

TALISMAN

LEGENDÄRE ABENTEUER

Ein kooperatives Spiel von Lukas Zach und Michael Palm für 1-6 Helden ab 8 Jahren

Vor vielen Jahrhunderten erschufen legendäre Schmiede die Krone der Herrschaft, ein magisches Artefakt von unglaublicher Stärke. Wer auch immer die Krone der Herrschaft trägt, herrscht über das ganze Land.

Ein weiser Magier verschloss die Krone hinter dem Portal der Macht, um sie vor Bösewichten zu schützen. Nur wer einen der

fünf legendären Talismane besitzt, kann das Portal durchschreiten, um die Krone zu erlangen.

Im Laufe der Jahre sind die Talismane jedoch verschollen. Unholde sind auf der Suche nach ihnen, um in den Besitz der Krone zu gelangen. Ihr, die tapferen Helden, begeht euch nun gemeinsam auf die

Reise, um diese Talismane wiederzufinden, bevor das Böse die Welt beherrscht.

Diese Aufgabe wird nicht leicht, denn eure Suche nach jedem einzelnen Talisman wird zu einem eigenen, grandiosen Abenteuer. Nutzt die unterschiedlichen Fähigkeiten eurer Helden weise und helft euch gegenseitig – dann ist euch der Erfolg gewiss!

SPIELMATERIAL

- 12 Orte (A)
- 6 Helden, jeweils mit:
 - 1 **Heldenfigur (B)** (in wahlweise männlicher & weiblicher Version, Zusammenbau siehe nächste Seite)
 - 1 **Heldenanhänger (C)** für den magischen **Heldenbeutel**
 - 7 **Helden-Startplättchen (D)** in der Farbe des Helden
- 5 Abenteuer mit:
 - 5 **Abenteuertafeln (E)**
 - 102 **Abenteuerplättchen (F)** insgesamt (22 x blau, 22 x rot, 22 x grün, 15 x violett, 21 x grau)
 - 6 **Krötenmarker (G)** für Abenteuer 4
- 1 **Zeitanzeiger (H)**
- 1 **Reisewürfel (J)**
- 5 **Lebenspunkte (K)** (für einige der Unholde im Spiel)
- 24 **Belohnungsplättchen (L)** (mit jeweils 1-3 Sternen)
- 1 **Belohnungsanhänger (M)** für den **Belohnungsbeutel**
- 15 **Talisman-Plättchen (N)**
- **Talisman-Punkteanzeige** (3 Teile, siehe nächste Seite)
- 7 **Stoffbeutel** (6 Heldenbeutel, 1 Belohnungsbeutel, Befestigung der Helden- bzw. Belohnungsmarker siehe nächste Seite)
- diese **Spielanleitung**, inklusive dem Buch der Abenteuer

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team





C Nimm dir den Beutel für deinen Helden und wirf die **7 gleichfarbigen Heldenplättchen** hinein. Auf deiner Heldenkarte kannst du immer sehen, welche Heldenplättchen du besitzt.

Alle Helden können kämpfen und zaubern, einige können das eine besser und das andere schlechter. Jeder Held hat außerdem eine besondere Fähigkeit, die auf seinem Anhänger erklärt ist. Im Spielverlauf werden sich eure Eigenschaften verbessern. Ihr bekommt dann neue Plättchen für euren Beutel.

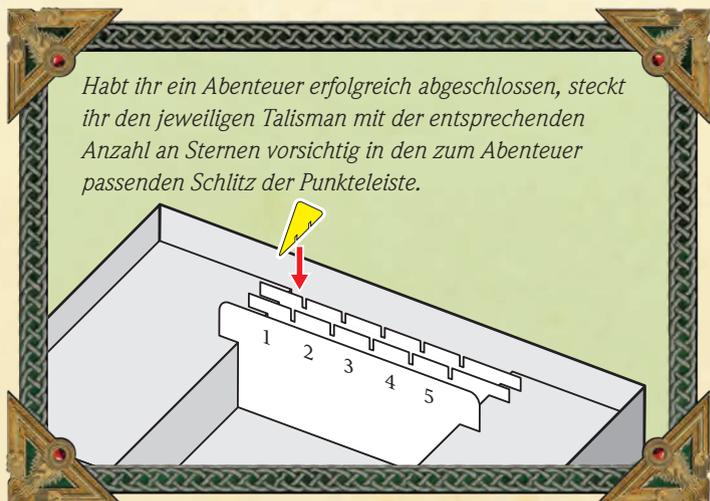
Achtung: Du darfst jederzeit in deinen Beutel schauen, um nachzusehen, welche Plättchen noch drin sind. Wenn du während des Spiels Plättchen aus einem Beutel ziehst, musst du sie aber vorher immer mischen und blind ziehen.

