

ALEXANDER WREDE

THALARA: DIE LETZTEN ARTEFAKTE

Spielmaterial

40 Erinnerungen
(20 je Spieler)



16 Sprüche
(je 4 pro Charakter)



15 Artefakte



Einleitung

Die Magie der Welt Thalara 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!

Ziel des Spiels

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

Spielvorbereitung

Als erstes wählt jeder einen **Charakter** aus. Jeder Charakter besitzt **vier Sprüche**. Das sind einzigartige Karten, die euch besondere Fähigkeiten geben. Oben rechts auf jeder Karte steht klein der Name des Charakters. Legt die **Sprüche offen** vor euch aus. Seht euch die eigenen und auch die Sprüche der Gegner gut an, um einen Überblick über die Fähigkeiten zu bekommen. Zu jedem Charakter gibt es auch eine **Übersichtskarte** aller Sprüche für deinen Gegner.

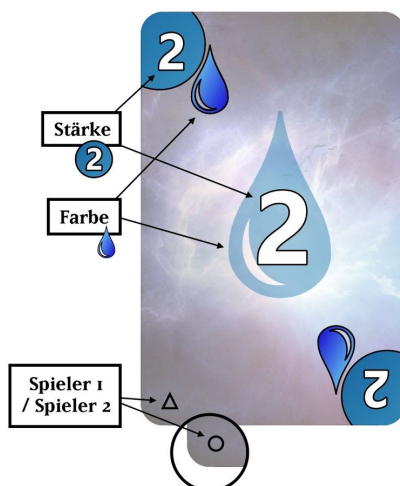
Dein erstes Spiel?

Wenn ihr zum ersten Mal Thalara spielt, können die vielen Sprüche überfordernd wirken. Darum empfehlen wir, beim ersten Spiel mit weniger Sprüchen zu beginnen. Jeder sucht sich zwei beliebige Sprüche des gewählten Charakters aus.

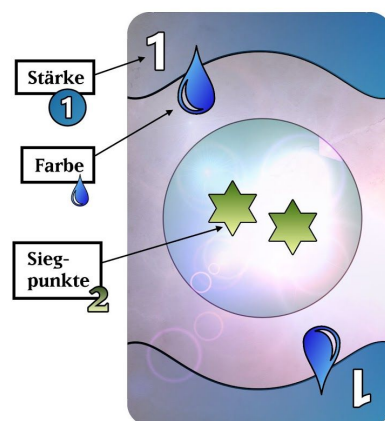
Energiekarten

Es gibt zwei verschiedene Arten von Energiekarten: Erinnerungen und Artefakte. Du beginnst das Spiel mit 20 **Erinnerungen**, die deine letzte natürliche Zauberkraft darstellen. Jede Runde wählst du aus deinen Erinnerungen aus, mit welchen du spielen möchtest. Im Laufe des Spiels verbrauchst du nach und nach deine Erinnerungen, um **Artefakte** zu gewinnen.

Erinnerung



Artefakt



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

Alle Energiekarten haben eine **Stärke** und eine **Farbe**. Artefakte sind zusätzlich eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten (Anzahl der Sterne) wert, die am Ende des Spiels über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Mischt nun alle **Artefakte**, um daraus den **Artefakt-Stapel** zu bilden. Diese Artefakte können in den kommenden Runden erobert werden.

Jeder erhält einen Energievorrat, bestehend aus **denselben 20 Erinnerungen**: jede Farbe viermal in unterschiedlichen Wertigkeiten. Ein kompletter Vorrat ist in der unteren linken Ecke mit einem Dreieck gekennzeichnet, der andere mit einem Kreis (siehe Abbildung).

Bestimmt einen zufälligen **Startspieler**.



Spielablauf



Zieht für die erste Runde **drei Artefakte** und legt sie **offen** in die Mitte des Tisches, so dass um jede Karte herum genug Platz bleibt, um Karten anzulegen. Diese Artefakte können in dieser Runde erobert werden. Der Anlegebereich an jedem Artefakt heißt **Konflikt**.

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

Beginnend beim Startspieler **legt ihr abwechselnd je eine Energiekarte von der Hand in einen der Konflikte, also an eines der ausliegenden Artefakte an**. Nutzt dabei gegenüberliegende Seiten der Artefakte zum Anlegen, **so dass erkennbar ist, wer welche Karten angelegt hat**.

