

# TALISMAN

The cover art for the Talisman board game is a highly detailed, dark, and fantastical illustration. At the top, the word "TALISMAN" is written in large, bold, yellow-orange letters with a blue outline, set against a dark blue background with white lightning bolts. Below the title, a tall, gothic-style stone tower rises, its facade covered in intricate carvings and statues. The tower's entrance is a dark, arched doorway with a skull and crossbones above it. The tower is flanked by two large, white, horned creatures with bat-like wings and sharp teeth. The base of the tower is surrounded by a stone wall with a central archway. In the foreground, several large, white, horned creatures with bat-like wings and sharp teeth are positioned around the central archway. They are holding long, dark poles topped with human skulls. The background features jagged, dark mountains under a dark blue sky with white lightning bolts. The overall style is reminiscent of classic fantasy illustrations.

SPIELANLEITUNG



## DAS SPIEL

**D**u bist ein Abenteurer auf der Suche nach der sagenumwobenen Krone der Herrschaft, die sich im Besitz des Drachenkönigs befindet. Wer auch immer diese Krone besitzt, ist der uneingeschränkte Herrscher über das Land. Auf deiner Reise durch das verwunschene Land von **Talisman** wirst du mächtigen Feinden und fremdartigen Wesen begegnen. Während der zu bestehenden Abenteuer kannst du aber auch neue Freunde und magische Artefakte finden. Am Ende deiner Suche, wenn du genügend Kraft gesammelt hast, steht das große Finale - der Kampf gegen den Drachenkönig, der Kampf um die Krone der Herrschaft und die Macht im Land.

## DAS ZIEL DES SPIELS

Das **Talisman** Fantasy-Brettspiel kann von bis zu sechs Personen gespielt werden. Ziel des Spieles ist es, zum Drachenturm in der Mitte des Spielbretts zu gelangen und dort den Drachenkönig zu besiegen. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, hat gewonnen. Bevor ein Spieler es jedoch wagen sollte, den Drachenturm zu betreten, muß er in der inneren und der äußeren Region umherreisen und seine Fähigkeiten verbessern. Normalerweise sollten sich nur Spieler mit Stärke oder Talent 12 in den Drachenturm wagen.

## INHALT

In deiner **Talisman** Box sollten sich folgende Bestandteile befinden:

### Das Spielbrett

- 11 Citadel® Charakterminiaturen
- 10 Slottabases™ für die Miniaturen
- 11 Charakterkarten
- 129 Abenteuerkarten
- 30 Zaubersprüche
- 40 Kaufkarten
- 5 Turmkarten
- 6 Talismankarten
- 6 Krötenkarten
- 30 Stärkemarken (rote Hütchen)
- 30 Talentmarken (blaue Hütchen)
- 30 Lebenspunktmarken (grüne Hütchen)
- 20 Erfahrungspunktmarken (violette Hütchen)
- 32 Goldmünzen (Plastik)
- 12 Gesinnungsmarken
- 6 Krötenmarken
- 6 Würfel

**Das Spielbrett:** Das Spielbrett zeigt das verzauberte Land von **Talisman**, das sich in drei Regionen unterteilt. Diese Regionen teilen sich wiederum in Felder auf. Im Zentrum des Spielbretts befindet sich der Drachenturm. Die Felder zwischen dem Drachenturm und dem Fluß werden als die innere Region bezeichnet. Außen, um den Fluß herum, erstreckt sich die äußere Region.



**Charakterkarten & Charakterminiaturen:** Auf den Charakterkarten findest du die Spielwerte der verschiedenen Spielminiaturen. Zu jeder Charakterkarte gehört eine spezielle Miniatur, die den Abenteurer repräsentiert. Vor dem ersten Spiel, solltest du die Modelle vorsichtig aus ihren Gußrahmen entfernen und in die dazugehörigen Slottabases stecken.



**Karten:** In **Talisman** findest du über 200 verschiedene Spielkarten. Diese Karten bilden sechs verschiedene Stapel: Abenteuerkarten, Spruchkarten, Kaufkarten, Turmkarten, Talismankarten und Krötenkarten. Zu Beginn des Spiels solltest du die Karten in die einzelnen Stapel sortieren und jeden Stapel gut durchmischen.



**Spielmarken:** Die Plastikhütchen werden benutzt, um den jeweiligen Stand der Stärke (rote Hütchen), des Talents (blaue Hütchen), der Lebenspunkte (grüne Hütchen) und Erfahrungspunkte (violette Hütchen) des betreffenden Charakters anzuzeigen. Die kleinen Hütchen sind einen Punkt wert, die großen Hütchen fünf Punkte. Du darfst Hütchen, die zu einer Farbe gehören, jederzeit eintauschen (z.B. fünf kleine gegen einen großen oder andersherum, aber niemals grüne gegen rote, etc.).



