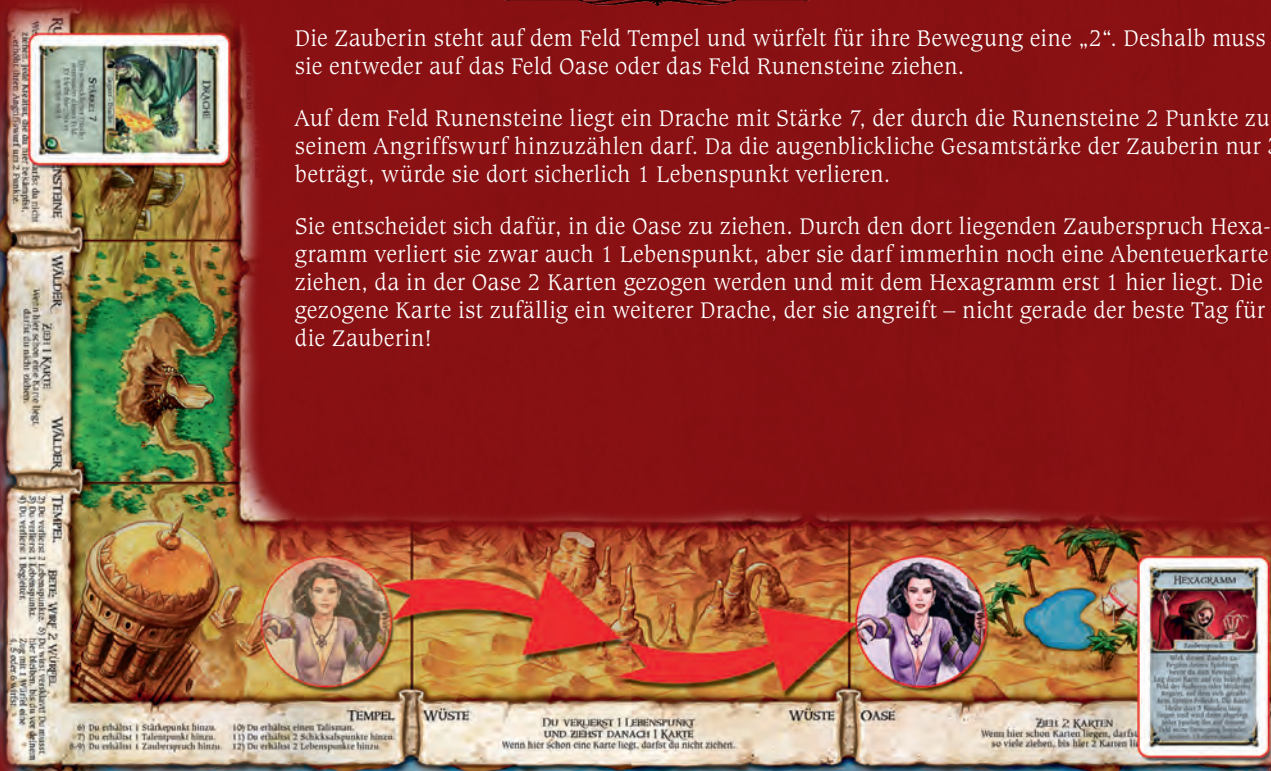


BEISPIEL EINES SPIELZUGS

Die Zauberin steht auf dem Feld Tempel und würfelt für ihre Bewegung eine „2“. Deshalb muss sie entweder auf das Feld Oase oder das Feld Runensteine ziehen.

Auf dem Feld Runensteine liegt ein Drache mit Stärke 7, der durch die Runensteine 2 Punkte zu seinem Angriffswurf hinzuzählen darf. Da die augenblickliche Gesamtstärke der Zauberin nur 3 beträgt, würde sie dort sicherlich 1 Lebenspunkt verlieren.

Sie entscheidet sich dafür, in die Oase zu ziehen. Durch den dort liegenden Zauberspruch Hexagramm verliert sie zwar auch 1 Lebenspunkt, aber sie darf immerhin noch eine Abenteuerkarte ziehen, da in der Oase 2 Karten gezogen werden und mit dem Hexagramm erst 1 hier liegt. Die gezogene Karte ist zufällig ein weiterer Drache, der sie angreift – nicht gerade der beste Tag für die Zauberin!



TROPHÄEN

Besiegt ein Spieler einen Gegner, darf er dessen Abenteuerkarte als Trophäe behalten. Am Ende seines Zugs darf der Spieler Trophäen gegen zusätzliche Stärke- und Talentpunkte eintauschen.

STÄRKE HINZUGEWINNEN

Ein Spieler erhält 1 Stärkemarker für jeweils 7 Stärkepunkte, die auf einzulösenden Trophäen aufgedruckt sind. Gegnerkarten, die auf diese Weise eingelöst werden, werden auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt. Stärkepunkte, die kein Vielfaches von 7 ergeben, sind verschwendet und gehen verloren.

Stärkemarker können natürlich auch durch Begegnungen hinzugewonnen werden.

TALENT HINZUGEWINNEN

Ein Spieler erhält 1 Talentmarker für jeweils 7 Talentpunkte, die auf einzulösenden Trophäen abgedruckt sind. Gegnerkarten, die auf diese Weise eingelöst werden, werden auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt. Talentpunkte, die kein Vielfaches von 7 ergeben, sind verschwendet und gehen verloren.

Talentmarker können natürlich auch durch Begegnungen hinzugewonnen werden.

AUSWEICHEN

Spieler haben manchmal die Möglichkeit, einer Kreatur oder einem anderen Spieler auszuweichen – zum Beispiel durch Zaubersprüche wie Unsichtbarkeit oder Unbeweglichkeit. Der ausweichende Spieler kann dann durch die Kreatur oder den anderen Spieler in keiner Weise beeinflusst werden, diese aber auch nicht selbst beeinflussen.

