

ALEXANDER WREDE

# THALARA: DIE LETZTEN ARTEFAKTE

Die Welt von Thalara steht vor dem Abgrund - ihre magische Energie schwindet. Überall haben die Wächter ihre Tempel errichtet, um auch die letzte arkane Energie der Welt in Artefakten zu binden. Mit letzter Kraft versucht ihr, diese legendären Artefakte an euch zu bringen, um eure magischen Fähigkeiten nicht zu verlieren. Kombiniere deine Zauberkräfte und erobere genau die Artefakte, die dich noch mächtiger machen!

## Spielmaterial (aus 2 Clash Packs)



**Sprüche**  
(doppelseitig  
englisch/deutsch)



**Spruchübersichten**  
(doppelseitig  
englisch/deutsch)



**4 Sets, je 20 Erinnerungen**  
(für 4 Spieler, die Rückseiten  
haben unterschiedliche Farben)



**2 Sets, je 15 Artefakte**  
(für 2 Spieler nur ein Set benutzen!)



**... und ein paar  
besondere Karten**  
(erst lesen wenn du  
das Spiel kannst)

Diese Regeln sind für die 2-Spieler-Version des Spiels. Die zusätzlichen Regeln für drei oder vier Spieler findest du auf Seite 4.

## Ziel des Spiels

Dein Ziel ist es, die **meisten Siegpunkte** zu sammeln. Erobere dazu Artefakte, die möglichst viele Siegpunkte wert sind.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt einen **Charakter** und erhält die vier einzigartigen **Sprüche** des Charakters. Lege deine Sprüche offen vor dir aus. Zu jedem Charakter gehört auch eine **Spruchübersichtskarte**. Diese bekommt dein Gegner, damit er oder sie deine Sprüche im Blick behalten kann.

Bei deinem ersten Spiel können die vielen Sprüche überwältigend sein. Deswegen empfehlen wir, für das erste Spiel nur zwei beliebige Sprüche deines gewählten Charakters zu verwenden. Auch haben die **erweiterten Charaktere** Melina und Iniz zusätzliche Regelkarten und sind für das erste Spiel nicht so gut geeignet.

Mischt nun 15 **Artefakte** (1 Set), um daraus den **Artefakt-Stapel** zu bilden. Diese Artefakte können im Laufe des Spiels erobert werden.

Jeder Spieler bekommt einen eigenen **Energievorrat**, bestehend aus **20 Erinnerungen**. Jeder dieser Energievorräte besteht aus **genau den gleichen Karten** - nur die Farbe der Kartenrückseite ist unterschiedlich.

Bestimmt einen zufälligen Startspieler.

## Energiekarten

Es gibt zwei Arten von Energiekarten: Erinnerungen und Artefakte. Du beginnst das Spiel mit 20 **Erinnerungen**, deiner letzten natürlichen Magie. Im Laufe des Spiels setzt du sie ein, um **Artefakte** zu gewinnen.

Auch diese Artefakte wirst du einsetzen, um weitere Artefakte zu gewinnen. Anders als die flüchtigen Erinnerungen werden Artefakte dabei nicht verbraucht. Das führt dazu, dass du von Runde zu Runde immer mehr deiner Handkarten durch Artefakte ersetzt - und in der Wahl deiner Handkarten immer mehr eingeschränkt wirst.

Alle Energiekarten haben einen **Stärke-Wert** und eine **Farbe**, aber Artefakte sind zusätzlich noch eine bestimmte Anzahl **Siegpunkte** wert - dargestellt durch Stern-Embleme.

### Erinnerung (flüchtige Energie)



### Artefakt (wiederkehrende Energie)



## Spielablauf



Drei Artefakte zu Beginn

Zieht **drei Artefakte** für die erste Runde und legt sie **offen** in die Mitte des Tisches. Diese drei Artefakte können nun von euch erobert werden. Der Anlegebereich jedes Artefakts nennt sich **Konflikt**. Entsprechend gibt es jede Runde drei Konflikte - einen für jedes Artefakt.

Jeder **wählt** gleichzeitig und geheim aus dem eigenen Vorrat **sieben beliebige Erinnerungen als Handkarten**.

Beginnend beim Startspieler legt ihr **abwechselnd** genau eine Energiekarte von der Hand in einen der Konflikte. Nutzt dabei gegenüberliegende Seiten der Artefakte zum Anlegen. Beide Spieler fahren damit fort, bis sie keine Karten mehr spielen möchten oder können.

Jede Energiekarte kann grundsätzlich an jedes Artefakt angelegt werden - die Farbe spielt dabei keine Rolle. Weitere Karten werden **überlappend** angelegt, so dass Stärke und Farbe aller angelegten Karten erkennbar bleiben.

Wenn du **passt**, kann dein Gegner noch so lange weiterspielen, wie er oder sie möchte - du kannst für den Rest der Runde nicht mehr spielen.



Drei Konflikte: Artefakte mit angelegten Karten



Karten werden überlappend angelegt, damit Stärke und Farbe sichtbar bleiben.

Wenn du passt, lege **verbleibende Erinnerungen** von deiner Hand **zurück in deinen persönlichen Energievorrat**.

Wenn alle Spieler gepasst haben, endet die Runde und die 3 Konflikte werden **gewertet**. Jeder Spieler **addiert alle Stärkewerte seiner Karten** in einem Konflikt. Wenn du die höchste Gesamtsumme an ein Artefakt angelegt hast, gewinnst du es. **Nimm alle gewonnenen Artefakte auf die Hand**. Gibt es einen Gleichstand oder hat niemand Karten in einen Konflikt gespielt, bleibt das Artefakt für nächste Runde liegen.

