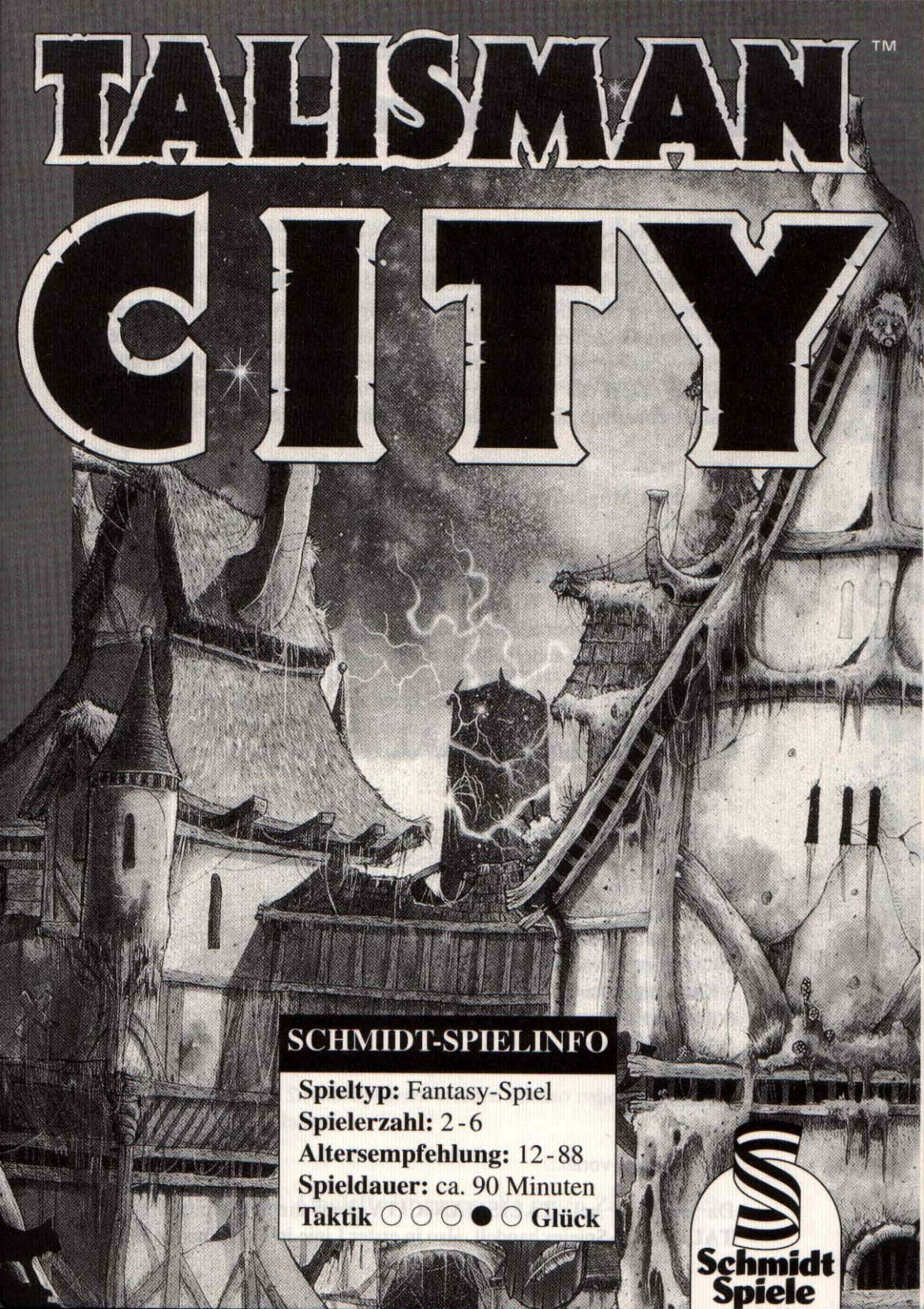


TALISMANTM CITY



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Fantasy-Spiel

Spielerzahl: 2-6

Altersempfehlung: 12-88

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Taktik ○ ○ ○ ● ○ **Glück**





TALISMAN - CITY

Talisman City ist der einzige dichtbesiedelte Ort im ganzen Königreich. Die Stadt ist aber nicht nur Sitz des Königs, sondern auch Hafen, Markt und religiöses Zentrum. Von hier aus schenkt der gute König Nialls dem ganzen Land seine weisen Entscheidungen. Leider ist es in der Tat so, daß die Macht des Herrschers nur bis zu den Stadtmauern reicht und deshalb außerhalb nicht für Ruhe und Ordnung sorgen kann.

Alle, die an die Macht des Goldes glauben, finden in der Stadt unvergleichbare Möglichkeiten, um ihr Glück zu machen - oder alles zu verlieren.


Außerdem werden den fähigsten Abenteurern einige äußerst interessante Posten angeboten. Wie man an diese Posten gelangen kann ist unterschiedlich, aber eins haben alle gemeinsam: mehr Macht. Somit kann man der Welt außerhalb der Stadtmauern besser begegnen.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Stadtcharakterkarten
- 4 Figurenkarten
- 4 Kunststoff-Halter
- 72 Stadtkarten
- 20 Kaufkarten
- 19 Abenteuerkarten
- 10 Zauberspruchkarten
- 3 Katakombenkarten
- 6 Kreditkarten
- 6 Steckbriefkarten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Einige Worte vorab...

Da es sich bei **TALISMAN CITY** um eine Erweiterung des **TALISMAN**-Spieles handelt, also in erster Linie in Kombination mit