Lest euch die Fähigkeit eures Helden durch und teilt sie den anderen Spielern mit.

D Legt den Reisewürfel bereit.

Abenteuer aussuchen: Schlagt das **Buch der Abenteuer** auf. Es beginnt auf Seite 7. Die Abenteuer werden der Reihe nach gespielt. Habt ihr ein Abenteuer erfolgreich bestanden, könnt ihr mit dem nächsten weitermachen - wenn ihr ausreichend Sterne besitzt.

Entscheidet gemeinsam, in welchem Schwierigkeitsgrad ihr das Abenteuer spielen wollt und wählt entsprechend der Anweisungen im Buch der Abenteuer den Talisman mit der passenden Anzahl von Sternen aus. Je höher die Schwierigkeit ist, desto größer ist eure Belohnung und desto eher dürft ihr euch auf das nächste Abenteuer begeben.



Habt ihr ein Abenteuer erfolgreich abgeschlossen, steckt ihr den jeweiligen Talisman mit der entsprechenden Anzahl an Sternen vorsichtig in den zum Abenteuer passenden Schlitz der Punkteleiste.

Das Buch der Abenteuer erklärt euch, wie ihr die Orte auslegen müsst und welche Abenteuerplättchen ihr aussuchen, mischen und auf den Orten verteilen sollt.

E Dort erfahrt ihr auch, an welchem **Ort eure Heldenfiguren starten**.

F Danach nehmt ihr die passende **Abenteuertafel** und wählt einen Spieler, der den Anfang des Abenteuers laut vorliest. Ihr bekommt eure erste Aufgabe und das Spiel kann beginnen!



Beispielabbildung
Startaufstellung Abenteuer 1



F





SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Er führt seinen kompletten Spielzug aus, danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und so weiter.

Ein Spielzug besteht aus den folgenden 3 Schritten:

- 1. Reisen** – ziehe über die Wege von einem Ort zum nächsten oder nutze  wie unten beschrieben,
- 2. Begegnung** – führe die Anweisungen auf den aufgedeckten Plättchen aus,
- 3. Belohnungen und Gegenstände sammeln** – falls vorhanden; Belohnungen machen deinen Heldenbeutel besser.

Denke immer daran, dass die besondere Fähigkeit deines Helden während des Spielzugs nützlich sein kann.

1. REISEN

Zuerst entscheidest du, ob du reisen oder auf deinem Ort stehen bleiben möchtest. Es spielt keine Rolle, ob dort aufgedeckte Plättchen liegen, du kannst dich immer frei entscheiden.



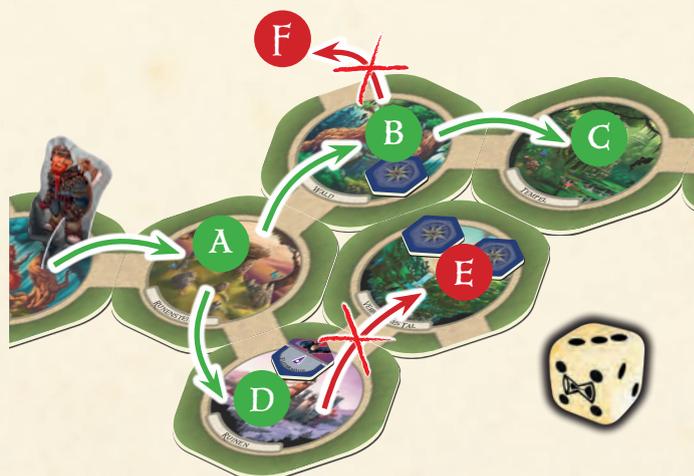
Wenn du reisen möchtest, würfelst du und ziehst deine Figur um so viele Orte weiter, wie die Würfelaugen zeigen. Du darfst auch weniger Schritte gehen oder sogar stehen bleiben.

Ein Schritt bringt dich von einem Ort zum nächsten. Dabei darfst du nur den hellen Wegen folgen. Wege, die nicht zu einem Ort führen, dürfen nicht genutzt werden. Orte mit anderen Helden darfst du betreten und durchqueren.

Orte, auf denen **verdeckte** Abenteuerplättchen liegen, darfst du ebenfalls überqueren.

Betrittst du einen Ort mit bereits **aufgedeckten Abenteuerplättchen**, die **Unholde zeigen**, endet deine Reise dort.

Beispiel: Der Zwerg würfelt eine 3. Er kann entweder auf A, B oder C ziehen und dort stehenbleiben. Wenn er Richtung E ziehen will, muss er auf D anhalten, weil dort ein aufgedeckter Unhold liegt. In Richtung F darf er nicht ziehen, denn dort führt der Weg nicht zu einem anderen Ort.