**Goldmünzen:** Goldmünzen werden benutzt, um festzuhalten, wieviel Goldtaler ein Charakter besitzt. Die Taler brauchst du auf manchen Spielfeldern und um Kaufkarten zu erwerben. Die Werte der Münzen variieren und sind immer aufgedruckt. Du kannst deine Goldmünzen jederzeit eintauschen (z.B. eine 5er Münze gegen fünf 1er Münzen, etc.).

**Kröten- und Gesinnungsmarken:** Die Krötenmarken werden benutzt, um die Modelle von Charakteren einzuwechseln, die in Kröten verwandelt wurden. Die Gesinnungsmarken zeigen die neue Gesinnung eines Charakters an, falls sich diese im Laufe des Spiels verändern sollte.





## AUFBAU

Zuerst mischt du die Charakterkarten. Danach darf jeder Mitspieler eine dieser Karten ziehen. Jeder Spieler nimmt sich den Werten seines Charakters entsprechend Plastikhütchen für Stärke, Talent, Lebenspunkte und Gold. Dann nimmt sich jeder der Spieler seine passende Spielfigur und stellt sie entsprechend den Angaben auf der Charakterkarte in ihr Startfeld.

Misch die Abenteuerkarten und Zaubersprüche gut durch, und leg die Stapel verdeckt neben das Spielfeld. Die Talisman- und die Kaufkarten sowie alle unbenutzten Hütchen, Goldtaler und Spielmarken legst du auf die andere Seite.

## CHARAKTERKARTEN

Deiner Charakterkarte kannst du die Stärke, das Talent, die Lebenspunkte und den Goldvorrat deines Charakters entnehmen. Außerdem gelten für alle Charaktere einige Sonderregeln, die immer Vorrang vor den Grundregeln haben.

Jedesmal, wenn du Hütchen und Karten verlierst oder gewinnst, entfernst oder ergänzt du diese auf deiner Charakterkarte. Mit Ausnahme von Objekten und Sprüchen, gibt es keine Beschränkungen, wie viele Hütchen und Karten ein Charakter bei sich führen darf.

### Stärke & Talent

Stärke und Talent repräsentieren, wie stark und intelligent ein Charakter ist. Beide Werte können *niemals* unter den Anfangswert sinken. Boni durch Karten (z.B. Breitschwert) werden nicht durch Hütchen dargestellt, sondern immer im Bedarfsfall hinzugerechnet.

### Lebenspunkte

Die Anzahl an Lebenspunkten, die ein Charakter besitzt, stellt seine Widerstandskraft dar.

Wenn ein Charakter alle seine Leben verliert, ist er tot, und der Spieler startet ab der nächsten Runde mit einer neuen Figur (siehe auch *Der Tod*). Während des Spiels wirst du Gelegenheit haben, verlorene Lebenspunkte wieder aufzufrischen. Du kannst jedoch nie mehr Leben haben, als auf deiner Charakterkarte angegeben sind.

### Gesinnung

Die *Gesinnung* deines Charakters spiegelt seine Persönlichkeit wieder. *Gute Gesinnung* bedeutet, daß sich ein Charakter friedlich und gesetzestreu verhält. Ein Charakter mit *böser Gesinnung* ist ein Schurke mit finsternen Absichten. *Neutrale* Charaktere befinden sich irgendwo zwischen diesen beiden Extremen. Platziert eine entsprechende Spielmarke auf deiner Charakterkarte, falls deine Figur ihre Gesinnung ändern sollte. Alle Gegenstände, die der Charakter mit seiner neuen Gesinnung nicht mehr bei sich führen darf, werden sofort offen auf das Feld gelegt, in dem die Figur steht.

### Zaubersprüche

In der magischen Welt von **Talisman** kann jeder zaubern, der sich als geschickt genug dazu erweist. Einige der Charaktere beginnen das Spiel bereits mit ein oder zwei Zaubersprüchen. Neue Zaubersprüche können von jedem Charakter auf seiner Reise entdeckt werden. Die maximale Anzahl an Zaubersprüchen, die ein Charakter gleichzeitig haben darf, richtet sich nach seinem Talent (siehe Tabelle). Du darfst also keine neuen Zaubersprüche aufnehmen, wenn du danach das für deinen Charakter zulässige Maximum überschreiten würdest. Sollte dies jemals der Fall sein, mußt du die überzähligen Karten sofort ablegen. Beachte, daß dies die einzige Situation darstellt, in der du Zaubersprüche ablegst, ohne sie vorher zu benutzen. Ansonsten werden Zaubersprüche *nur* abgelegt, nachdem sie benutzt wurden!