diesem gespielt werden soll, wird im folgenden in der Regel immer wieder ein Bezug zwischen dem Hauptspiel **TALISMAN** und den beiden Erweiterungssets **TALISMAN CITY** bzw. **TALISMAN II** hergestellt. Wird in der Regel also von "Talisman" oder "Talisman-Plan" gesprochen, so ist damit immer das Material bzw. der Plan des Hauptspieles gemeint. Andererseits beziehen sich "Katakomben" oder "Katakomben-Karten" immer auf das Erweiterungsset **TALISMAN II** und "Stadtplan" immer auf **TALISMAN CITY**.

VORBEREITUNG



Der Talisman-Plan wird wie gewohnt aufgebaut. Der Stadtplan wird so neben den Talisman-Plan gelegt, daß sich das Stadtfeld in der Nähe des **Stadttors** des Stadtplans befindet.



Die Sheriff-, Meisterdieb-, Großmeister-der-Magie- und Champion-des-Königs-Stadtcharakterkarten werden **nicht** mit den anderen Charakteren vermischt, sondern separat abgelegt. Es ist nicht möglich, einen dieser Stadtcharaktere von Anfang an zu spielen.



Die neuen Abenteuer-, Zauberspruch-, Kauf- und Katakomben-karten werden zu den bereits vorhandenen jeweils dazu gemischt.




Als neuer Kartenstapel kommen die *Stadtabenteuer-Karten* mit ins Spiel, die neben dem Stadtplan abgelegt werden. Sie werden genauso gehandhabt, wie die normalen Abenteuerkarten. Die einzige Abweichung stellen die *Gesetzeskarten* dar (siehe Steckbriefe und Verhaftung).



Die *Kredit- und Steckbriefkarten* werden ebenso neben dem Stadtplan in zwei Stapeln plaziert.



Der Träger des **Amuletts** ist gegen alle neuen Zaubersprüche immun.





DIE ANWESEN VON TALISMAN CITY

Ein wichtiger Bestandteil von **TALISMAN CITY** sind die **Anwesen**. Alle Felder auf dem Stadtplan, die keine Straßen, Plätze etc. sind, werden als "Anwesen" zusammengefaßt.