Besondere Würfelaugen



Zeigt der Würfel 4 Würfelaugen zusammen mit einer  musst du **zuerst** den Zeitanzeiger auf der Abenteuertafel **auf das nächste Feld** weiterrücken. Danach darfst du deine Figur um bis zu 4 Orte weiterziehen. **Achtung: Auch wenn du dich nach dem Würfelwurf nicht bewegen möchtest, musst du den Zeitanzeiger weiterziehen.**



Zeigt der Würfel ein magisches Portal, darfst du mit deiner Figur zu einem beliebigen anderen Ort „springen“ – egal, wie weit dieser entfernt ist.

Auch hier gilt: Endet deine Reise an einem Ort, wo 1 oder mehrere verdeckte Abenteuerplättchen liegen, deckst du diese jetzt alle auf.

Beendest du deine Reise auf einem Ort mit verdeckten Abenteuerplättchen, deckst du diese alle auf



Hinweis: Wenn neue Abenteuerplättchen auf Orte mit Helden gelegt werden, deckt ihr diese sofort auf. Sie werden nicht wieder verdeckt hingelegt, es sei denn, die Abenteuertafel fordert euch ausdrücklich dazu auf.

Weiter geht es jetzt mit **Schritt 2: Begegnung**.





2. BEGEGNUNG

Stehst du auf einem Ort, auf dem 1 oder mehrere aufgedeckte Abenteuerplättchen liegen, kommt es zu einer Begegnung.

Die meisten Abenteuerplättchen zeigen *Unholde*, die sich euren Helden in den Weg stellen und die ihr vertreiben müsst. Auf einigen Abenteuerplättchen findet ihr *Gegenstände* oder Hinweise, die ihr möglicherweise für das Bestehen des Abenteuers benötigt.

Sind Unholde auf dem Ort?

Unholde stellen sich dir in den Weg und du musst dich gegen sie wehren, bevor du weiterreisen kannst. Sie zeigen Symbole, die angeben, wie sie getroffen und vertrieben werden können:

(Schaden durch Waffen)  und  (Schaden durch Magie)

Ziehe 3 zufällige Plättchen aus deinem Heldenbeutel und vergleiche die gezogenen Symbole mit denen der Unholde. Du darfst alle Symbole, die du gezogen hast, in beliebiger Reihenfolge benutzen. Wenn du alle (oder mehr) auf einem Unhold gezeigten Symbole ziehen konntest, wird er von dir vertrieben. Lege sein Plättchen zurück in die Spielschachtel.

Jedes gezogene Symbol kann nur einmal genutzt werden. Mit etwas Glück ist es aber möglich, mit den gezogenen Symbolen gleich 2 oder 3 Unholde zu besiegen. Überzählige Symbole haben keine Bedeutung.

Beispiel: Der Zwerg begegnet einem Goblin  + , einer Fledermaus  und Ratten . Er zieht 3 zufällige Plättchen aus seinem Beutel:

,  und .
Er kann nun entweder den Goblin und die Ratten ODER die Ratten und die Fledermaus vertreiben.



Ende der Begegnung

Egal, ob du Unholde vertreiben konntest oder nicht: Gezogene Plättchen werden jetzt noch nicht in die Beutel zurückgelegt! Die aus deinem Beutel gezogenen Plättchen bleiben offen vor dir auf dem Tisch liegen. Solltest du Plättchen von einem Mitspieler gezogen haben, legst du diese offen vor ihm ab.

Plättchen zurück in den Beutel werfen

Du darfst Plättchen erst wieder in deinen Beutel zurücklegen, bevor jemand (du oder ein Mitspieler) Plättchen aus deinem Beutel zieht. Vor diesem Ziehen **DARFST** du alle vor dir liegenden Plättchen in deinen Beutel zurücklegen. Zurücklegen darfst du entweder **ALLE** oder **KEINE! Pro Zug eines Spielers (eigener und Mitspieler) darfst du dies aber höchstens 1x tun!**

3. BELOHNUNGEN UND GEGENSTÄNDE EINSAMMELN

a) Belohnungen

Wenn du in deinem Zug 1 oder mehr Unholde vertrieben hast, wirst du belohnt. **Ziehe für jeden vertriebenen Unhold 1 zufälliges Plättchen aus dem Belohnungsbeutel.** Zeige es den anderen Spielern und entscheidet dann, **in wessen Heldenbeutel** es geworfen werden soll.

Belohnungen verbessern den Inhalt eines Heldenbeutels.

Startsymbole und ihre Bedeutung



Schwert oder Zauberhut

Mit ihnen vertreibt ihr Unholde mit den entsprechenden Symbolen. Manchmal braucht ihr sie auch zum Lösen von Aufgaben.