In der Inneren Region kann man nur anderen Spielern ausweichen – nicht aber Kreaturen!

Folgenden Begegnungen kann man ausweichen:

1. Alles, was einen Spieler angreift.
2. Jede Spielfigur, die versucht, den Spieler anzugreifen oder ihm mit Fähigkeiten zu schaden.
3. Kreaturen, die als Ergebnis einer Ereignis-, Orts- oder Fremdenkarte auftauchen (zum Beispiel der Drache als Ergebnis der Abenteuerkarte Höhle).



GOLDENE REGELN

Die folgenden Regeln sind die Goldenen Regeln von *Talisman*, die alle anderen Regeln brechen.

FÄHIGKEIT ODER REGELN?

Immer, wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt in Konflikt mit den Grundregeln gerät, hebt diese Fähigkeit oder der aufgetretene Effekt die Grundregel auf.

KÖNNEN ODER NICHT KÖNNEN

Wenn das Anwenden einer Fähigkeit oder das Wirken eines Zauberspruchs durch eine Karte ausdrücklich verboten wird, hat dies Vorrang, selbst wenn es an anderer Stelle ausdrücklich erlaubt wird. Besagt zum Beispiel eine Karte, dass im Kampf gegen eine bestimmte Kreatur keine *Waffen* benutzt werden können, hebt dies die Fähigkeit auf der Charakterkarte Krieger auf, im Kampf immer 2 *Waffen* zu verwenden.

TATSÄCHLICHER ODER MODIFIZIERTER WURF?

Wenn ein Effekt oder eine Fähigkeit nach einem Würfelwurf verlangt, wird immer nur der unmodifizierte Wurf, die Augenzahl, die man direkt auf dem Würfel abliest, verwendet. Zum Beispiel regeneriert der Troll 1 Lebenspunkt, wenn er beim Würfeln für die Bewegung eine „6“ wirft. Hat er einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf zur Bewegung, erhält er dennoch keinen Lebenspunkt zurück, wenn er eine „4“ würfelt, obwohl er sich volle 6 Felder fortbewegt.

BEGRENZTES SPIELMATERIAL

Das vorhandene Spielmaterial setzt eine natürliche Obergrenze für alle Elemente des Spiels. Gibt es zum Beispiel keine Stärkemarker mehr, kann niemand mehr Stärke hinzugewinnen, bis wieder Stärkemarker im Vorrat sind. Wer 5 einzelne Kegel zu 1 Fünferkegel umtauschen kann, ist dazu verpflichtet.



SONSTIGE REGELN

Diese Regeln befassen sich mit Situationen, die durch Begegnungen oder das Wechseln der Regionen eintreten können.

EINEN SPIELZUG AUSSETZEN

Die Anweisung, dass der Spieler 1 Runde aussetzen muss, beendet seinen Zug augenblicklich. Liegen auf dem entsprechenden Feld weitere Karten, denen der Spieler noch begegnen würde, zählt dies bereits als Aussetzen. Ansonsten verliert er seinen nächsten Spielzug.

KRÖTEN

Wird ein Spieler für 3 Runden in eine Kröte verwandelt, so ersetzt er für diesen Zeitraum seine Spielfigur durch eine Krötenfigur und legt die Charakterkarte *Kröte* über seine eigentliche Charakterkarte. Nach 3 Runden, dem Ende seines Krötendaseins, wird dies wieder rückgängig gemacht.

Eine Kröte hat nur 1 Stärkemarkenpunkt und auch nur 1 Talentpunkt. Stärkemarken oder Talentmarken, die vor dem Krötendasein erworben wurden, haben auf die Kröte keinerlei Auswirkung. Eine Kröte kann zwar Stärke- und Talentpunkte hinzugewinnen und wieder verlieren, diese Veränderungen verschwinden aber nach der Rückverwandlung wieder. Die Spielfigur hat dann wieder genau die gleichen Stärke- und Talentwerte wie vor der Verwandlung.

Der Spieler behält seine Trophäen und kann selbst als Kröte neue hinzugewinnen. Er könnte sogar Trophäen einlösen; die so gewonnenen Punkte gehen ihm aber wieder verloren, wenn er sich zurückverwandelt (daher ist es in der Regel eine dumme Idee, als Kröte Trophäen einzutauschen).

Eine Kröte bewegt sich ohne zu würfeln 1 Feld pro Zug.

Eine Kröte kann weder Zaubersprüche wirken noch welche erhalten. Die Zaubersprüche eines zur Kröte gewordenen Spielers werden nicht abgelegt, sondern er behält sie – er kann sie aber erst wieder wirken, wenn er wieder zurückverwandelt wurde.

Die Kröte hat so viele Lebenspunkte, wie der Spieler zuvor hatte. Mit dem Zugewinn und Verlust von Lebenspunkten der Kröte verändert sich auch der Lebenspunktwert des Spielers.

Auch die Schicksalspunkte einer Kröte entsprechen denen der eigentlichen Spielfigur. Auch sie können verloren und neu gewonnen werden, und alle Änderungen in diesem Bereich wirken sich auch auf den zurückverwandelten Spieler aus. Kröten können ganz normal Schicksalspunkte einsetzen.

Kröten handeln Begegnungen aller Art genauso ab wie alle anderen Spielfiguren.

Eine Kröte hat keinerlei Fähigkeiten. Der Spieler kann die eigentlichen Fähigkeiten seiner Figur nicht verwenden, solange er eine Kröte ist.

Wird eine Kröte erneut in eine Kröte verwandelt (zum Beispiel durch den Zauberspruch Zufall), bleibt der Spieler von diesem Moment an noch 3 Runden lang eine Kröte.



