



TALISMAN[®]

ERWEITERUNG:

DIE FROSTMARK[™]

WILLKOMMEN

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

Die **Frostmark**-Erweiterung für **Talisman: Die Magische Suche** enthält neue Charakter-, Abenteuer- und Zauberspruchkarten. Sie werden exakt wie im Basisspiel benutzt und sollten daher in die entsprechenden Kartenstapel eingemischt werden. Diese Regel erläutert, wie man die neuen Hexenmeisterkarten und die Bögen Alternatives Ende einsetzt, um **Talisman** noch spannender zu gestalten.

SPIELMATERIAL

Es folgt eine Auflistung der Spielkomponenten, die sich in der **Erweiterung: Die Frostmark** befinden sollten:

- Diese Spielregel
- 84 Abenteuerkarten
- 20 Zauberspruchkarten
- 24 Hexenmeisterkarten
- 3 Bögen Alternatives Ende
- 4 Charakterkarten
- 4 Spielfiguren aus Plastik

DAS FROSTMARK-SYMBOL



Um die Karten dieser Erweiterung von den Basisspiel-Karten zu unterscheiden, tragen sie ein Schneeflocken-Symbol.

HEXENMEISTERKARTEN

Die Benutzung dieser Karten ist optional, daher sollten sich die Spieler vor Spielbeginn einigen, ob sie die Karten benutzen wollen oder nicht.



SPIELAUFBAU

Vor Spielbeginn mischt man die Hexenmeisterkarten und legt deren Stapel verdeckt neben das Spielbrett. Falls man zusätzlich die **Erweiterung: Der Schnitter** benutzen sollte, mischt man auch deren Hexenmeisterkarten in den Stapel.

AUFGABEN ERHALTEN

Im Basisspiel dürfen Spieler, die das Feld Höhle des Hexenmeisters aufsuchen, einen Würfel werfen, um eine von sechs möglichen Aufgaben zu übernehmen. Spielt man jedoch mit

den Hexenmeisterkarten, zieht ein Spieler, der auf dem Feld Höhle des Hexenmeisters landet, die oberste Karte des Hexenmeisterkartenstapels, anstatt seine Aufgabe auszuwürfeln. Diese Karte legt der Spieler offen vor sich ab.

Wenn Spieler ihre Hexenmeister-Aufgabe erfüllt haben, wird die Karte aus dem Spiel genommen, womit klar ist, dass jede Hexenmeisterkarte nur einmal pro Spiel erfüllt werden kann. Wird ein Spieler mit Hexenmeisterkarte getötet, oder muss die Karte abwerfen, legt man die Karte in den Stapel zurück. Sobald Karten in diesen Stapel zurückkehren, wird er gemischt.

Alle übrigen Regeln bezüglich der Aufgaben des Hexenmeisters bleiben in Kraft, wenn die Hexenmeisterkarten benutzt werden: Ein Spieler darf nur eine Aufgabe gleichzeitig annehmen, Aufgaben müssen schnellstmöglich erfüllt werden, Charaktere, die eine Aufgabe haben, dürfen vor deren Erfüllung nicht das Portal der Macht öffnen und so weiter.

STARTAUFGABEN-VARIANTE

Man kann diese Variante einsetzen, um das Spiel zu beschleunigen. Nach dem Spielaufbau zieht jeder Spieler eine zufällige Karte aus dem Hexenmeisterkartenstapel.

SCHATZKARTENBELOHNUNGS-VARIANTE

Man kann diese Variante benutzen, wenn man **die Katakomben**-Erweiterung besitzt und einfacher an Schatzkarten kommen möchte. Immer, wenn ein Spieler eine Hexenmeister-Aufgabe erfüllt hat, wird er wie üblich zur Höhle des Hexenmeisters teleportiert. Dort hat er jetzt aber die Möglichkeit, sich statt eines Talismans eine zufällig gezogene Karte des Schatzkartenstapels als Belohnung zu nehmen.