An jedes Artefakt können grundsätzlich alle Energiekarten unabhängig von ihrer Farbe angelegt werden. Die Farbe einer Karte ist nur von Bedeutung, wenn Sprüche gespielt werden; das wird auf der nächsten Seite genauer erklärt. Weitere Karten an einem Artefakt werden **überlappend** angelegt, so dass Stärke und Farbe aller angelegten Karten erkennbar bleiben.



Wenn du keine Karte mehr spielen möchtest, kannst du **passen**. Dein Gegner darf solange weiter Karten anlegen, wie er möchte und kann. Es ist aber nicht möglich, nach dem Passen wieder in die Runde einzusteigen. Die Runde endet sofort, wenn beide gepasst haben.

Verbleibende Erinnerungen von deiner Hand legst du nun **zurück in deinen Energievorrat**.

Dann werden alle Konflikte **gewertet**. Jeder Spieler **addiert alle Stärkewerte seiner Karten** in einem Konflikt, also an einem Artefakt. Wenn du die höchste Gesamtsumme in einen Konflikt gespielt hast, übernimmst du die Kontrolle über das Artefakt und kannst es in den folgenden Runden einsetzen. **Nimm alle gewonnenen Artefakte auf die Hand**.

Gibt es einen Gleichstand, so bleibt das Artefakt für die nächste Runde liegen, ebenso wenn keine Karten an ein Artefakt angelegt wurden.

Dann entfernt alle **Erinnerungen, die ihr in dieser Runde verwendet habt, aus dem Spiel**. Diese Energiekarten befinden sich nun im **Limbus** und können in folgenden Runden nicht mehr verwendet werden. Auch wenn ein Artefakt wegen Gleichstandes liegen bleibt, wandern daran angelegte Energiekarten in den Limbus.

Jetzt deckt vom Artefakt-Stapel so lange neue Artefakte auf, bis **wieder drei Artefakte für die nächste Runde** ausliegen.

Wähle nun erneut Erinnerungen aus deinem persönlichen Vorrat, um wieder auf **sieben Handkarten für die nächste Runde** zu kommen. Hast du bereits Artefakte erobert, wählst du dabei also **für jedes Artefakt auf deiner Hand eine Erinnerung weniger**.

Alle **Artefakte auf deiner Hand** kannst du verwenden wie normale Energiekarten. Allerdings **gehen Artefakte nie in den Limbus, sondern am Ende jeder Runde zurück auf deine Hand**, sodass du sie in jeder Runde einsetzen kannst. 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, sobald zu Beginn einer Runde eine dieser Bedingungen eintritt:

- Es sind nicht mehr genug Karten in deinem Vorrat, um die benötigte Anzahl Handkarten zu wählen.
- Du hast nur noch Artefakte auf der Hand, insgesamt also sieben oder mehr Artefakte gewonnen.

Zählt nun die **Siegpunkte** eurer gesammelten Artefakte. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Runden-Überblick

Zu Beginn jeder Runde:

- 3 ausliegende Artefakte auffüllen
- 7 Handkarten mit Erinnerungen auffüllen

In jedem Spielzug in dieser Reihenfolge:

- Eine Energiekarte ausspielen
- Optional: Einen Spruch aktivieren

oder

- Passen, verbliebene Handkarten zurück in den Vorrat legen

Am Ende jeder Runde:

- Gewonnene und verwendete Artefakte auf die Hand nehmen
- Verwendete Erinnerungen in den Limbus

Sprüche

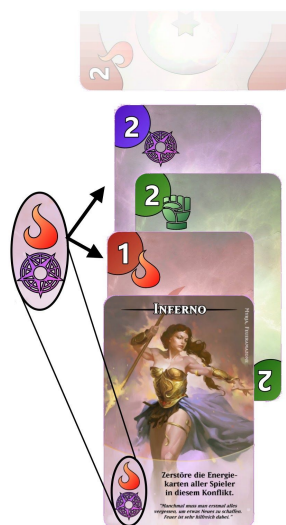
Immer wenn du gerade eine Energiekarte an ein Artefakt angelegt hast (und nur dann), darfst du einen **Spruch aktivieren**.