KARTEN BESITZEN UND BENUTZEN

Spieler *besitzen* alles, was sie haben – Gegenstände, Goldmünzen, Schicksalspunkte, Begleiter und Zaubersprüche.

Wenn ein Spieler dem Text einer Karte in seinem Besitz folgt, heißt das, dass er die Karte *benutzt*. Es liegt ganz am Spieler, ob er eine Karte benutzen möchte oder nicht. Zum Beispiel kann ein Spieler mit dem Kreuz automatisch einen Geist vernichten, er kann aber auch auf die Verwendung des Kreuzes verzichten und den Geist im Psychischen Kampf angreifen.

Spieler dürfen Karten mit sich führen, die sie nicht verwenden können – es sei denn, eine der Karten verbietet dies ausdrücklich. Zum Beispiel darf der Mönch keine **Waffen** verwenden. Dennoch darf er die Heilige Lanze mitführen, um sie beim Alchimisten in eine Goldmünze verwandeln zu lassen, sie in der Höhle des Hexenmeisters gegen einen **Talisman** einzutauschen oder einfach nur, damit kein anderer Spieler sie besitzt. Der Mönch darf allerdings kein Runenschwert mit sich führen, da dessen Text verbietet, dass Gute Spieler es besitzen. Ein Mönch, der ein Runenschwert findet, muss es aufgedeckt auf dem Feld zurücklassen, auf dem er es gefunden hat.

Spieler dürfen keine Karten an sich nehmen, die sie nicht besitzen dürfen. Darf ein Spieler zum Beispiel keine Begleiter haben, kann er den Zauberspruch Hypnose nicht auf einen anderen Spieler wirken, um diesem einen Begleiter zu stehlen.

BEGLEITER UND GEGENSTÄNDE LIEGEN LASSEN

Ein Spieler kann jederzeit Begleiter oder Gegenstände *liegen lassen*, indem er sie aufgedeckt auf das Feld legt, auf dem er sich gerade befindet. Legt ein Spieler auf diese Weise Begleiter oder Gegenstände ab, darf er sie in diesem Zug nicht wieder aufnehmen.

TALISMAN- UND KAUFKARTEN

Sobald ein Spieler eine Talisman- oder eine Kaufkarte erwirbt, sucht er sich die passende Karte aus dem Kaufkartenstapel heraus.

Talisman- und Kaufkarten werden ansonsten in jeder Hinsicht wie Abenteuerkarten behandelt, nur dass sie niemals auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt werden, sondern in den Vorrat zurückkommen, sodass alle Spieler wieder in den Genuss dieser Karten kommen können. Sollte es keine Talisman- oder Kaufkarte einer bestimmten Sorte mehr geben, kann niemand mehr diesen Gegenstand erhalten.

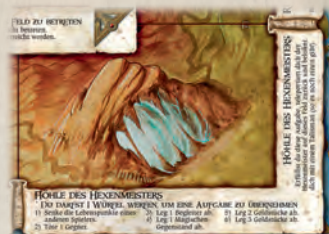
Talisman- und Kaufkarten können wie Begleiter und Gegenstände liegen gelassen werden.

EINEN TALISMAN BEKOMMEN

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie ein Talisman ins Spiel kommen kann. Entweder zieht ein Spieler einen Talisman vom Stapel der Abenteuerkarten, oder jemand erfüllt die Aufgabe, die ihm in der Höhle des Hexenmeisters auferlegt wurde (dann nimmt er sich 1 der Talismankarten).

DIE HÖHLE DES HEXENMEISTERS

Ein Spieler, der auf dem Feld Höhle des Hexenmeisters landet, kann die Aufgabe entweder annehmen oder es lassen. Nimmt er an, wirft er 1 Würfel, um zu erfahren, welche der auf dem Feld angegebenen Aufgaben er erfüllen muss.



Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Aufgabe dieser Art annehmen. Gelangt ein Spieler, der bereits eine Aufgabe erfüllt hat, erneut auf das Feld Höhle des Hexenmeisters, kann er eine weitere Aufgabe annehmen. Hierzu muss er erneut würfeln.

Ein Spieler muss seine Aufgabe so schnell wie möglich erledigen – wenn er die Möglichkeit dazu hat, sofort. Zudem verhindert der Hexenmeister, dass jemand, der noch eine Aufgabe lösen muss, das Portal der Macht öffnet.

ZWISCHEN ÄUSSERER UND MITTLERER REGION WECHSELN

Der Sturmfluss, der die Äußere Region von der Mittleren Region trennt, kann über die Brücke, die vom Feld Wächter (in der Äußeren Region) zum gegenüberliegenden Feld Hügel (in der Mittleren Region) führt, überquert werden.

Der Sturmfluss kann auch mit Hilfe eines Floßes oder als Ergebnis einer Begegnung überquert werden.

DAS FELD WÄCHTER

Ein Spieler darf den Wächter von beiden Regionen aus in die jeweils andere, gegenüberliegende passieren, wenn sein Würfelwurf für die Bewegung ausreichend hoch ist.



Der Wächter greift immer an, wenn jemand versucht, ihn von der Äußeren Region aus in die Mittlere Region zu passieren.

Wer den Wächter besiegt oder ihm ausweicht, muss in die Mittlere Region wechseln und dort seine verbleibende Würfelzahl für die Bewegung in eine der beiden Richtungen ziehen. Ein Spieler, der vom Wächter besiegt wird, verliert 1 Lebenspunkt (der Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder der Einsatz einer Fähigkeit kann dies eventuell verhindern), und sein Zug endet sofort auf dem Feld Wächter. Ein Spieler, der im Kampf gegen den Wächter ein Unentschieden erreicht, verliert keinen Lebenspunkt, aber sein Spielzug endet dennoch sofort.

Der Wächter greift keine Spieler an, die sich in der Äußeren Region am Wächter vorbei bewegen, auf dem Feld Wächter landen oder sich auf diesem Weg von der Mittleren in die Äußere Region bewegen.