AUFGABEN-TAUSCHEN-VARIANTE

Man kann diese Variante wählen, wenn man die Vergabe der Hexenmeister-Aufgaben flexibler gestalten will. Sollte ein Spieler bereits eine Aufgabe haben, und die Möglichkeit erhalten, eine weitere Aufgabe anzunehmen (durch eine Anweisung auf einer Karte oder einen Besuch der Höhle des Hexenmeisters), zieht er eine neue Hexenmeisterkarte – nach den üblichen Regeln zum Ziehen von Aufgaben – und wirft dann eine seiner beiden Aufgaben ab (entweder die alte oder die neue Aufgabe).

BÖGEN ALTERNATIVES

ENDE

Die Benutzung dieser Bögen ist ebenfalls optional, daher sollten sich die Spieler vor Spielbeginn einigen, ob sie die Bögen benutzen wollen oder nicht.



SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau hängt davon ab, für welche Variante sich die Spieler entscheiden. Man kann das Spiel mit *offenem* oder *verdecktem* Ende beginnen (auf Seite 2 steht mehr darüber).



OFFENE SPIELWEISE

Die offene Variante wirkt sich im Verlauf des Spiels stärker auf die Charaktere aus und bietet den Spielern strategische Möglichkeiten.

Falls man die offene Variante spielt, mischt man die Bögen Alternatives Ende vor dem Spiel, zieht einen zufällige und legt ihn offen auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts.

VERDECKTE SPIELWEISE

Die verdeckte Variante sorgt für ein geheimnisvolleres Spiel mit Überraschungsmoment, da die Spieler erst wissen, welche Gefahren sie auf dem Feld Krone der Herrschaft erwarten, wenn sie dort ankommen.

Falls man die verdeckte Variante spielt, müssen zuvor alle Bögen Alternatives Ende weggelegt werden, die oben links das **Offen-Symbol** tragen. Bögen mit diesem Symbol können nur bei der Offenen Spielweise eingesetzt werden.



Offen-Symbol

Die übrig bleibenden Bögen Alternatives Ende werden vor Spielbeginn gemischt, einer blind gezogen und verdeckt auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts gelegt.

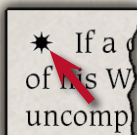
EINEM ALTERNATIVEN ENDE BEGEGNEN

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.



Sternsymbol

IMPRESSUM

Design Talisman 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Erweiterungs-Design und Entwicklung: John Goodenough

Redaktion: Sam Stewart

Grafische Gestaltung: WiL Springer und Peter Wocken

Titelbild: Ralph Horsley

Weitere Illustrationen: Raya Alexander, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Jason Caffoe, Felicia Cano, Marco Caradonna, Jaime Carrillo, Anna Christenson, Trevor Cook, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Woodrow Hinton, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Aleyana Lemmer, Marilena Mexi, Tim Arney-O'Neil, Brad Rigney, Amanda Sartor, Tiernen Trevallion, Joshua Venis, Frank Walls, Joe Wilson

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Ausschmückende Texte: Tim Uren

Besonderer Dank an: Bob Harris, Jon New, Elliott Eastoe, Richard Tatge und alle auf der Talisman-Insel!

Spieltester: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Jason Glassbrenner, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Brent Knoll, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Peter Wocken, Sara Yordanov und Joseph Young

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Ausführender Entwickler: Christian T. Petersen

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert

Deutsches Lektorat: Christian Stenner & Jan-Christoph Steines

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

GAMES WORKSHOP

Lizenzmanager: Owen Rees

Lizenz und Lizenzrechtsmanager: Erik Mogensen

Chef der Rechte und Lizenzen: Andy Jones

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This edition © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Talisman*, deren Logos und alle damit verknüpften Zeichen, Logos Figuren, Produkte und Illustrationen des *Talisman*-Spiels sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Limited 1983-2010, unterschiedlich eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern der Welt. Die deutsche Ausgabe wurde 2010 unter der Lizenz von Fantasy Flight Publishing Inc. von Heidelberger Spielverlag mit Unterstützung von Pegasus Spiele produziert. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind Markenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte den jeweiligen Rechteinhabern vorbehalten.

Für zusätzliches Material, Support und Infos besucht uns im Web:

www.hds-fantasy.de
www.FantasyFlightGames.com