Wähle zum Aktivieren einen deiner Sprüche, und einen Konflikt, in den du den Spruch spielen möchtest. Das muss nicht der Konflikt sein, in dem du diese Runde eine Karte angelegt hast.

Allerdings muss die **Voraussetzung** des Spruches erfüllt sein: Du musst in dem Konflikt, in dem du den Spruch aktivieren möchtest, **zuvor bereits die nötige Kombination aus Energiekarten angelegt haben, die auf der Spruchkarte angegeben ist**. Jede Karte zählt dabei als genau **eine** Energie, unabhängig von ihrer Stärke. Die Reihenfolge der Energiekarten spielt keine Rolle und es dürfen auch weitere Energiekarten vorhanden sein.

Nimm den gewünschten Spruch und lege ihn in den gewählten Konflikt.



Wenn der Spruch einen **Ausspiel-Effekt** hat, führe diesen sofort aus. Manche Sprüche haben einen **permanenten Effekt**. Dieser wirkt für den Rest der Runde. Widerspricht der Text eines Spruches einer anderen Spielregel, so hat immer der Kartentext Vorrang. Ein einmal ausgespielter Spruch bleibt für den Rest der Runde in dem Konflikt liegen.

Alle verwendeten Sprüche stehen dir nächste Runde wieder zur Verfügung.

Variante: Eigene Spruchauswahl

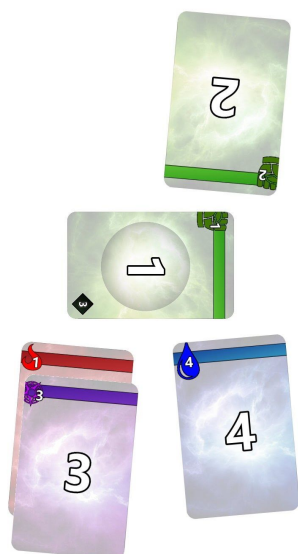
Wenn du bereits Erfahrung mit allen Charakteren gesammelt hast, probiere zur Abwechslung diese Variante. Wähle einen Haupt-Charakter und mindestens zwei Sprüche dieses Charakters. Die restlichen beiden Sprüche kannst du von beliebigen anderen Charakteren kombinieren. Für jeden Spruch, der nicht zu deinem Haupt-Charakter gehört, beginnst du jede Runde mit einer Energiekarte weniger. Wenn du also nur einen Spruch deines Haupt-Charakters ersetzt, beginnst du jede Runde mit sechs Energiekarten, bei zwei ersetzten Sprüchen mit fünf Energiekarten. Sobald alle fünf bzw. sechs Handkarten durch Artefakte ersetzt wurden, darfst du die Runde mit einer zusätzlichen Erinnerung aus deinem Vorrat beginnen. Das Spiel endet wie gewohnt, wenn alle sieben Handkarten durch Artefakte ersetzt wurden.

Thalara mit 3 - 4 Spielern

Thalara kann zu dritt und zu viert gespielt werden, aber für deine ersten Spiele empfehlen wir ausdrücklich, zu zweit zu beginnen. Bei mehr als zwei Spielern kann es schnell unübersichtlich werden, wenn man noch nicht mit den Sprüchen aller Charaktere vertraut ist.

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.

Im Uhrzeigersinn legt reihum jeder Spieler eine Energiekarte an. Wer gepasst hat, wird übersprungen. 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).



Wichtig: 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 diesem Konflikt angelegt oder gibt es ebenfalls einen Gleichstand zwischen Dritt- und Viertplatziertem, so bleibt das Artefakt für die nächste Runde liegen.

Ja, es gibt noch viel mehr Charaktere! Wenn du etwas neues ausprobieren möchtest, schick mir doch eine kurze Nachricht: Wie gefällt dir Thalara? Mit welchem Charakter spielst du am Liebsten und warum?

Teste kostenlos weitere Charaktere!
Alexander Wrede - alingex@gmail.com

Charaktere und ihre Regeln

Kandhran, Anführer der Albrên

Kandhran nutzt seine Sprüche, um seinen Einfluss zu maximieren. Wenn er dann vorne liegt, hindert er seine Gegner daran, weitere Karten zu spielen.

Accaina, Zeitreisende

Accaina nutzt ihre Kontrolle über die Zeit, etwa um immer die passenden Karten zur Hand zu haben oder bereits gesprochene Sprüche noch einmal zu nutzen.