Wenn ein Spieler von einer Region in die andere wechselt, darf er nach diesem Wechsel die Richtung seiner Bewegung ändern.

BEISPIEL FÜR DAS ÜBERQUEREN DER BRÜCKE DES WÄCHTERS

Die Zauberin ist auf dem Friedhof und würfelt für ihre Bewegung eine „6“. Sie bewegt sich im Uhrzeigersinn zum Feld des Wächters, um die Brücke in die Mittlere Region zu überqueren. Sobald sie das Feld Wächter erreicht, wird sie vom Wächter angegriffen.



Die Zauberin spricht den Zauberspruch Unbeweglichkeit, um dem Wächter auszuweichen, anstatt ihm im Kampf entgegenzutreten.



Dann bewegt sich die Zauberin auf die Hügel der Mittleren Region, um sich dann gegen den Uhrzeigersinn in der Mittleren Region weiterzubewegen. Letztendlich landet sie auf dem Feld Portal der Macht.



FLÖSSE

Jeder Spieler, der mittels eines Floßes den Sturmfluss überqueren möchte, muss entweder eins bauen oder eins durch eine Begegnung erhalten.

Ein Spieler, der sich zu Beginn seines Zugs in den Wäldern oder im Tiefen Wald aufhält und eine Axt hat, darf ansagen, dass er diese Runde ein Floß bauen möchte. Anstatt sich zu bewegen, sucht er sich die Karte Floß (falls vorrätig) aus dem Kaufkartens-tapel heraus.

Ein Spieler, der über ein Floß verfügt, darf zu Anfang seines nächsten Zuges den Fluss überqueren. Der Spieler betritt ein beliebiges Feld direkt gegenüber am anderen Ufer. Dies ist seine ganze Bewegung in diesem Zug. Er würfelt nicht, um seine Bewegungsweite zu bestimmen.

Man kann ein Floß nicht zurücklassen oder mitnehmen, um es in einem zukünftigen Zug zu benutzen. Unabhängig davon, ob man das Floß benutzt oder nicht, wird es nach dem Zug entweder auf dem Ablagestapel der Abenteuerkarten oder dem der Kaufkarten abgelegt.



Ein Spieler, der das Portal zu öffnen versucht, folgt den Anweisungen auf dem Feld Portal der Macht. Gelingt ihm dies, endet sein Spielzug auf der Ebene der Todesgefahr. Gelingt es ihm nicht, endet sein Zug augenblicklich auf dem Feld Portal der Macht.

Ein Spieler, der das Portal der Macht von der Inneren Region in die Mittlere Region durchschreiten möchte, kann dies tun, ohne das Portal öffnen zu müssen. Er bewegt sich einfach von der Ebene der Todesgefahr auf das Feld Portal der Macht. Dies gilt als seine komplette Bewegung für diesen Spielzug.

BEWEGUNG IN DER INNEREN REGION

Für die Bewegung in der Inneren Region wird kein Würfel geworfen.

Alle Spieler dürfen sich in der Inneren Region nur 1 Feld pro Zug bewegen.

Die Anweisungen der Begegnungen jedes Feldes in der Inneren Region müssen ausgeführt werden, bevor sich ein Spieler weiter in Richtung Krone der Herrschaft bewegen darf.

UMKEHREN

Ein Spieler in der Inneren Region darf sich jederzeit dazu entscheiden, *umzukehren* und zurück zur Ebene der Todesgefahr zu gehen. Ein Spieler, der umkehrt, bewegt sich immer noch 1 Feld pro Zug, aber er kann die Anweisungen auf den Feldern ignorieren, bis er die Ebene der Todesgefahr erreicht hat. Sobald ein Spieler sich entschieden hat, umzukehren, muss er den ganzen Weg bis zur Ebene der Todesgefahr zurückgehen. Sobald er dort angekommen ist, kann er sich entweder wieder in Richtung der Krone der Herrschaft aufmachen oder in seinem nächsten Zug auf das Feld Portal der Macht ziehen und so die Innere Region verlassen.

ZWISCHEN MITTLERER UND INNERER REGION WECHSELN



Das Portal der Macht verbindet das Feld des Portals der Macht mit der Ebene der Todesgefahr.

DAS PORTAL DER MACHT

Die Innere Region kann nur durch das Portal der Macht, das vorher geöffnet werden muss, betreten werden. Ein Spieler darf nur versuchen das Portal der Macht zu öffnen, wenn sein Würfelwurf für die Bewegung ausreicht, ihn auf einem Feld jenseits des Portals der Macht landen zu lassen. Ein Spieler muss jedes Mal, wenn er das Portal durchschreiten möchte, erneut würfeln; falls er es schon einmal geöffnet hat, bringt ihm dies bei einem späteren Versuch nichts.

BEGEGNUNGEN IN DER INNEREN REGION

In der Inneren Region zieht man keine Abenteuerkarten. Alle Begegnungen werden ausführlich auf den einzelnen Feldern beschrieben. Diese Anweisungen müssen befolgt werden, es sei denn, der Spieler wäre umgekehrt und auf dem Rückweg zum Portal der Macht.

Den Kreaturen der Inneren Region kann man nicht ausweichen, und sie sind immun gegen alle Zaubersprüche.

EINEM ANDEREN SPIELER IN DER INNEREN REGION BEGEGNEN

In der Inneren Region können sich Spieler nur in der Ebene der Todesgefahr, dem Tal des Feuers und der Krone der Herrschaft begegnen. Dabei werden Begegnungen mit anderen Spielern in der Ebene der Todesgefahr oder im Tal des Feuers genau so abgehandelt wie in der Äußeren oder der Mittleren Ebene.