Talent	1	2	3	4	5	6 oder mehr
Anzahl der Zaubersprüche	0	0	1	2	2	3

### Zaubersprüche

Sprüche werden bis zu ihrer Anwendung vor den Mitspielern verdeckt gehalten. Wann man einen Spruch anwenden darf, und welche Auswirkungen er hat, wird auf jeder Spruchkarte detailliert beschrieben.

## Gold, Objekte & Begleiter

Während du auf dem **Talisman**-Spielbrett umherreist, sammelst du durch das Aufnehmen von Abenteuerkarten Objekte, Gold und Begleiter. Ein Charakter kann maximal vier Objekte tragen. Alles was darüber hinausgeht, muß er in dem Feld, in dem er gerade steht zurücklassen. Welche Objekte er zurückläßt und welche er behalten will, liegt ganz bei ihm selbst. Es gibt keine Beschränkung, wieviel Gold und Begleiter ein Charakter besitzen darf.

Soweit nicht anders angegeben, kannst du Gold, Objekte oder Begleiter jederzeit auf einem Feld zurücklassen. Die Karten bzw. Münzen werden offen auf das entsprechende Feld gelegt und können von jedem Charakter, der seinen Zug auf diesem Feld beendet, aufgenommen werden. Beachte, daß ein Charakter *niemals* freiwillig seine Sprüche in einem Feld ablegen lassen darf.



## DER SPIELABLAUF

Der Besitzer des Spiels eröffnet den ersten Spielzug und zieht zuerst. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, ist sein Spielzug beendet. Jeder Zug eines Spielers unterteilt sich in zwei Phasen: *Bewegung* und *Begegnungen*.

### Bewegung

Zu Beginn des Spiels wirfst du einen Würfel, um festzustellen, wie viele Felder weit dein Charakter sich bewegen muß. Ein Charakter muß sich immer bewegen, selbst wenn er zu Beginn seines Spielzugs in einem Feld mit einer Abenteuerkarte oder einem anderen Charakter steht. Es steht dem Spieler frei, in welche Richtung er sich bewegt. Er muß sich aber in jedem Fall so viele Felder weit bewegen, wie von der erzielten Augenzahl vorgegeben wird. Die Figur darf innerhalb eines Spielzugs nicht vor und wieder zurückgezogen werden, so daß sie ihre Bewegung womöglich im gleichen Feld endet, in welchem sie sie begonnen hat.

Der einzige Weg von der äußeren in die innere Region, führt über die Zollbrücke. Die einzigen Ausnahmen bilden Anweisungen, die du von irgendwelchen Karten oder Spielfeldern erhältst. Wenn du deinen Zug zum Beispiel in der *Kapelle* beginnst und eine 4 würfelst, könntest du vier Felder zum *Versteckten Tal* in der inneren Region ziehen und dabei die *Zollbrücke* überqueren. Jedesmal, wenn du die *Zollbrücke* überqueren möchtest, mußt du ein Goldstück bezahlen. Wenn du kein Gold hast, kannst du die Brücke auch nicht überqueren.

Den Drachenturm kannst du nur über den Höllengrat erreichen. Sobald du im Turm bist, endet deine Bewegung automatisch, und du mußt die Anweisung des Feldes befolgen. Wenn du dich zu Beginn eines Spielzugs im Drachenturm aufhältst, mußt du ihn sofort wieder verlassen und kannst ihn gemäß der normalen Bewegungsregeln nicht wieder in der gleichen Runde betreten.

### Begegnungen

In der zweiten Phase deines Spielzugs finden die *Begegnungen* statt. Eine *Begegnung* kommt nur dann zustande, wenn ein Charakter entweder seine Bewegung in diesem Feld beendet, oder wenn er als Resultat einer vorangegangenen Begegnung in dieses Feld versetzt wurde. Du mußt entweder die Anweisungen des Feldes befolgen oder einem anderen Charakter gegenübertreten. Solltest du alleine auf dem Feld stehen, so mußt du den Anweisungen des betreffenden Feldes in jedem Fall folgen.

Wenn sich in einem Feld schon eine oder mehr Abenteuerkarten befinden, mußt du zuerst die Anweisungen des Feldes befolgen, und erst danach die der Karten. Einige Anweisungen müssen befolgt werden, andere lassen dir die Wahl, ob du sie befolgen willst.