Canto, Bannsänger

Canto nutzt die Macht der Musik. Er kombiniert die Farben der Magie besonders sorgfältig, denn nur dann kann er sich voll entfalten.

Dejaren, Gedankenleserin

Dejaren weiß immer, was ihre Gegner vorhaben. So kann sie ihnen gezielt Steine in den Weg legen - und schließlich im genau richtigen Moment aussteigen.

Jona, abtrünnige Tempelwächterin

Jona nutzt ihr Wissen über die magischen Tempel, um von ihr benötigte Artefakte zu finden und den Zugang zu Konflikten und Magie zu steuern.

Myrja, Feueramazone

Myrja hat gewaltiges Zerstörungspotential. Sie nutzt ihre direkten Angriffsauber, um gegnerische Karten außer Kraft zu setzen.

Rinn'thra, Altwelthehe

Rinn'thra lebt für das Chaos. Sie geht gerne Risiken ein und scheut dabei auch nicht, sich selbst zu schaden. Sie verflucht ihre Gegner und zwingt sie zum Abwerfen von Karten.

Nachbeben

Nachbeben sind zu Beginn nicht Teil eines Decks, sondern liegen als **Nachbeben-Stapel** am Rande bereit. Wenn ein Spruch sagt, dass du ein **Nachbeben nehmen** sollst, nimm eines vom Stapel und lege es offen auf deinen Vorrat. **Wenn zu Beginn einer Runde Nachbeben auf deinem Vorrat liegen, musst du sie auf die Hand nehmen.**

Du wählst entsprechend weniger Erinnerungen. Kommst du dadurch auf mehr als sechs Handkarten, weil du bereits einige Artefakte gewonnen hast, musst du solange Artefakte bei Seite legen, bis du genau sieben Handkarten hast. Am Ende der Runde nimmst du diese Artefakte wieder zurück auf die Hand.

Nachbeben sind **-3 Stärke** wert, falls sie in einen Konflikt gespielt werden. Sie haben also negative Energie. Auf die Siegpunkte haben sie keinen Einfluss. Ausgespielte Nachbeben gehen am Ende der Runde in den Limbus. Sind dann noch Nachbeben auf der Hand, bleiben sie dort für nächste Runde.

Melina, Schattenherrin

Melina nutzt die Macht der Schatten, um Karten verdeckt auszuspielen. So können die Gegner nicht sehen, welche Fallen im Dunkeln warten.

Schattenfallen

Melina legt sich zu Beginn des Spiels alle Schattenfallen bereit. Wenn du mittels **"Schatten rufen"** eine Schattenfalle ins Spiel bringst, wähle eine **beliebige Falle** aus und platziere sie **verdeckt** in dem Konflikt, in dem du den Spruch aktiviert hast. Die Falle bleibt verdeckt liegen, bis ein Gegner eine Karte in den selben Konflikt spielt. Entspricht die Farbe der gespielten Karte der **Konter-Farbe** der Falle, so ist die Falle wirkungslos **entschärft**. Andernfalls wird die Falle ausgeführt. Einmal gespielte Fallen können im weiteren Verlauf des Spiels **nicht noch einmal** verwendet werden.

Iniz, Druidin der Xin

In ihrem Kristall sammelt Iniz magische Energie, bis sie ihre mächtige Elementarform annehmen und die gesamte Kristallenergie in sich aufnehmen kann.

Energiekristall

Iniz legt zu Beginn des Spiels die Karte **"Energiekristall"** vor sich ab. Mit Hilfe ihrer Sprüche kann Iniz Energiekarten von ihrer Hand an den Kristall anlegen. An den Kristall gelegte Karten bleiben dort bis zum Ende des Spiels **gebunden**. Die Gesamtstärke aller anliegenden Karten ist deine **Kristallenergie**.

Die **Transformationskarten** liegen am Rande bereit. Wenn du den Spruch **"Verwandlung"** spielst, nimm eine Transformation und lege sie in deinen Energievorrat. **Transformation** ist eine farblose Energiekarte, deren Stärke jederzeit deiner gesamten Kristallenergie entspricht. Die Karte kann nicht selbst an den Kristall angelegt werden.

Weitere Charaktere sind in Vorbereitung