Begegnungen auf der Krone der Herrschaft werden ebenfalls auf diese Weise abgehandelt – allerdings mit dem Unterschied, dass die Spieler sich begegnen *müssen*.



EINEM FELD DER INNEREN REGION BEGEGNEN

Es folgen Anmerkungen zu den Feldern der Inneren Region.

KRYPTA

Die Krypta liegt in Ruinen, und der Spieler benötigt all seine Stärke, um aus dem Schutt einen Weg nach draußen zu räumen. Der Spieler wirft 3 Würfel, sobald er die Krypta erreicht, und bildet die Summe der Würfelaugen. Von dieser Summe zieht er seine Stärkepunkte ab; die Differenz zeigt, auf welches Feld der frei geräumte Ausgang führt. Der Spieler wird sofort dorthin bewegt, was als seine Bewegung zählt. Ein Spieler, der so auf der Krypta selbst landet, darf sich in seinem nächsten Zug weiter bewegen.



MINEN

Das Talent des Spielers ist gefragt, um einen Weg aus den irrgartenähnlichen Stollen der Minen zu finden. Die Anweisungen entsprechen denen der Krypta (siehe oben) – nur, dass anstelle der Stärkepunkte die Talentpunkte des Spielers vom Würfelwurf abgezogen werden.



WERWOLFSBAU

Landet ein Spieler auf diesem Feld, wird die Stärke des Werwolfs mit 2 Würfeln bestimmt. Dieser Werwolf greift den Spieler an, bis er entkommt. Jeder Spieler begegnet seinem eigenen Werwolf.



Beispiel: Der Zwerg landet auf dem Feld Werwolfsbau und wirft 2 Würfel, um die Stärke des Werwolfs zu bestimmen. Er wirft „5“ und „3“, sodass die Stärke des Werwolfs 8 beträgt. Der Zwerg kämpft nun gegen diesen Werwolf. Der Werwolf wirft eine „5“ für seinen Angriffswurf und hat damit einen Angriffswert von 13 (Stärke 8 + Angriffswurf 5). Der Angriffswert des Zwerges ist insgesamt nur eine 10, sodass der Zwerg besiegt ist und 1 Lebenspunkt verliert. In seinem nächsten Zug entscheidet sich der Zwerg dazu, den Werwolf erneut anzugreifen anstatt umzukehren. Der Werwolf kämpft mit derselben Stärke von 8, würfelt aber nur eine „1“, sodass sein Angriffswert nur 9 (Stärke 8 + Angriffswurf 1) beträgt. Erreicht der Zwerg nun einen Angriffswert von 10 oder höher, besiegt er den Werwolf und kann in seinem nächsten Zug 1 Feld weiter ziehen.

HÖLLENSCHLUND

Wenn ein Spieler auf dem Feld Höllenschlund landet, wird 1 Würfel geworfen. Das Ergebnis steht für die Anzahl der Teufel, die den Spieler angreifen. Der Spieler kämpft nacheinander gegen die Teufel, gegen einen nach dem anderen, bis entweder der Spieler 1× besiegt wird oder er alle Teufel besiegt hat. Danach endet sein Zug. Wird ein Spieler besiegt, muss er die übrigen Teufel in seinem nächsten Zug besiegen oder umkehren. Ein Spieler, der den letzten seiner Teufel besiegt hat, darf in seinem folgenden Zug 1 Feld weiter ziehen.



DIE KRONE DER HERRSCHAFT

Das letzte Feld des Spielbretts ist die Krone der Herrschaft. Sie kann nur über das Tal des Feuers erreicht werden, das wiederum nur von Spielern, die einen **Talisman** ihr Eigen nennen, betreten werden darf. Taucht ein Spieler ohne **Talisman** dort auf, muss er umkehren.

Befindet sich ein Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft, bewegt er sich nicht mehr, sondern bleibt auf diesem Feld stehen. Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft dürfen nicht mehr umkehren.



Steht bereits mindestens ein anderer Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft, wenn ein Spieler dort landet, muss er einem dieser bereits anwesenden Spieler begegnen. Sobald 2 oder mehr Spieler auf dem Feld stehen, besteht ihr Zug nur noch darin, sich gegenseitig zu begegnen. Ein Spieler, der allein auf dem Feld Krone der Herrschaft steht, *muss* den Zauberspruch der Herrschaft auf alle anderen Spieler wirken. Dazu würfelt der Spieler mit 1 Würfel. Bei einer „1“, „2“ oder „3“ geschieht nichts, bei einer „4“, „5“ oder „6“ verlieren alle anderen Spieler 1 Lebenspunkt. Verliert ein Spieler so seinen letzten Lebenspunkt, ist er aus dem Spiel ausgeschieden und darf nicht wieder mit einer neuen Spielfigur anfangen.

Sobald ein Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft angelangt ist, ist jeder Spieler, der stirbt, aus dem Spiel ausgeschieden. Dieses gilt für den Rest des Spiels, selbst wenn sich kein Spieler mehr auf der Krone der Herrschaft befindet.



ALTERNATIVREGELN

Um teilweise oder in Gänze nach Alternativregeln zu spielen, müssen alle Mitspieler zustimmen und die Regeln verstanden haben.

UNFREUNDLICHEN INDIVIDUEN AUSWEICHEN

Diese Regel bietet den Spielern mehr Möglichkeiten, Gegnern auszuweichen. Mit ihr kann ein Spieler nicht nur anderen Spielern und Kreaturen ausweichen, sondern auch allen anderen unfreundlichen Individuen, die auf einer Karte oder einem Feld dargestellt sind – aber nicht in der Inneren Region. Zum Beispiel können Spieler dem Schwarzen Ritter, der Hexe oder der Vettel ausweichen, nicht aber dem Turm des Vampirs, dem Werwolfsbau, dem Tod oder dem Höllenschlund. Es obliegt den Spielern, zu entscheiden, welches Individuum im Sinne dieser Regel als unfreundlich anzusehen ist.