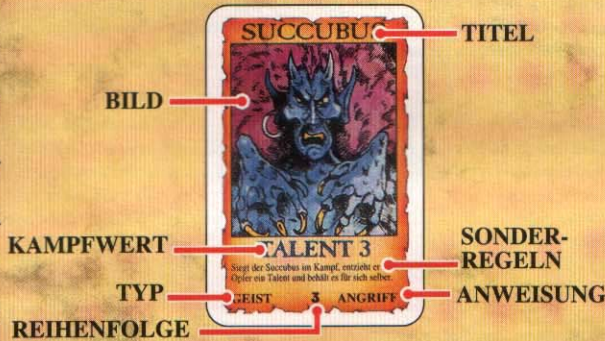
Sollte sich ein anderer Charakter mit dir im gleichen Feld befinden, kannst du, anstatt den Anweisungen des Feldes zu folgen, auch ihm gegenübertreten. Wenn du einem anderen Charakter gegenübertrittst, gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, die Begegnung auszutragen. Du kannst entweder gegen ihn *kämpfen* (siehe *Kampf*) oder eine deiner speziellen Fähigkeiten anwenden.



## ABENTEUERKARTEN

Die meisten der Spielfelder auf dem **Talisman** Spielplan fordern dich dazu auf, ein oder zwei Abenteuerkarten aufzunehmen. Abenteuerkarten werden immer von oben vom Stapel genommen und auf das Spielfeld gelegt, in dem sich dein Charakter befindet.

Wenn sich schon Abenteuerkarten in einem Feld befinden, ziehst du nur so viele Karten, daß du auf die korrekte Gesamtzahl kommst. Wenn auf einem Feld, dessen Anweisung besagt, daß du zwei Abenteuerkarten ziehen sollst, schon eine Karte liegt, mußt du nur eine Karte ziehen, um auf die korrekte Anzahl von Karten zu kommen.



Abenteuerkarten werden in der Reihenfolge abgehandelt, die durch die Ziffer unten in der Mitte angegeben wird. Die niedrigste Ziffer zuerst, dann die nächsthöhere usw.

Sollten mehrere Karten den gleichen Zahlenwert aufweisen, darf sich der Charakter aussuchen, welche der Karten zuerst abgehandelt wird.

Die Anweisung in der unteren rechten Ecke sagt dir, was du tun mußt:

**Angriff:** Die Kreatur auf der Karte greift dich an (siehe *Kampf*). Sie bleibt in dem Feld, bis sie von einem Charakter besiegt wird.

**Ablegen:** Leg die Karte auf den Ablagestapel, nachdem die Begegnung abgeschlossen ist.

**Behalten:** Du kannst die Karte behalten, sofern ihr Besitz nicht gegen deine Gesinnung verstößt (z.B. dürfen böse Charaktere nicht die *Heilige Lanze* besitzen). Bedenke, daß du nicht mehr als vier Objekte mit dir führen kannst. Solltest du die Karte aus irgendeinem Grund auf dem Feld zurücklassen, so kann sie ein anderer Charakter aufnehmen, der nach dir das Feld betritt.

**Liegenlassen:** Folge den Anweisungen der Abenteuerkarte, und laß sie danach in dem Feld liegen. Die Karte bleibt im Feld liegen und gilt auch für nachfolgende Spieler.

## KAMPF

Es gibt zwei verschiedene Arten von Kämpfen: den *Nahkampf* und das *Magieduell*. Ein Nahkampf findet immer dann statt, wenn du von einem Wesen angegriffen wirst, dessen Stärke auf der Karte angegeben ist. Wird auf der Karte jedoch das Talent des Wesens angegeben, so attackiert es dich im *Magieduell*.

### Nahkampf

Wenn du gegen ein Monster kämpfst, würfelst du einen 6er-Würfel und addierst deine Stärke, sowie alle Zuschläge durch Gefolge und Objekte. Die Anzahl der eingesetzten Objekte und Begleiter ist beliebig. Unter den verwendeten Objekten darf jedoch nur eine Waffe (also entweder Streitaxt oder Breitschwert oder eine andere Waffe) tatsächlich im Nahkampf eingesetzt werden.

Ein anderer Mitspieler würfelt für das Monster und addiert dessen Stärke zum Wurfresultat. Kämpfst du gegen mehrere Monster gleichzeitig, wird ihre Stärke addiert und ein zusätzlicher Würfel geworfen.