Sanduhr

Ziehst du eine  aus deinem Beutel, ist Zeit vergangen. Du **musst** den Zeitanzeiger auf das nächste Feld der Zeitanzeige der Abenteuertafel ziehen.



Sanduhr und Schicksal

Zuerst ziehst du den Zeitanzeiger, wie oben beschrieben, weiter. Das Schicksalssymbol erlaubt dir, ein weiteres Plättchen aus dem gleichen Beutel zu ziehen. Sollte dieser Beutel leer sein, hat das Schicksalssymbol keine Auswirkung.



Magischer Beutel

Spannend wird es, wenn du das Symbol magischer Beutel ziehst. Damit kannst du die Hilfe eines Mitspielers erhalten, wenn du willst. Wenn du aus einem Heldenbeutel ein Plättchen mit diesem Symbol ziehst, darfst du ein weiteres Plättchen aus deinem Beutel ziehen **oder aus dem Beutel eines anderen Spielers.**



Achtung: Wenn der Mitspieler, aus dessen Beutel du ziehen willst, noch Plättchen vor sich liegen hat, darf er sich vorher entscheiden, ob er diese zurück in seinen Beutel wirft. Wenn er das tut, muss er **ALLE** Plättchen zurückwerfen, er darf keine vor sich liegen lassen.

Sieh dir dazu auch das Beispiel auf der nächsten Seite an.

Jetzt geht es weiter mit **Schritt 3: Belohnungen und Gegenstände einsammeln.**



Die Erklärung aller Symbole auf den Belohnungsplättchen findet ihr auf der Rückseite der Spielanleitung.



b) Gegenstände

Zeigt ein Abenteuerplättchen einen Gegenstand ohne Symbole, darfst du das Plättchen erst nehmen, **wenn alle Unholde (falls vorhanden) an diesem Ort vertrieben wurden**. Gegenstände kommen normalerweise nicht in den Heldenbeutel. Legt sie auf den Platz, der auf der Abenteuertafel angegeben wird.



Dein Spielzug endet nach Schritt 3 und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

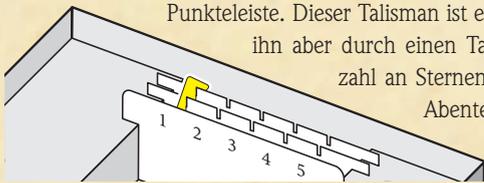
Habt ihr die Aufgabe erfüllt?

Sobald ihr die aktuelle Aufgabe des Abenteurers erfüllt habt, dürft ihr auf dem Abenteuertafel weiterlesen. Dabei kann die Anweisung auch lauten, neue Abenteuerplättchen auf den Orten zu verteilen. Sollten zu diesem Zeitpunkt noch Abenteuerplättchen auf den Orten liegen, bleiben sie dort, es sei denn, das Abenteuer gibt euch eine andere Anweisung.

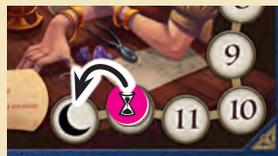
Wenn der Abenteuertafel beim Weiterlesen umgedreht werden soll, müsst ihr euch merken, auf welcher Zahl der Zeitanzeiger lag. Auf der neuen Seite legt ihr ihn auf das Feld der Zeitanzeige mit derselben Zahl.

ABENTEUER BEENDEN

Ihr gewinnt das Abenteuer gemeinsam, wenn ihr das Ende des Abenteurers erreicht, die letzte Aufgabe löst und den legendären Talisman findet. Steckt den Talisman in den dafür vorgesehenen Schlitz der Punkteleiste. Dieser Talisman ist euch nun sicher. Ihr dürft ihn aber durch einen Talisman mit höherer Anzahl an Sternen ersetzen, wenn ihr das Abenteuer erfolgreich in einer höheren Schwierigkeitsstufe abschließt.



Ihr verliert das Abenteuer gemeinsam, wenn der Zeitanzeiger das Feld mit der Mondsichel erreicht, bevor ihr das Abenteuer beenden könntet. Dann ist zu viel Zeit vergangen, die Nacht bricht herein und die Unholde werden zu stark für euch.



Natürlich könnt ihr das Abenteuer von vorne beginnen! Ihr könnt es außerdem erneut mit höherem Schwierigkeitsgrad spielen, um einen Talisman mit mehr Sternen zu erhalten.

Wenn ihr genügend Sterne gesammelt habt, dürft ihr das nächste Abenteuer beginnen. Vor jeder weiteren Abenteuerbeschreibung findet ihr die Anzahl der Sterne, die ihr dazu in den zurückliegenden Abenteuern mindestens errungen haben müsst.



Ausführliches Beispiel für eine Begegnung: Der Zwerg steht Ratten und einer Riesenspinne gegenüber. Vor ihm liegt aus einem früheren Spielzug ein Plättchen mit ⌚. Der Zwerg will die ⌚ nicht noch einmal ziehen und lässt das Plättchen daher vor sich liegen.