GEERBTE GEGENSTÄNDE

Stirbt eine Spielfigur, vererbt sie alle Besitztümer:

Stirbt eine Spielfigur, legt der Spieler alle seine Gegenstände (inklusive Magischer Gegenstände), Goldmünzen und Begleiter zur Seite. Er legt alle anderen Karten auf die entsprechenden Ablagestapel und alle anderen Marker zurück in ihren Vorrat. In seinem nächsten Spielzug beginnt er wie normal mit einer zufällig aus den bisher nicht verwendeten Spielfiguren gezogenen Charakterkarte. Die zur Seite gelegten Gegenstände, Goldmünzen und Begleiter bilden nun die Grundausrüstung der neuen Spielfigur und dürfen direkt von ihr benutzt werden. Alles, was die neue Spielfigur nicht haben darf, wird auf ihr Startfeld gelegt.

Tötet ein Spieler einen anderen, darf dieser seiner Spielfigur nicht alle Gegenstände, Goldmünzen und Begleiter abnehmen, da diese ja an die neue Spielfigur vererbt werden.

ALTERNATIVREGELN FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Talisman ist ein episches Abenteuerspiel – eine sich langsam entwickelnde Geschichte, die bis zu ihrem spannenden Höhepunkt mehrere Stunden benötigt. Wenn alle die Regeln kennen, gehen die Spiele schneller über die Bühne, aber je mehr Spieler teilnehmen, desto länger dauert das Spiel. Eine Partie mit sechs Spielern kann schon einmal zwei, drei Stunden oder gar länger dauern.

Da nicht jeder, der gern *Talisman* spielt, immer genügend Zeit hat, ein solch langes Spiel bis zu seinem Ende durchzuspielen, kann man die Regeln ein wenig anpassen, um die Abläufe zu beschleunigen. Wir haben folgende Regeln für ein schnelleres Spiel zusammengestellt und hoffen, dass sie sich als nützlich erweisen.

Möchten die Spieler diese Regeln teilweise oder in Gänze verwenden, muss jeder Mitspieler sie verstanden haben und sich mit ihrer Verwendung einverstanden erklärt haben. Wir empfehlen diese Anpassungen insbesondere für Partien mit 5 oder mehr Mitspielern; sie funktionieren aber natürlich bei jeder Anzahl von Mitspielern, die ein schnelleres Spiel wünschen.

STÄRKE UND TALENT

Man kann das Spiel beschleunigen, indem man die Erhöhung von Stärke- und Talentpunkten vereinfacht. Dadurch steigt die Macht der Spieler viel schneller, und das Spiel endet so früher.

Normalerweise tauscht man 7 Punkte Trophäen gegen 1 Punkt Stärke bzw. Talent ein (siehe „Trophäen“ auf S. 14). Um das Spiel zu beschleunigen, können die Spieler diesen Wert einfach auf 6 setzen oder, um es noch mehr zu beschleunigen, sogar auf 5.

BONUS ZU BEGINN

Die erste halbe Stunde des Spiels vergeht oft damit, dass die Spieler versuchen, genügend Stärke- oder Talentpunkte zu sammeln, um den verschiedenen Gefahren der Welt Talisman zu begegnen. Wenn die Spieler schneller zu den interessanten Kämpfen gelangen möchten, kann sich jeder zu Beginn des Spiels 1 Punkt Stärke oder Talent seiner Wahl zusätzlich gutschreiben. Das erhöht nicht den Anfangswert der Spielfiguren in dieser Eigenschaft; es handelt sich einfach nur um einen zusätzlichen Stärke- oder Talentpunkt, ganz so, als ob er nach den üblichen Regeln errungen worden wäre.

SCHLACHTFEST À LA TALISMAN

Entferne zu Beginn 3 der 4 Talismankarten aus dem Kaufkarten-Zugstapel. Außerdem scheidet jeder Spieler, der stirbt, sofort aus und darf nicht mit einer neuen Spielfigur weitermachen. Diese Regel sorgt für ein sehr kurzes, aber auch sehr, *sehr* blutiges Spiel.

DER ZAUBERSPRUCH DER HERRSCHAFT

Ein weiterer Weg, das Spiel zu beschleunigen, besteht in der Erhöhung der Wirksamkeit des Zauberspruchs der Herrschaft. Dies ist insbesondere dann sehr effektiv, wenn viele Spieler mitspielen, da es die Zahl der Möglichkeiten erhöht, den Spieler, der den Zauberspruch der Herrschaft wirkt, zu stoppen. Normalerweise wirkt der Zauberspruch der Herrschaft bei einer „4“, „5“ oder „6“. Mit 5 oder mehr Spielern wirkt dieser Zauberspruch dann wie folgt:

- 5 Spieler – 3, 4, 5 oder 6
- 6 Spieler – 2, 3, 4, 5 oder 6
- 7 oder mehr Spieler – gelingt automatisch

ABRUPTES ENDE

In dieser *Talisman*-Variante gewinnt der Spieler, der zuerst die Krone der Herrschaft erreicht! Die Krone der Herrschaft zu erreichen, ist an sich schon keine leichte Aufgabe, und wenn die Spieler keine Zeit haben, das komplette Spiel zu spielen, ist dieses eine gute Art und Weise, das Spiel früh zu beenden.

Eine Variante des abrupten Endes ist es, das Spiel nach Ablauf einer vorher ausgemachten Zeit zu beenden und dann die Anzahl der Stärke- und Talentmarker sowie die zusätzlichen Goldmünzen, Zaubersprüche, Begleiter, Gegenstände und Magischen Gegenstände, die zur Anfangsausrüstung hinzugewonnen wurden, aufzuaddieren. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt! Müssen die Spieler ein Spiel einmal verfrüht abbrechen, ist dies die empfohlene Methode, doch noch einen Sieger zu ermitteln.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

FRAGEN ZUM SPIELBRETT

DORF UND STADT

Besteht im Dorf oder in der Stadt Zugzwang? Muss man also zwingend jemanden besuchen oder kann man es einfach bleiben lassen?
Man muss auf beiden Feldern etwas tun, ebenso wie in der Taverne.