Nachfolgend aufgeführt werden alle **Anwesen der Stadt**:

Stadttor, Stadtplatz, Ställe, Waffenmeisterei, Doktor, Gilde der Anarchisten, Wirtshaus zum letzten Verhängnis, Pier, Bank, magische Handelskammer, Zauberkünstlerin, Hochtempel, Apotheke und königliches Schloß.

DIE NEUEN CHARAKTERE

Nach dem Erhalt eines Titels spielst Du mit dem entsprechenden **neuen Charakter** weiter. Du behältst natürlich alle bereits errungenen Zuschläge, Dein Gold usw. und startest von dem Feld aus, auf dem Dein alter Charakter sich befand. Die einzige Schwierigkeit, die mit dieser Umwandlung auftreten kann, ist mit Deiner **Gesinnung** verbunden. Änderst Du Deine Gesinnung, mußt Du bei allen Gegenständen und Begleitern überprüfen, ob sie mit Deiner neuen Gesinnung leben können oder ob sie Dich in Richtung Ablagestapel verlassen müssen.



Um **Großmeister der Magie** zu werden, muß man nichts weiter tun, als als erster einen magischen Gegenstand zur magischen Handelskammer zu bringen. Es kann nur einen Großmeister der Magie geben, und es ist nicht möglich, freiwillig auf diesen Titel zu verzichten. Erst nach dem Tod des "alten" Großmeisters der Magie ist es der magischen Handelskammer möglich, diesen Titel erneut zu vergeben.



Der **Champion des Königs** wird vom König selbst durch den Ritterschlag ernannt. Der König sucht als Bettler verkleidet in den Gassen der Stadt nach einem wahrhaft edlen Charakter, um ihn zu seinem Champion zu machen. Der Charakter kann zu jedem Zeitpunkt seinen Titel aufgeben. Er verliert seinen Titel automatisch, wenn sich der König einen neuen Champion gesucht hat.



Du kannst nur zum **Meisterdieb** werden, wenn Du den "alten" Meisterdieb bezwungen hast. Jeder andere Charakter kann Dich herausfordern und somit selbst zum Meisterdieb werden. Du kannst den Titel jederzeit ablegen. Deine Einnahmen werden Dich frohlocken lassen, jedoch bist Du auch die meistgesuchte Person in der Stadt.



Der Titel des **Sheriffs** ist eine normale Anstellung, bei der Du im königlichen Schloß eine Prüfung absolvieren mußt (siehe Spielbrett). Es gibt, wie auch bei den anderen Titelträgern, nur einen Sheriff, und es kann erst einen anderen Sheriff geben, wenn der "alte" seinen Titel freiwillig abgelegt hat oder nicht mehr lebt.



CHARAKTERE IN DER STADT

Als Faustregel gehört die Stadt immer zur **äußeren Region**, und es gelten die normalen Regeln für diese Region. Wenn eine besondere Fähigkeit eines Charakters nicht speziell auf die Stadt zugeschnitten ist, so sollte man sich dieser Faustregel erinnern.

Hier einige Beispiele:

a) Der **Pirat** kann immer noch den Doktor ausrauben - auch wenn der Doktor inzwischen ein separates Feld auf dem Stadtplan ist. Er kann auch weiterhin den Heiler im Dorf und das Schloß plündern, da seine Karte dies nicht vorsieht.

b) Der **Gnom** kann sich in jedes Feld der Stadt hinein- oder aus der Stadt herausteportieren.



c) Die *Amazonen* bewegt sich auch innerhalb der Stadt mit zwei Würfeln wenn sie will.

d) Der *Gladiator* kann zwar auch den Botenjungen und den Lausejungen trainieren, die Jungen werden aber die Stadt nicht verlassen.

e) Der *Soldat* erhält seinen Helm und sein Schwert weiterhin, wenn er das Stadtfeld erreicht; er muß nicht in die Stadt hineinziehen.