Wenn dein Ergebnis höher als das des Monsters ausfällt, so hast du die Kreatur besiegt und die Karte kommt auf den Ablagestapel. Ist das Ergebnis des Monsters höher, verlierst du einen Lebenspunkt, und dein Spielzug endet augenblicklich. Lautet das Ergebnis des Kampfes Unentschieden, bleiben beide Parteien unverletzt und dein Zug endet ebenfalls. Beachte, daß dein Spielzug im Falle einer Niederlage oder eines Unentschiedens im Nahkampf sofort endet. Abenteuerkarten in

deinem Feld, dessen Ereignis noch nicht ausgespielt wurden, bleiben unberücksichtigt (aber von der unbesieigten Kreatur bewacht!). Der nächste Spieler, der dieses Feld erreicht, muß erneut gegen das Monster kämpfen.

Kämpfe zwischen Charakteren werden genauso ausgetragen. Der Sieger hat jedoch die Wahl, statt seinen Gegner einen Lebenspunkt abzunehmen, dem Unterlegenen ein Objekt oder ein Goldstück zu stehlen.

Wenn ein Charakter einen Zauberspruch einsetzen möchte der das Kampfergebnis beeinflusst, so muß er dies tun, bevor für den Kampf gewürfelt wird.

### Magieduell

Ein Magieduell wird auf dieselbe Art und Weise ausgetragen, wie Nahkampf, nur daß statt der Stärke das Talent verwendet wird.

### Erfahrungspunkte

Jedesmal, wenn du einen Gegner im Kampf besiegt hast, erhältst du so viele Erfahrungspunkte wie sein Stärke- b.z.w. Talentwert betrug. Nimm dir die entsprechende Anzahl violetter Hütchen und stell sie auf deine Charakterkarte. Beachte bitte, daß du niemals Erfahrungspunkte für besiegte Mitspieler bekommst.

Du kannst deine gesammelten Erfahrungspunkte jederzeit gegen zusätzliche Stärke, Talent oder Goldtaler eintauschen. Du bekommst ein Plastikhütchen oder auch eine Münze für je sieben Erfahrungspunkte, die du ablegst. Du kannst dich ganz nach Belieben entscheiden, was du wählst.

## KRÖTE

Wenn du in eine Kröte verwandelt wirst, mußt du eine Krötenmarke auf deine Charakterkarte legen. Solange du eine Kröte bist, mußt du die Anweisungen dieser Karte befolgen. Nach der Zurückverwandlung hat dein Charakter wieder seine vollen Stärke- und Talentwerte, nicht jedoch etwaige Lebenspunkte, die er inzwischen verloren hat.

## DER TOD

Ein Charakter, der alle seine Lebenspunkte verloren hat, ist tot. Nimm die Figur vom Spielbrett, leg all seine Objekte, seine Begleiter und sein Gold zur Seite. Alle anderen Spielmarken werden wieder weggelegt. Zu Beginn deines nächsten Spielzugs startest du mit einem neuen, wieder zufällig gezogenen und bisher unbenutztem Charakter. Der neue Charakter übernimmt alle zur Seite gelegten Objekte, Begleiter und Goldmünzen. Objekte, die der neue Charakter aufgrund seiner Gesinnung nicht übernehmen kann, werden auf den Ablagestapel gelegt.

## NEUE ABENTEUER FÜR TALISMAN

**Talisman** stellt den Beginn eines lebenslangen Abenteuers dar, das dich zu immer neuen Orten und Geheimnissen führt. Wir haben drei Ausbausets in Arbeit, mit denen du neue Länder, Monster und Schätze entdecken kannst. Wenn du weitere Abenteuer erleben willst, solltest bei deinem Spielehändler und überall, wo Games Workshop Produkte erhältlich sind, nach diesen Ergänzungssets fragen.

## DIE WICHTIGSTE SPIELREGEL

Die große Zahl an Karten und Charakteren in **Talisman** bedeutet, daß ab und zu völlig unvorhergesehene Situationen auftreten können, die in den Regeln nicht vorhergesehen wurden und nicht durch sie abgedeckt sind. Normalerweise lassen sich solche Situationen zum Glück sehr schnell klären. Wenn du und deine Mitspieler jedoch einmal in einer völlig festgefahrenen Situation stecken solltet, bringt ihr euer Problem einfach zu Papier, so daß man es mit einem Ja oder Nein beantworten kann. Dann nehmt ihr einen Würfel und würfelt. Bei 4-6 heißt die Antwort JA, bei 1-3 lautet sie NEIN. Falls du eine offizielle Antwort willst, kannst du an die unten angegebene Adresse schreiben. Schick uns einfach einen Brief mit einem an dich adressierten Rückumschlag, und formuliere deine Frage so, daß wir sie möglichst mit JA oder NEIN beantworten können.

GAMES WORKSHOP - FRAGEN ZU TALISMAN  
42 SADLER GATE, DERBY DE1 3NL - ENGLAND