TEMPEL

Wenn ein Spieler als Kröte auf dem Tempel „versklavt“ wird, was muss er dann tun?
Er würfelt, wie auf dem Feld angegeben. Bei einer „4“, „5“ oder „6“ ist er wieder frei und darf sich um 1 Feld bewegen.

HÖHLE DES HEXENMEISTERS

Um einige Aufgaben der Höhle des Hexenmeisters zu erfüllen, müssen z.B. Gegenstände, Begleiter oder Goldmünzen abgelegt werden. Wohin werden die Gegenstände eigentlich abgelegt?

In den Spieltexten wird recht deutlich unterschieden:

„ablegen = auf den Ablagestapel“

„auf einem Feld ablegen = auf das Feld legen“

„liegen lassen = auf das Feld legen, bzw. liegen lassen“

Für die Höhle des Hexenmeisters bedeutet das also, dass die Karten auf den Ablagestapel wandern, bzw. das Gold in den Vorrat kommt.

Wenn ein Spieler eine vom Hexenmeister aufgetragene Aufgabe noch nicht erfüllt hat, aber zwischenzeitlich einen Talisman auf andere Weise bekommt, muss er dann seine Aufgabe trotzdem erledigen?
Ja.

KRONE DER HERRSCHAFT

In den Regeln steht, man dürfe jederzeit in der Inneren Region umkehren und zurück zum Portal gehen, auf S. 19 dagegen, auf dem Feld Krone der Herrschaft dürfe nicht umgekehrt werden. Was ist richtig?
Beides. Die Krone der Herrschaft gehört eben nicht wirklich zur inneren Region und für sie gelten besondere Regeln.

FRAGEN ZU DEN CHARAKTEREN

WAHRSAGERIN

Kann die Wahrsagerin die Wahrsagekugel benutzen, um 2 zusätzliche Abenteuerkarten zu ziehen?
Nein. Ihre Fähigkeit kann nicht damit kombiniert werden. Allerdings darf sie die Wahrsagekugel durchaus an sich nehmen (um sie z.B. in Gold zu tauschen).

ZAUBERIN

Kann die Zauberin sich die Holde Maid, das Einhorn oder die Prinzessin zum Begleiter nehmen, wenn sie ihnen auf einem Feld begegnet?
Ja. Ihr ist lediglich untersagt, diese Begleiter einem anderen Spieler abzunehmen.

BARDE

Kann der Barde einen ganzen Zoo ansammeln und beim Kampf dann ein Tier seiner Wahl zur Stärke hinzuzählen?
Ja (aber immer nur 1 Tier hilft ihm im Kampf).

Was passiert mit dem eingesetzten Tier nach dem Kampf?
Es bleibt im Besitz des Bardens.

DIEB

Kann der Dieb 1 Gegenstand vom Markt oder Markttag umsonst nehmen und 1 weiteren beim gleichen Besuch kaufen?
Ja.

ELF

Kann sich der Elf auch während des Schneesturms von einem Waldfeld zum anderen bewegen?
Nein. Auch er darf sich während des Schneesturms, wie alle anderen Spieler, nur um 1 Feld bewegen.

FRAGEN ZU DEN ABENTEUERKARTEN

FLUCH EINER HEXE

Was passiert, wenn der Poltergeist und Fluch einer Hexe bei einem Spieler zusammentreffen?
Die Hexe verhindert, dass man weitere Begleiter haben kann, also verlässt einen der Poltergeist.

WEGELAGERER

Wenn ein Spieler die Wegelagerer zieht, während er in der Oase ist, darf er dann alle seine Goldmünzen sofort wieder aufnehmen (vorausgesetzt, er hat einen eventuellen Gegner dort besiegt)?
Nein, denn er darf keine Dinge, die er verliert oder freiwillig auf einem Feld ablegt, im selben Zug wieder an sich nehmen.

FRAGEN ZU DEN ZAUBERSPRUCHKARTEN

BESCHAFFUNG

Kann ein Spieler den Zauberspruch Beschaffung auch auf einen Gegenstand wirken, den er gar nicht benutzen darf und diesen dann sofort auf seinem Feld ablegen?
Nein. Man darf den Spruch nur auf Gegenstände wirken, die man selber besitzen darf.

GEGENZAUBER

Kann ein Spieler den Gegenzauber beim Herrschaftszauber oder beim Zufall wirken, wenn für diese Zauber bereits gewürfelt wurde?
Nein. Der Gegenzauber muss immer vor einem etwaigen Würfeln gewirkt werden.

Eine ausführliche Liste aller häufig gestellten Fragen („FAQ“) kann auf www.pegasus-web.com heruntergeladen werden.

Talismans ungeheure Anzahl von Karten, Feldern und Charakteren bedeutet, dass gelegentlich eine Situation eintreten wird, die in den Regeln oder in den FAQ nicht explizit behandelt wird. Normalerweise kann die Lösung leicht abgeleitet werden; wenn man jedoch einmal komplett verzweifeln sollte, macht man einfach dies:

Man formuliert das Problem derart, dass es durch Ja oder Nein beantwortet werden kann und würfelt.

Bei 1 bis 3 lautet die Antwort JA, bei 4 bis 6 lautet sie NEIN.