IN DER STADT

Durch die Verwendung der Erweiterung "Talisman City" **ändern sich folgende Regeln:**

1. Die Informationen auf dem Stadtfeld des Talisman-Planes sind ungültig.
2. Alle Aktionen werden in der Stadt durch **das Gesetz** überwacht. Bei einer Übertretung (siehe "Das Gesetz") während einer Begegnung muß der Spieler eine weitere Karte ziehen, um zu sehen, ob die Wache erscheint (siehe "Steckbriefe und Verhaftungen").
3. Packesel, Pferde, Pferdekarren, Schlachtroß, Drachen und alle anderen **übergroßen Objekte** können **nicht** in Anwesen - mit Ausnahme des Piers und der Ställe - mitgenommen werden. Sie müssen entweder in einem dieser beiden Anwesen untergebracht sein oder auf der Straße bzw. vor den Stadttoren stengelassen werden.
4. Innerhalb der Anwesen sind **keine Kämpfe** möglich (Ausnahmen siehe Spielbrett). Normalerweise können nur auf den Straßen Kämpfe stattfinden.

BETRETEN DER STADT



Das Stadtfeld des Talisman-Plans entspricht dem Stadttor des Stadtplans. Um im nächsten Zug die Stadt betreten zu können, muß man

exakt auf dem **Stadtfeld** des Talisman-Plans zum Stehen kommen. Der Charakter wird dann, wenn er möchte, auf das **Stadttorfeld** des Stadtplans gestellt und kann im nächsten Zug die Stadt betreten.



Man kann auch mit einer **Barke** in die Stadt kommen. Wenn man eine Barke besitzt, kann man von überall in der äußeren und mittleren Region zum Pier fahren und dort aussteigen. Dies ist die einzige Möglichkeit, die Stadt über den Fluß zu erreichen.



Es ist **nicht möglich**, sich ein Floß zu bauen und damit zur Stadt zu gelangen.

BEWEGUNG IN DER STADT

Im allgemeinen gelten die gleichen Bewegungsregeln in der Stadt wie auf dem Hauptbrett. **Folgende Änderungen** müssen jedoch berücksichtigt werden:

- a) Die Bewegung endet für jeden Charakter, sobald er ein **Anwesen** betritt.
- b) Obwohl einige Anwesen direkt aneinander grenzen, ist es nicht möglich, sich in das andere Anwesen zu begeben, ohne **zuerst auf die Straße** zu müssen.
- c) Man kann nicht in einem Anwesen stehen bleiben, wenn man in der Lage ist, sich fortzubewegen.

VERLASSEN DER STADT



Um die Stadt auf der Straße zu verlassen, muß der Charakter in der Lage sein, die **Stadttore** zu erreichen. Dort muß er nicht exakt zum Stehen kommen, sondern er zieht die ihm verbleibenden Felder noch auf dem Talisman-Plan.



Es ist unmöglich, die Stadt auf der Straße zu verlassen, wenn ein **Steckbrief** auf den Charakter ausgestellt wurde. Sollte er dennoch versuchen, die Stadt zu verlassen, stellt sich ihm ein **Wachtrupp** entgegen (**Stärke 7**). Wenn der Charakter verliert, wird er verhaftet und in den **Kerker** geworfen. Gewinnt er oder entstand ein Unentschieden, entgeht er einer Verhaftung, kann aber trotzdem die Stadt nicht auf der Straße verlassen.



Es ist ebenfalls möglich, die Stadt vom **Pier** aus zu verlassen (siehe Stadtplan). Erneut ist es jedoch nicht möglich, eine Passage zu erwerben, wenn ein Steckbrief auf den Charakter ausgestellt wurde.