Er zieht 3 Plättchen aus seinem Beutel: Diesmal ⚔, ⚔ und ⚔. Mit ⚔ kann er die Ratten vertreiben. Es fehlt ihm also nur noch 1 weiterer ⚔, um die Spinne zu vertreiben. Er weiß, dass in seinem Beutel keiner mehr sein kann. Also benutzt er ⚔, um bei der Zauberin zu ziehen.



Vor der Zauberin liegen 3 Plättchen: ⚔, ⚔ und ⌚. Um die Chance zu erhöhen, dass der Zwerg jetzt 1 ⚔ zieht, wirft die Zauberin alle ihre Plättchen zurück in den Beutel und mischt.



Der Zwerg zieht 1 Plättchen aus dem Beutel der Zauberin: ⌚ ⊕! Ärgerlich, denn jetzt muss er den Zeitanzeiger um einen Schritt vorziehen.



Durch das ⊕ darf er aber noch einmal bei der Zauberin ziehen: Diesmal ist es der erhoffte ⚔ und die Riesenspinne ist damit ebenfalls vertrieben! Der Zwerg gibt die beiden Plättchen der Zauberin an diese zurück, die sie vor sich liegen lässt, und legt die beiden Unholde zurück in die Schachtel. Seine 3 eigenen Plättchen legt er vor sich ab. Jetzt zieht er die Belohnungsplättchen, was für Zwerge natürlich immer ein besonderes Fest ist.





ALLE TALISMANE GEFUNDEN?

Wenn ihr alle 5 Abenteuer abgeschlossen und alle 5 Talismane gefunden habt, zählt eure Sterne zusammen und seht hier nach, welchen Rang ihr erreicht habt. Herzlichen Glückwunsch zu eurem Erfolg!

Mit welchem Rang habt ihr die 5 legendären Abenteuer abgeschlossen?		
11-12	★	Heldenhaft
13-14	★	Sagenhaft
15	★	Legendär

IMPRESSUM

Autoren Michael Palm & Lukas Zach

Illustrationen Zapf

(Charaktere, Orte, Abenteuertafeln, außer 1.2 und 4.2)

Zusätzliche Grafiken von Künstlern der 4. überarbeiteten Talisman-Ausgabe und deren Erweiterungen

Realisation Michael Kröhnert, Klaus Ottmaier

Grafik-Design Michael Kröhnert, Jens Wiese

Schachtel Jens Wiese, based on the concept by Hans-Georg Schneider

Besonderer Dank der Autoren Bei unserer Reise durch das Land von „Talisman“ haben wir viele Helden getroffen. Unser besonderer Dank gilt: Babs, Felix, Jakob, Lisa, Martin, Nathan, Thilini und Vanessa für ihre Neugier und ihren Eifer bei der Erprobung; Michael Kröhnert für das Management und den Überblick über das gesamte Projekt; Falk „Zapf“ Holzappel für seine zauberhaften Illustrationen, die unser Spiel zum Leben erweckt haben; dem Team von Pegasus für das Vertrauen und die gute Zusammenarbeit; Games Workshop für ein Spiel, das unsere Kindheit geprägt hat und für die Erlaubnis, die Welt von Talisman um unsere eigenen Ideen zu erweitern; und ganz besonderen Dank an unsere beiden elfischen Bogenschützen Silas and Demian, die sich gemeinsam mit ihren Vätern tapfer durch alle Abenteuer gespielt haben.

Danke an das Games Workshop Licensing Team.

Talisman: Legendary Tales © Copyright Games Workshop Limited 2018. GW, Games Workshop, Talisman, Talisman Revised 4th Edition, Talisman: Legendary Tales and their associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All rights reserved.

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.



Pegasus Spiele

*Seid ihr bereit für euer erstes Abenteuer?
Dann blättert um und lest*

DAS BUCH DER ABENTEUER



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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

DAS BUCH DER ABENTEUER

ABENTEUER 1: DER FLUCH DER FEEN

Viel habt ihr über den Verleib der Talismane bisher nicht in Erfahrung bringen können. Einem Gerücht zufolge sollen die Feen des umliegenden Landes einen Talisman gestohlen haben. Kaum zu glauben, dass diese freundlichen kleinen Wesen zu einer solche Untat fähig sind, aber ihr werdet der Sache natürlich nachgehen. Eine erste Spur führt euch zum Alchimisten ...

Spielvorbereitung:

- 1 Legt zunächst die Orte wie rechts abgebildet aus.
- 2 Stellt eure Helden auf die **Hütte**.