IMPRESSUM

Spieldesign: Robert Harris

Zusätzliches Spieldesign: John Goodenough und Rick Priestley

Editing: Mark O'Connor, Sam Stewart und Jeff Tidball

Grafik-Design: Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg und Will Springer

Titelbild und Spielbrett: Ralph Horsley

Weitere Bilder: Massimiliano Bertolini und Jeremy McHugh

Künstlerische Leitung: Zoe Robinson und Zoe Wedderburn

Spielertester der 4. Edition von *Talisman*: Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynon, Matthew Toone und Zoe Wedderburn

Spezieller Dank an: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge und alle von Talisman Island.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Christian Stenner

Lektorat: Dr. Rainer Nagel

Redaktionelle Bearbeitung deutsche Ausgabe: Heiko Eller, Michael Kröhnert und Marco Reinartz

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Christian Hanisch und Michael Kröhnert

Dank für Ratschläge zur deutschen Ausgabe: Alexandra Velten

Wir danken allen bei
GAMES WORKSHOP

Talisman © Copyright Games Workshop Limited 2019. Talisman, the Talisman logo, GW, Games Workshop, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.



Games Workshop: Willow Road,
Lenton, Nottingham, NG7 2WS,
United Kingdom.



Pegasus Spiele

Herausgegeben durch Pegasus Spiele GmbH, Am
Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Abdruck und Veröffentlichung der Spielregeln, Spielkomponenten oder
Illustrationen ohne die ausdrückliche Gestattung durch den Lizenzinhaber
sind nicht gestattet.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)

INDEX

Abenteuerkarte	3, 7	Hexenmeister	16	Spielzug	14
Angriff	10–11	Hinzugewinnen		Stärke	5
Angriffswert	10, 11	Lebenspunkte	6	hinzugewinnen	14
Angriffswurf	10, 11	Schicksalsmarker	6	Startfeld	4, 6
Aufgabe des Hexenmeisters	16	Stärke	14	Talent	5
Äußere Region	8, 16	Talent	14	hinzugewinnen	14
Aussetzen	15	Höllenschlund	19	Talisman	16, 19
Ausweichen	14	Innere Region	8, 18–19	Trophäe	14
Unfreundlichen Kreaturen	20	Kampf	10	Umkehren	18
Begegnung	8, 9	zwischen Spielern	10	Unentschieden	10
Begegnungszahl	7, 9	Karten		Wächter	16–17
Begleiter	7, 12	benutzen	16	Waffe	12
verlieren	12	besitzen	16	Werwolfsbau	19
Besitzen		Kaufkarte	16	Würfelwurf	
Goldmünzen	16	Kreatur	10	unmodifiziert	15
Karten	16	Krone der Herrschaft	19	Zauberspruch	13
Bewegung	8, 18	Kröte	15	der Herrschaft	19
Charakterkarte	5	Krypta	19	Zurückgewinnen	
Ereignis	7	Lebenspunkte	6	Schicksalspunkte	6
Floß	18	heilen	6		
Fremder	7	hinzugewinnen	6		
Gegenstand	7, 12	Magischer Gegenstand	12		
Magischer	12	Minen	19		
Gegner	7, 10	Mittlere Region	8, 16, 18		
mehrere	10	Ort	7		
Geist	7	Portal der Macht	18		
vernichten	16	Psychischer Kampf	10, 11		
Gesinnung	6	Regionen	8		
Getötet	6	Rüstung	12		
Begleiter	12	Schicksal	6		
Gegner	11	Schicksalsmarker/-punkte			
Goldmünzen	12	zurückgewinnen	6		
besitzen	16	Spielfeld	4		
Heilen	6	Spielfigur	3, 5		

BEGEGNUNGEN BEI TALISMAN

Wenn du Zaubersprüche wirken möchtest, die zu Anfang des Zugs gesprochen werden müssen, dann tue dies jetzt.

Beweg dich (siehe „Bewegung“ auf Seite 8)

Sind andere Spieler auf dem Feld?

JA

Nein

Einem davon begegnen oder nicht?

Dem Feld begegnen?
Ist es ein Feld, auf dem Karten gezogen werden?

Zum neuen Feld gehen.

JA

JA

Nein

Begegne einem Spieler
Entscheide welchem Spieler du begegnen möchtest und ob du ihm im Kampf oder Psychischen Kampf (falls eine Fähigkeit dir dies erlaubt) entgegentreten willst oder ob du eine Fähigkeit gegen ihn einsetzen möchtest.

Zieh Karten wie angegeben. Liegen hier bereits Karten, zieh nur so viele, um auf die angegebene Anzahl zu kommen.

Gibt es aufgedeckte Karten auf dem Feld?

Nein

Kampf oder Psychischer Kampf

Fähigkeit

Kartenbegegnung
(siehe „Begegnungen“ auf S. 9).

Kartenbegegnung
(siehe „Begegnungen“ auf S. 9).

JA

Musst du aufgrund der Begegnung eine Runde aussetzen?

Musst du aufgrund der Begegnung eine Runde aussetzen?

JA

Nein

Nein

Gab es Gegner und du bist allen ausgewichen oder hast alle besiegt?

Gab es Gegner und du bist allen ausgewichen oder hast alle besiegt?

Nein

Nein

Dein Zug endet.

JA

Folge den Regeln für Kampf oder Psychischen Kampf (siehe „Angriffe“ auf S. 10).

Setze deine Fähigkeit wie auf deiner Charakterkarte beschrieben ein.

Musst du dich aufgrund der Begegnung zu einem anderen Feld bewegen?

JA

Nein

Nein

Folge den Anweisungen des Felds.

Tötet ein Spieler einen anderen, darf er dessen Gegenstände, Begleiter und Gold an sich nehmen.

Nimm alle Gegenstände, Magischen Gegenstände, Begleiter und/oder Gold von diesem Feld auf.

Dein Zug endet.

Musstest du dich aufgrund der Begegnung zu einem anderen Feld bewegen?

JA

Nein