



TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



INOFFIZIELLE ERWEITERUNG:
DAS ABENTEUER



TALISMAN

INOFFIZIELLE ERWEITERUNG: DAS ABENTEUER

WILLKOMMEN

Questen, Schlachten, Ruhm und Tod! Sei aufs Neue willkommen im magischen Reich von Talisman®.

Die Erweiterung **Das Abenteuer** für Talisman: **Die Magische Suche** enthält neue Charakter-, Abenteuer- und Zauberspruchkarten.

ZIEL DES SPIELES

Das Spielziel bleibt dasselbe wie beim Basisspiel **Talisman 4. Edition**. Die Charaktere müssen die Krone der Herrschaft in der Spielbrettmittte erreichen und danach die anderen Charaktere aus dem Spiel werfen, indem sie, wie im Basisspiel, den Zauberspruch der Herrschaft aussprechen oder den Anweisungen der Bögen Alternatives Ende folgen.

SPIELMATERIAL

Die Erweiterung **Das Abenteuer** umfasst folgendes Spielmaterial:

- Diese Spielregel
- 36 Abenteuerkarten
- 12 Katakombenkarten
- 12 Hochlandkarten
- 18 Kaufkarten
- 12 Zauberspruchkarten
- 12 Drachenlandkarten
- 18 Trophäenkarten
- 6 Zeitschaftkarten
- 6 Charakterkarten
- 2 Bögen Alternatives Ende

ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Es folgt eine Übersicht des Spielmaterials.

ABENTEUERKARTEN

Die 36 neuen Abenteuerkarten zeigen neue Ereignisse, Gegner und Orte. Die meisten Abenteuerkarten funktionieren genau wie die des Basisspiels.



KAUFKARTEN

Es gibt 18 neue Kaufkarten. Diese stellen Gegenstände dar, die die Spieler auf anderem Weg als durch Abenteuerkarten erhalten können. Diese Kaufkarten funktionieren wie im Basisspiel.



HOCHLANDKARTEN

Die 12 neuen Hochlandkarten zeigen neue Ereignisse, Gegner und Orte. Die meisten funktionieren genau wie die der Hochland-erweiterung.



KATAKOMBENKARTEN

Die 12 neuen Katakombenkarten zeigen neue Ereignisse, Gegner und Orte. Die meisten funktionieren genau wie die der Katakomben-erweiterung.



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Es gibt 12 neue Karten mit Zaubersprüchen, welche die Charaktere im Spiel wirken können. Diese Zauberspruchkarten funktionieren genau wie die des Basisspiels.



ZEITSCHAFTKARTEN

Die 6 neuen Zeitschaftkarten zeigen neue Gegner, Ereignisse, und Gegenstände. Die meisten funktionieren genau wie die der Zeitschaft-erweiterung.



DRACHENLANDKARTEN

Die 12 neuen Drachenlandkarten zeigen neue Begleiter, Gegenstände und Orte. Die meisten funktionieren genau wie die der Drachenland-erweiterung.



TROPHÄENKARTEN

Es gibt 18 neue Trophäenkarten. Besiegt ein Spieler einen Gegner, darf er dessen Abenteuerkarte als Trophäe behalten. Am Ende seines Zugs darf der Spieler Trophäen gegen Trophäenkarten eintauschen.





BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der zwei Bögen mit alternativen Spiel-Enden ist freiwillig. Die Spieler sollten sich vor Spielbeginn darüber einigen, ob sie die Bögen verwenden wollen.



CHARAKTERKARTEN

Die sechs neuen Charakterkarten funktionieren genau wie im Basisspiel und bieten den Spielern eine größere Charakter-Auswahl.



SPIELFIGUREN

Zu jedem der neuen Charaktere gibt es eine Plastikfigur, die anzeigt, wo sich dieser Charakter gerade auf dem Spielbrett befindet. Die Spielfiguren sind aus dem FFG Brettspiel Drakon entnommen.



SPIELAUFBAU

Das Spiel mit der Erweiterung **Das Abenteuer** erfordert folgende zusätzliche Schritte beim Spielaufbau:

1. Die neuen Charakter-, Abenteuer-, Zeitschaft-, Drachenland-, Katakomben- und Zauberspruchkarten werden in die jeweiligen Stapel eingemischt.
2. Die Kaufkarten werden neben das Spielbrett gelegt.
3. Die neuen Trophäenkarten bleiben in der Spielschachtel, bis sie gebraucht werden.
4. Wenn die Spieler die Alternativen Enden verwenden, mischt ein Spieler die entsprechenden Bögen, zieht einen davon und legt diesen dann auf das Feld „Krone der Herrschaft“ (siehe „Alternatives Ende“).

TEILE DER ERWEITERUNG BENUTZEN

Obwohl man die Erweiterung **Das Abenteuer** in ihrer Gesamtheit benutzen kann, können die Spieler Talisman natürlich auch mit einzelnen Elementen der Erweiterung spielen. Daher können die neuen Charakter-, Trophäen- und Alternatives-Ende-Karten auch ohne die anderen Karten benutzt werden.

ZWEIHANDWAFFE

Zweihandwaffen sind spezielle Gegenstände, die in der Erweiterung enthalten sind und über deren Kartentext als Überschrift „**Zweihandwaffe**“ steht.

Zweihandwaffen werden wie normale Waffen verwendet. Wenn du eine Zweihandwaffe in einem Kampf benutzt, dann kannst du keinen weiteren Gegenstand in deiner Hand halten. Z.B. du kannst keine Zweihandwaffe und einen Schild gleichzeitig benutzen.

ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der Bögen mit den alternativen Enden ist freiwillig. Daher sollten die Spieler sich vor Spielbeginn einigen, ob sie diese Bögen benutzen wollen oder nicht.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielaufbau für die Bögen Alternatives Ende hängt davon ab, für welche der beiden Spielweisen sich die Spieler entscheiden. Man kann das Spiel mit bekanntem oder überraschendem Ende-Bogen beginnen.

BEKANNTES ENDE

Ist das Alternative Ende von vornherein bekannt, wirkt sich das viel stärker auf die Spielweise aus; insbesondere bietet es mehr strategische Möglichkeiten.

Falls man mit einem bekannten Ende spielen will, mischt man gleich zu Spielbeginn alle Bögen Alternatives Ende. Einen Bogen wählt man zufällig aus und legt ihn **offen** auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts.

ÜBERRASCHENDES ENDE

Kommen die Anforderungen des Alternativen Endes überraschend, gewinnt das Spiel einen etwas geheimnisvolleren Charakter: Erst, wenn der erste Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, erfahren die Spieler, welche Gefahren ihnen allen jetzt drohen. Falls man mit überraschendem Ende spielt, mischt man gleich zu Spielbeginn alle Bögen Alternatives Ende. Einen Bogen wählt man zufällig aus und legt ihn **verdeckt** auf das Feld „Krone der Herrschaft“. Der erste Charakter, der dort ankommt, deckt den Bogen auf und lässt ihn offen auf dem Feld liegen.

EINEM ALTERNATIVEN ENDE BEGEGNEN

Die Bögen Alternatives Ende ersetzen die Siegbedingungen des Basisspiels und bieten den Spielern neuartige Methoden, das Spiel zu gewinnen. Wenn man die Bögen Alternatives Ende benutzt, müssen Charaktere, welche die Krone der Herrschaft betreten, dem dort liegenden Bogen begegnen und den darauf beschriebenen Regeln folgen. Es ist ihnen untersagt, dort den Herrschaftszauber zu benutzen oder anderen Charakteren zu begegnen, es sei denn, der Bogen Alternatives Ende lässt dies ausdrücklich zu



Alle anderen Regeln bezüglich der Inneren Region gelten nach wie vor beim Spiel mit den Alternativen Enden:

- Keine Kreatur der Inneren Region (und auch kein Bogen Alternatives Ende) kann von irgendeinem Zauberspruch beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft dürfen sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, der Bogen Alternatives Ende besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Sobald ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, ist jeder Charakter, der getötet wird, automatisch aus dem Spiel.

Alternative Enden betreffen normalerweise nur die Charaktere auf dem Feld Krone der Herrschaft. Befindet sich jedoch ein **Stern-Symbol** am Beginn eines Anweisungstextes des Bogens, sind alle Charaktere davon betroffen, inklusive der Charaktere auf der Krone der Herrschaft.

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt erläutert Details zu neuen Karten, Fähigkeiten und Anweisungen. Treten Regelprobleme auf, so gelten die Regeln des Grundspiels.

SCHMUCKSTÜCKE

Schmuckstücke sind spezielle Gegenstände, die mit den neuen Karten auftauchen können und über deren Kartentext als Überschrift **Schmuckstück** steht.



Schmuckstücke werden in jeder Hinsicht wie normale Gegenstände behandelt, außer, dass sie keinen Einfluss auf die Traglast eines Charakters haben. Ein Charakter kann also vier normale Gegenstände haben sowie eine beliebige Anzahl an Schmuckstücken.

Schmuckstücke können wie sonstige Gegenstände liegen gelassen, abgelegt, gestohlen oder verkauft werden.

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.

Trophäen eintauschen:

1. Stärke- und Talentpunkte erhalten
2. Trophäenkarten erhalten

STÄRKE ODER TALENT HINZUGEWINNEN

Ein Spieler erhält einen Stärke-/Talentmarker für jeweils sieben Stärke-/Talentpunkte, die auf einzulösenden Trophäen aufgedruckt sind. Gegnerkarten, die auf diese Weise eingelöst werden, werden auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt. Stärke-/Talentpunkte, die kein Vielfaches von sieben ergeben, sind verschwendet und gehen verloren. Stärke-/Talentmarker können natürlich auch durch Begegnungen hinzugewonnen werden.

TROPHÄENKARTEN

Trophäenkarten sind keine Abenteuerkarten, sie gehen niemals in den Besitz eines Charakters über. Sie müssen sofort nach dem Ausspielen auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt werden. Ein Charakter erhält eine Trophäenkarte für jeweils sieben Stärke-, Talent- oder eine Kombination aus beiden Trophäenpunkten, die auf einzulösenden Trophäen aufgedruckt sind. Gegnerkarten, die auf diese Weise eingelöst werden, werden auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt. Trophäenpunkte, die kein Vielfaches von sieben ergeben, sind verschwendet und gehen verloren. Gibt es keine Trophäen zum nachziehen mehr, wird der Ablagestapel neu gemischt und wieder verdeckt neben dem Spielbrett ausgelegt.

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 6 Spielern kann schon einmal zwei, drei Stunden oder gar länger dauern.

TROPHÄENKARTEN ERHALTEN

Eine Möglichkeit, das Spiel zu beschleunigen, liegt darin, die Geschwindigkeit der Erhöhung von Stärke- und Talentpunkten zu erhöhen. Dadurch steigt die Macht der Spieler viel schneller, und das Spiel endet so früher. Normalerweise tauscht man sieben Trophäenpunkte ein. Um das Spiel zu beschleunigen, können die Spieler diesen Wert einfach auf sechs setzen oder, um es noch mehr zu beschleunigen, sogar auf fünf.

BONUS ZU BEGINN

Eine weitere Beschleunigung wird erreicht, wenn jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine Trophäenkarte zieht.

IMPRESSUM

Design Talisman, 4. Edition
Das Abenteuer - Version 3.0 2011