Habt ihr Abenteuer 1 mit 2 Sternen oder mehr bestanden? Dann seid ihr bereit für das nächste Abenteuer.

ABENTEUER 2: DRACHENJAGD

Erschöpft von eurer Suche nach weiteren Talismanen macht ihr Rast in einer Taverne. Dort geht es lebhaft zu, doch unter den Gästen, die hier fröhlich essen und trinken, sind auch ein paar dunkle Gestalten. Das werden doch keine Schergen des Bösen sein, die ebenfalls auf der Suche nach einem Talisman sind?

Spielvorbereitung:

- 1 Legt zunächst die Orte wie rechts abgebildet aus.
- 2 Stellt eure Helden auf die **Taverne**.

- 3 Nehmt die 22 **roten Abenteuerplättchen** und sortiert sie nach ihren Vorderseiten (8 x glatter Rand und 14 x gezackter Rand). **Achtung:** Hierzu gehören auch die 3 runden Diebesplättchen.



Mischt die Abenteuerplättchen mit glattem Rand verdeckt und legt sie wie rechts abgebildet verdeckt auf die Orte. Legt die roten Plättchen mit gezacktem Rand beiseite, ihr braucht sie erst später im Abenteuer.



Habt ihr die Abenteuer 1 und 2 mit insgesamt 4 Sternen oder mehr bestanden? Dann seid ihr bereit für das nächste Abenteuer.

ABENTEUER 3: GIERIGE GOBLINS

Die Suche nach den Talismanen verschlägt euch in einen Landstrich, in dem es von Goblins nur so wimmelt. Seid vorsichtig: Die grünen Kerle sind zwar klein, aber zahlreich. Und auch die Magie ist ihnen nicht fremd!

Spielvorbereitung:

- 1 Legt zunächst die Orte wie rechts abgebildet aus.
- 2 Stellt eure Helden auf den **Wald**.



3 Nehmt die 22 **blauen Abenteuerplättchen** und sortiert sie nach ihren Vorderseiten (11 x glatter Rand und 11 x gezackter Rand).



Mischt die Abenteuerplättchen mit glattem Rand verdeckt und legt sie wie links abgebildet verdeckt auf die Orte. Legt die blauen Plättchen mit gezacktem Rand beiseite, sie werden erst später im Abenteuer gebraucht.

4 Legt die **Abenteuertafel 1: Der Fluch der Feen** bereit.



Entscheidet gemeinsam, mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr das Abenteuer spielen wollt und legt den Zeitanzeiger auf das entsprechende Feld der Zeitleiste. Legt dann einen **Talisman** mit der entsprechenden Anzahl Sterne neben die Abenteuertafel.

Wählt einen Spieler aus, der das erste Kapitel der Abenteuertafel laut vorliest (alles weitere wird dort erklärt).



4 Legt die **Abenteuertafel 2: Drachenjagd** bereit.



Entscheidet gemeinsam, mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr das Abenteuer spielen wollt und legt den Zeitanzeiger auf das entsprechende Feld der Zeitleiste. Legt dann einen **Talisman** mit der entsprechenden Anzahl Sterne neben die Abenteuertafel.

Für dieses Abenteuer kommen ein paar besondere Regeln hinzu, die ihr jetzt gemeinsam lesen solltet (siehe letzte Seite der Spielanleitung):

Stärkere Unholde | Reiche Unholde | Schatztruhen

Wählt einen Spieler aus, der das erste Kapitel der Abenteuertafel laut vorliest (alles weitere wird dort erklärt).

3 Nehmt die 22 **grünen Abenteuerplättchen** und sortiert sie nach ihren Vorderseiten (12 x glatter Rand und 10 x gezackter Rand).



Mischt die Abenteuerplättchen mit glattem Rand verdeckt und legt sie wie links abgebildet verdeckt auf die Orte. Legt die grünen Plättchen mit gezacktem Rand beiseite, ihr braucht sie erst später im Abenteuer.

4 Legt die **Abenteuertafel 3: Gierige Goblins** bereit.



Entscheidet gemeinsam, mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr das Abenteuer spielen wollt und legt den Zeitanzeiger auf das entsprechende Feld der Zeitleiste. Legt dann einen **Talisman** mit der entsprechenden Anzahl Sterne neben die Abenteuertafel.

Für dieses Abenteuer kommen ein paar besondere Regeln hinzu, die ihr jetzt gemeinsam lesen solltet (siehe letzte Seite der Spielanleitung):

Stärkere Unholde | Schatztruhen

Wählt einen Spieler aus, der das erste Kapitel der Abenteuertafel laut vorliest (alles weitere wird dort erklärt).



DAS BUCH DER ABENTEUER



Habt ihr die Abenteuer 1 bis 3 mit insgesamt 7 Sternen oder mehr bestanden?
Dann seid ihr bereit für das nächste Abenteuer.