Lege alle deine ausgespielten Erinnerungen auf deinen persönlichen **Ablagestapel**.

Deckt vom Artefaktstapel **neue Artefakte** auf, bis wieder drei in der Mitte liegen.

**Wähle Erinnerungen** aus deinem persönlichen Energievorrat, um deine Hand wieder **auf insgesamt 7 Karten aufzufüllen** - für jedes in vergangenen Runden eroberte Artefakt wählst du also eine Erinnerung weniger.

**Artefakte auf deiner Hand** kannst du genauso verwenden wie Erinnerungen, allerdings **kehren am Ende jeder Runde auf deine Hand zurück**. Das gilt selbst dann, wenn ein Artefakt durch den Effekt eines Spruches **zerstört** wurde.

In der nächsten Runde beginnt der Spieler, der **zuletzt eine Karte gespielt hat**.

**Das Spiel endet**, wenn...

- in einem Vorrat nicht mehr genug Karten sind, um auf 7 Handkarten aufzufüllen.
- jemand nur noch Artefakte auf der Hand hat, also min. 7 Artefakte gewonnen hat.

Zählt nun die **Siegpunkte** (Stern-Embleme) eurer gesammelten Artefakte. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



## Sprüche

Immer wenn du eine Energiekarte gespielt hast, darfst du einen **Spruch** spielen; pro Energiekarte aber niemals mehr als einen Spruch.

Um einen Spruch zu aktivieren, muss die **Voraussetzung** erfüllt sein - die richtige Kombination von Energiekarten, wie auf dem Spruch angegeben. Dabei zählen nur die **Farben eigener Energiekarten**. Jede Karte zählt als genau eine Energie, unabhängig von der Stärke. Die Reihenfolge der Karten spielt keine Rolle.



Die Reihenfolge der Energiekarten spielt keine Rolle, es dürfen auch noch weitere Karten vorhanden sein.

Du kannst deinen Spruch in jeden beliebigen Konflikt spielen – es muss **nicht** derjenige sein, in den du diesen Zug eine Energiekarte gespielt hast, solange die Voraussetzung des Spruches **in dem gewählten Konflikt** erfüllt ist.

Lege deinen Spruch in den gewählten Konflikt. Es gibt Sprüche, die sofort und einmalig ausgeführt werden (z.B. Zerstörungszauber) - und solche, die bis zum Ende der Runde gelten (z.B. Stärkeboni). Wenn der Kartentext einer Spielregel widerspricht, gilt immer der Kartentext. Ein ausgespielter Spruch bleibt bis zum Ende der Runde im Konflikt liegen.

Alle verwendeten Sprüche stehen dir **nächste Runde wieder zur Verfügung**.

### Spielvariante: Magisches Chaos

Wenn du mit allen Charakteren Erfahrung gesammelt hast, versuche diese Variante: Wähle einen Charakter und mindestens 2 seiner Sprüche. Wähle dann bis zu 2 Sprüche anderer Charaktere. Für jeden Spruch, der nicht zum Hauptcharakter gehört, beginnst du die Runde mit einer Handkarte weniger – wenn du zum Beispiel einen Spruch tauschst, beginnst du jede Runde mit 6 Handkarten. Sobald alle Handkarten durch Artefakte ersetzt sind, wählst du wieder eine zusätzliche Erinnerung aus deinem Vorrat.

Das Spiel endet wie gewohnt, wenn 7 Handkarten durch Artefakte ersetzt wurden.

### Impressum

**Autor:**

Alexander Wrede

**Illustration:**

Martin Sobr

**Entwicklung & Redaktion:**

Oliver Schlien, Alexander Wrede (wredespiele)

Vielen Dank an die vielen Tester\*innen und alle Anderen, die das Spiel zu dem gemacht haben, was es heute ist, insbesondere: Janina Wrede, Nadine Schlien, Anna Förster, Paul Warsewa, Vivien Mast, Michael Tabel, Jenny Mugridge und Myke Greenlese.

### Thalara für 3 oder 4 Spieler

Thalara kann zu dritt oder viert gespielt werden, **wenn alle Spieler den 2-Spieler-Modus beherrschen**. Bei mehr als 2 Spielern kann es schnell unübersichtlich werden, wenn man noch nicht mit allen Sprüchen vertraut ist.

**Bitte beachte:** Dieses Review-Exemplar enthält beide Thalara-Sets, die für das Spiel zu viert gebraucht werden.

Für mehr als zwei Spieler werden **zwei Thalara-Sets** kombiniert. Mischt alle Artefakte aus beiden Sets zusammen. Deckt bei 3 Spielern pro Runde 4 Artefakte auf, bei 4 Spielern pro Runde 5 Artefakte. Spielt im Uhrzeigersinn und überspringt Spieler, die gepasst haben. Um gut erkennen zu können, wer welche Karten angelegt hat, legt jeweils **zu zweit an jeder Seite der Karte** an, deutlich zu den Ecken des Artefakts orientiert (siehe Abbildung).

Gibt es bei einer **Wertung einen Gleichstand** zwischen der Stärke zweier Spieler, so geht das Artefakt an den **Drittplatzierten**. Hat kein dritter Spieler Karten in diesen Konflikt gespielt oder gibt es ebenfalls einen Gleichstand zwischen Dritt- und Viertplatziertem, so bleibt das Artefakt für die nächste Runde liegen.