Für Charaktere, auf die ein **Steckbrief** ausgestellt wurde, gibt es nur folgende Möglichkeiten, um aus der Stadt zu gelangen:

- a) als *Blinder Passagier* (Abenteuerkarte!) vom Pier aus
- b) man entkommt durch eine *Katakombenpforte* oder durch die *Zauberkünstlerin*
- c) durch *besondere Fähigkeiten* oder *Magie*

DAS GESETZ

Die Wache ist sehr streng, denn sie hat eine weite Palette an Verbrechen, die sie überwachen muß. Nachfolgend sind die **Verbrechen**, deren Du Dich schuldig machen kannst und die eventuell die Wache auf den Plan rufen, aufgeführt. Bichst Du eins dieser Gesetze während einer Begegnung in der Stadt, mußt Du eine *zusätzliche Stadtabenteuerkarte* ziehen (und beten, es möge nicht die Wache sein).

DIE STATUTEN DER STADT

1. Es ist verboten, an einem **Kampf** in den Straßen der Stadt teilzunehmen. Dabei ist es ohne Bedeutung, wer begonnen hat oder wer mit hineingezogen wurde; jeglicher Kampf ist verboten.
2. Jede Form des Schießens oder des Werfens von Waffen oder Gegenständen aller Art ist untersagt, da dies nur als eine andere Form des Kampfes anzusehen ist.
3. Auch Karate, Meuchelangriffe, verdeckte Schläge und/oder tödliche Schläge sind verboten. Dies sind ebenfalls nur andere Namen für einen Kampf.
4. **Handel** auf den Straßen ohne Lizenz ist untersagt. Lizenzen werden 3 Jahre nach der Beantragung vom zuständigen Beamten ausgestellt. Anträge bitte in dreifacher Ausfertigung.
5. **Magie**, welcher Art und welchen Ursprungs auch immer, ist untersagt.
6. "Tiere bezaubern" (z. B. Barde), "Charaktere bezaubern" (z. B. Zauberin, Schwarzmagier), "zum Bösen verleiten" (z. B. Chaoskrieger) oder "verfluchen" (z. B. Medizinnmann) werden ebenfalls als Magie angesehen und sind als solche verboten.
7. **Plünderungen** sind verboten.
8. **Diebstahl** ist verboten.
9. Es ist verboten, ein GHUL, HOBGOBLIN, ORK, TROLL oder CHAOSKRIEGER zu sein.
10. Es ist verboten, überhaupt **kein Gold** zu haben. Die Stadt hat einen gewissen Standard zu wahren.

STECKBRIEFE UND VERHAFTUNG

Die Gesetzeshüter der Stadt sind sehr aktiv und gehen gegen jeden Widerspenstigen hart vor. Die Stadtwache ist sehr gut organisiert und hat ihr Auge fast überall.

Die **Stadtwache** ist folgendermaßen zu handhaben:



Zieht ein Charakter, auf den ein **Steckbrief** ausgestellt wurde, eine *Stadtabenteuerkarte*, die **gleichzeitig** eine *Gesetzeskarte* ist, wird diese Wache versuchen, den Charakter zu verhaften. Bei einem Unentschieden oder dem Sieg des Charakters ist er der Wache entkommen; ansonsten wird er zum Kerker gebracht.



Die Stadtwache greift auch bei neuen Verstößen gegen das Gesetz sofort ein. Begeht ein Charakter ein "**Verbrechen**" während einer Begegnung in der Stadt, muß er eine *weitere Stadtabenteuerkarte* ziehen. Hat er eine *Gesetzeskarte* gezogen, versuchen diese Wächter den Charakter zu verhaften (siehe oben), andere Karten werden dem Stadtkartenablagestapel anvertraut.




Steckbriefe sind im königlichen Schloß käuflich zu erwerben, um unliebsame Mitstreiter zu beschäftigen. Man gibt sie sofort einem anderen Spieler, der sich nicht dagegen wehren kann (Ausnahme: Sheriff und Champion des Königs).