ABENTEUER 4: DIE KRÖTENPLAGE

Nach der Rauferei mit den Goblins wisst ihr nicht weiter. Wo könnte noch ein Talisman verborgen sein? Es ist wie verhext! Es gibt keine Spur, nicht einen einzigen Hinweis. Niedergeschlagen kehrt ihr in die Taverne ein, wo euch der Zufall schon einmal geholfen hat ...

Spielvorbereitung:

- 1 Legt zunächst die Orte wie rechts abgebildet aus.
- 2 Stellt eure Helden auf die **Taverne**.



Habt ihr die Abenteuer 1 bis 4 mit insgesamt 10 Sternen oder mehr bestanden?
Dann seid ihr bereit für euer letztes und schwierigstes Abenteuer.

ABENTEUER 5: DER FÜRST DER FINSTERNIS

Nun gilt es, den fünften und letzten Talisman zu finden. Ein weit gereister Barde berichtet euch von einem dunklen Fürsten, der diesen Talisman für die Mächte des Bösen erbeuten konnte. Ihr müsst euch beeilen, denn selbst ein einziger Talisman in den falschen Händen bringt die Krone der Herrschaft in Gefahr ...

Spielvorbereitung:

- 1 Legt zunächst die Orte wie rechts abgebildet aus.
- 2 Stellt eure Helden auf die **Verwunschene Lichtung**.
- 3 Nehmt die 21 **grauen Abenteuerplättchen** und sortiert sie nach ihren Rückseiten (12 x Dorfbewohner, 9 x normale Rückseite).



- ③ Nehmt die 15 **violetten Abenteuerplättchen** und legt die Hexe zunächst beiseite. Ebenso die 6 runden Krötenplättchen. Ihr braucht sie erst später im Abenteuer.



Das Plättchen, auf dem der Prinz abgebildet ist, legt ihr auf die **Taverne**. Mischt die anderen Abenteuerplättchen verdeckt und legt sie wie links abgebildet verdeckt auf die Orte.

- ④ Legt die **Abenteuertafel 4: Die Krötenplage** bereit.

Entscheidet gemeinsam, mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr das Abenteuer spielen wollt und legt den Zeitanzeiger auf das entsprechende Feld der Zeitleiste. Legt dann einen **Talisman** mit der entsprechenden Anzahl Sterne neben die Abenteuertafel.



Für dieses Abenteuer kommt eine besondere Regel hinzu, die ihr jetzt gemeinsam lesen solltet (siehe letzte Seite der Spielanleitung):

Stärkere Unholde

Wählt einen Spieler aus, der das erste Kapitel der Abenteuertafel laut vorliest (alles weitere wird dort erklärt).



zurück in die Schachtel



Legt die grauen Plättchen mit normaler Rückseite beiseite, ihr braucht sie erst später im Abenteuer.



Sucht aus den Plättchen mit den Dorfbewohnern die 4 Hinweise mit den **Sprechblasen** heraus.

Mischt diese 4 Plättchen verdeckt, nehmt 1 davon weg und legt es, ohne es euch anzusehen, in die Spielschachtel zurück.

Mischt jetzt die verbliebenen 3 Plättchen verdeckt unter die anderen grauen Plättchen mit Dorfbewohner-Rückseite. Legt diese Plättchen dann wie links abgebildet auf die Orte.

- ④ Nehmt jetzt alle 8 **roten Abenteuerplättchen** mit glattem Rand auf der Vorderseite. Mischt diese verdeckt und legt sie ebenfalls wie abgebildet verdeckt auf die Orte. **Die roten Plättchen mit gezacktem Rand auf der Vorderseite braucht ihr in diesem Abenteuer nicht.**



- ⑤ Legt den **Abenteuertafel 5: Der Fürst der Finsternis** bereit.

Entscheidet gemeinsam, mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr das Abenteuer spielen wollt und legt den Zeitanzeiger auf das entsprechende Feld der Zeitleiste. Legt dann einen **Talisman** mit der entsprechenden Anzahl Sterne neben die Abenteuertafel.



Für dieses Abenteuer kommen ein paar besondere Regeln hinzu, die ihr jetzt gemeinsam lesen solltet (siehe letzte Seite der Spielanleitung):

Stärkere Unholde | Reiche Unholde

Wählt einen Spieler aus, der das erste Kapitel der Abenteuertafel laut vorliest (alles weitere wird dort erklärt).

Möchtet ihr eure eigenen Abenteuer erfinden und eure eigene Geschichte erzählen? Auf unserer Website könnt ihr einen Leitfaden herunterladen, der euch Tipps dazu gibt.





ÜBERSICHT DER PLÄTTCHENSYMBOLLE

Hinweis: Zieht ihr Plättchen aus dem Belohnungsbeutel, werden deren Symbole nicht beachtet. Nur aus Heldenbeuteln gezogene Plättchen haben die beschriebenen Effekte.



Mit ihnen vertreibt ihr Unholde mit den entsprechenden Symbolen. Manchmal braucht ihr sie auch zum Lösen von Aufgaben.



Gilt als 2  bzw. 2 . Ihr könnt sie auch aufteilen und gegen mehrere Unholde nutzen.



Ziehst du eine  aus einem Heldenbeutel, ist Zeit vergangen. Du **musst** den Zeitanzeiger auf das nächste Feld der Zeitanzeige der Abenteuertafel ziehen.



(manchmal auch zusätzlich zu einem anderen Symbol)
Ihr gewinnt Zeit für das Abenteuer; setze den Zeitanzeiger 1 Schritt auf der Zeitleiste **zurück**.



(zusätzlich zu einem anderen Symbol)
1 in deinem Zug gezogene  muss nicht beachtet werden.
Achtung: Dies gilt nur für aus einem Beutel gezogene Sanduhren! Gewürfelte Sanduhren sind hiervon **NICHT** betroffen.



(manchmal auch zusätzlich zu einem anderen Symbol)
Du darfst 1 weiteres Plättchen aus dem selben Beutel ziehen, aus dem du das Schicksalssymbol gezogen hast. Sollte der Beutel leer sein, hat das Symbol keine Auswirkung.



Du darfst 2 weitere Plättchen aus demselben Beutel ziehen, aus dem du auch das Doppel-Schicksalssymbol gezogen hast. Sollte der Beutel leer sein, hat das Symbol keine Auswirkung.



(manchmal auch zusätzlich zu einem anderen Symbol)
Du darfst ein weiteres Plättchen entweder aus deinem eigenen Beutel **oder aus dem Beutel eines anderen Mitspielers ziehen, egal, wo sich dessen Figur gerade befindet**.



Wahlsymbol: Wenn 2 Symbole durch einen Strich [/] getrennt sind, darfst du wahlweise das eine oder das andere (**aber nicht beide**) Symbole nutzen. Du darfst dich nach dem Ziehen aller Plättchen entscheiden.



Wenn 2 Symbole nebeneinander stehen, darfst du **beide nutzen**. Das nebenstehende Beispiel gilt als Schwert – und du darfst durch das Schicksalssymbol sofort 1 weiteres Plättchen aus dem Beutel ziehen, aus dem du auch dieses Plättchen gezogen hast.

BESONDERE REGELN

STÄRKERE UNHOLDE

Manche Unholde sind stärker und müssen mehrmals getroffen werden, bevor ihr sie vertreiben könnt. Sie haben 1  (Lebenspunkt) oder sogar mehr.

Sobald ein Unhold mit 1 oder mehr  aufgedeckt wird, legt ihr entsprechend viele Lebenspunkte neben ihn. Es gelten dieselben Regeln wie bei anderen Unholden, d.h. ihr könnt ihn treffen, indem ihr seine Symbole zieht. Statt den Unhold dann zu entfernen, entfernt ihr 1 seiner Lebenspunkte.

Ihr könnt so einen Unhold erst vertreiben, wenn er keine Lebenspunkte mehr besitzt. Trefft ihn dann noch ein weiteres Mal. Danach wird er – ebenso wie die normalen Unholde – zurück in die Spielschachtel gelegt.

Es ist möglich, einen stärkeren Unhold in einem Spielzug mehrfach zu treffen, indem ihr alle seine Symbole mehrfach zieht.

REICHE UNHOLDE

Manche Unholde sind reich und wer sie vertreibt, erhält gleich mehrere Belohnungen. Ihre Plättchen zeigen 2 . Wenn du einen solchen Unhold vertrieben hast, ziehst du so viele Belohnungen, wie er  zeigt. Die Belohnungen legst du dann **in Heldenbeutel eurer Wahl**.

SCHATZTRUHEN

Manche Abenteuerplättchen zeigen keinen Unhold, sondern eine Schatztruhe. Schatztruhen können erst genommen (geöffnet) werden, wenn sich keine Unholde mehr an diesem Ort befinden. Dazu nimmst du die Schatztruhe aus dem Spiel und ziehst so viele Belohnungen aus dem Belohnungsbeutel, wie  auf der Schatztruhe abgebildet sind. Die Belohnungen werden dann **in Heldenbeutel eurer Wahl** geworfen.

Manche Schatztruhen sind fest verschlossen. Sie zeigen daher Symbole, die du während **Schritt 2: Begegnung** ziehen musst, um sie zu „öffnen“ – so wie bei einem Kampf gegen Unholde. Auch hier dürfen alle gezogenen Symbole nur einmal verwendet werden.