Beachte, daß die beiden *Bezirkspatrouillen* auch außerhalb der Stadt gegen Charaktere vorgehen, auf die ein Steckbrief ausgestellt wurde und ihn "nach Hause" (zum **Kerker**) bringen wollen.

Letztendlich können sich **auch andere Charaktere** auf die Seite der Gesetzeshüter schlagen. Nach einem Sieg über einen Charakter, auf den ein Steckbrief ausgeschrieben wurde, können sie diesem einen Gegenstand oder einen Lebenspunkt abnehmen oder ihn zum **Kerker** schicken.



Folgendermaßen kann ein Charakter seinen **Steckbrief annullieren**: Wenn ein Charakter zum Kerker gebracht wird, kann er sich für Bestechung, Flucht oder Rechtsspruch entscheiden. Ein Charakter, der den Richter besticht oder sein Urteil akzeptiert, kann seinen Steckbrief ablegen, sobald er den Kerker verläßt. Ein flüchtiger Charakter wird weiterhin von der Wache in jeder Ecke gesucht und muß das Licht fürchten.

KREDITE



Jeder Charakter kann bei der Bank **einen Kredit über 3 Goldsäcke** aufnehmen. Er erhält zusätzlich zu den 3 Goldsäcken noch eine Kreditkarte.



Der Kredit muß mit **4 Goldsäcken zurückgezahlt** werden, bevor der Charakter die Stadt verläßt. Er kann den Kredit zu jedem Zeitpunkt und von jedem Feld innerhalb der Stadtmauern zurückzahlen.



Verläßt der Charakter die Stadt, ohne den Kredit zurückgezahlt zu haben, wird er vom Bankzauberer in eine *Kröte* verwandelt. Befolge die normalen Regeln für die Kröte.




Es ist **nicht** möglich, mehr als einen Kredit gleichzeitig aufzunehmen.

ANHANG ZU TALISMAN II

Wird auch noch mit dem ersten Erweiterungsset TALISMAN II gespielt, muß beim **Betretten der Katakomben** folgendes beachtet werden:

Das Pferd, das Schlachtroß bzw. der Pferdekarren können nicht in die Katakomben mitgenommen werden. Betritt ein Abenteurer die Katakomben, muß er diese Karten, wenn er sie hat, auf den Ablagestapel legen.



ERRATA

In den Ausgaben von "TALISMAN - Gemeinsam gegen Tod und Teufel" und "TALISMAN II - das Abenteuer geht weiter!" haben sich leider einige Fehlermonster eingeschlichen:

1. TALISMAN



Ersetzen Sie bitte Ihre alten, fehlerhaften *Abenteurerkarten* "Einsiedler", "Goblin (Stärke 2 fehlt)" und "Hobgoblin (ohne Text)" durch die neu beigelegten Karten.



Desgleichen wird die *Kaufkarte* "Schaufel" gänzlich aus dem Spiel entfernt. Stattdessen gibt es sie jetzt neu als *Abenteurerkarte*.

2. TALISMAN II



In der Anleitung der Erstausgabe wird unter Punkt 2.4. ein Pferd, ein Schlachtroß und ein Pferdekarren erwähnt. Streichen Sie bitte diesen Absatz, da diese Kaufkarten erst in **TALISMAN CITY** enthalten sind.



Auf den CHARAKTER-Karten *Pirat* und *Spion* wird ein *Leprakranker* genannt. Er stellt die Verbindung zu einer zu einem späteren Zeitpunkt erscheinenden **TALISMAN**-Erweiterung dar und wird erst in dieser Ausgabe beigelegt werden.

Games Workshop und Talisman sind eingetragene
Warenzeichen von Games Workshop Ltd.
Benutzung unter Lizenz. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Produkt enthält Figuren, Zeichnungen,
Bilder und Charaktere, deren Rechte Eigentum
von Games Workshop Ltd. sind.
Copyright © 1990 Games Workshop Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.