



2 Sets mit je 20 Erinnerungen
(unterschiedliche Rückseiten)

15 Artefakte



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 **passen**, weil sie keine Karten mehr spielen möchten oder können.



Drei Konflikte: Artefakte mit angelegten Energiekarten

Jede Energiekarte kann grundsätzlich an jedes Artefakt angelegt werden. Die Farbe einer Karte spielt nur beim Aktivieren von Sprüchen eine Rolle.



Weitere Karten werden überlappend angelegt, so dass Stärke und Farbe aller angelegten Karten erkennbar bleiben.

Nach dem Spielen einer Energiekarte kannst du einen **Spruch** aktivieren. Die Regeln dazu findest du auf der Rückseite der Anleitung.

Wenn du **passt**, kannst du für den Rest der Runde keine Karten mehr spielen. Dein Gegner kann aber beliebig viele weitere Karten spielen. Um zu **passen**, lege **verbleibende Erinnerungen** von deiner Hand zurück in deinen persönlichen Energievorrat.

Wenn beide Spieler gepasst haben, endet die Runde und die drei 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 den Konflikt und nimmst das **Artefakte des Konflikts auf die Hand**. Gibt es einen **Gleichstand**, bleibt das Artefakt für die 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 sie **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.

SPIELENDE

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 mindestens 7 Artefakte gewonnen hat.

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

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 deine Macht bewahren!

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

ZIEL DES SPIELS

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

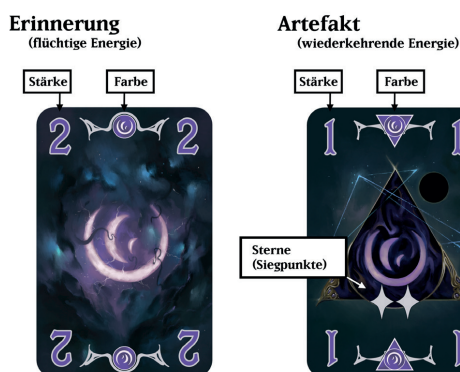
ERSTES SPIEL?

Für einen guten Einstieg in euer erstes Spiel wählt die Charaktere Myrja und Canto beziehungsweise Accaina und Kandhran.

Für unerfahrene Spieler hat Thalara den „Casual Chaos“ - Spielmodus. Mehr Informationen dazu findet ihr auf der Rückseite.

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 die gewonnenen 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.





SPRÜCHE AKTIVIEREN

Jeden Zug **musst** du eine Energiekarte spielen und **darfst** anschließend genau **einen** Spruch aktivieren.



Um einen Spruch zu aktivieren, muss die **Voraussetzung** in dem entsprechenden Konflikt 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 und es dürfen auch noch andere Energiekarten vorhanden sein.

HINWEIS

Energie wird beim Aktivieren von Sprüchen nicht verbraucht. Zwei Sprüche können also dieselben Energiekarten verwenden - vorausgesetzt sie teilen die passenden Farben und werden im gleichen Konflikt aktiviert. Aber nicht vergessen: Es kann immer nur ein Spruch pro Zug ausgespielt werden.

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

Lege deinen Spruch in den gewählten Konflikt, wo er bis zum Ende der Runde verbleibt. Es gibt Sprüche, die sofort und einmalig ausgeführt werden (z.B. Zerstörungsauber) - und solche, die bis zum Ende der Runde gelten (z.B. Stärkeboni). Wenn der Kartentext einer Spielregel widerspricht, gilt immer der Kartentext.

Alle **verwendeten Sprüche** kehren am Ende der Runde wieder in deine Spruchsammlung zurück. Sie stehen dir **nächste Runde** wieder zur Verfügung.

SPIELVARIANTE: CASUAL CHAOS

Am Anfang kann Thalara ziemlich überfordernd sein, deswegen gibt es eine Spielvariante mit höherem Glücksfaktor:

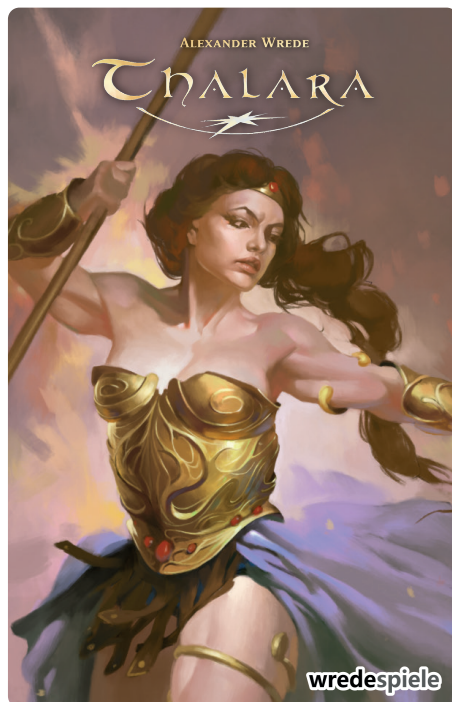
In dieser Variante suchst du deine Handkarten nicht beliebig aus deinem Vorrat aus, sondern mischst deine Erinnerungen und ziehst 7 zufällige Handkarten. Gewonnene Artefakte werden wie gehabt an deine Hand gebunden, du ziehst dann entsprechend weniger Karten. Hast du am Ende der Runde Erinnerungen übrig, darfst du für jede Karte einzeln entscheiden, ob du sie für die nächste Runde auf der Hand behalten oder zurück in deinen Vorrat mischen möchtest.

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 zwei Spielern kann es schnell unübersichtlich werden, wenn man noch nicht mit allen Sprüchen vertraut ist. **Wir empfehlen ausdrücklich, erstmal einige Runden zu zweit zu spielen.**

Für mehr als zwei Spieler werden **zwei Thalara-Sets** kombiniert. Mischt alle Artefakte aus beiden Sets zusammen. Deckt bei drei Spielern vier Artefakte pro Runde auf, bei vier Spielern pro Runde fünf 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 zwei oder mehr Spielern, geht das Artefakt an den **nächstplatzierten** Spieler in diesem Konflikt. Gibt es keinen solchen Spieler, bleibt das Artefakt für die nächste Runde liegen.



IMPRESSUM

wredespiele - Schlien Wrede GbR

Erikaweg 13d
21149 Hamburg
Deutschland
info@wredespiele.de

Autor:

Alexander Wrede

Illustration:

Martin Sobr

Entwicklung & Redaktion:

Oliver Schlien und Alexander Wrede (wredespiele)

Lektorat:

Mark Butt (Ironclad Writing, EN),
Myke Greenlese (EN), Paul Warsawa (DE),
Jenny Mugridge (EN), Frederik Heid (DE)

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, Vivien Mast und Michael Tabel.

Wir haben uns bemüht, weitestgehend geschlechtsneutrale Formulierungen zu verwenden. Im Sinne guter Lesbarkeit und kurzer Kartentexte haben wir uns entschieden, wenn nötig das generische Maskulinum zu verwenden. Damit sind selbstverständlich immer alle Menschen aller Geschlechter gemeint.

DANKE...

...an alle unsere Kickstarter-Unterstützer*innen! Ohne euch gäbe es Thalara heute nicht. Wir freuen uns wahnsinnig über jeden Beitrag, klein oder groß. Unsere „Patron Pack“ und „Art Master“-Unterstützer*innen haben wir besonders ins Herz geschlossen:

Peer Oldenburg, Vivien Mast, Dennis Franken, Alastair Yeats, Bruno Gaia, Violettinia, Martin „Smeagol“ Schmitt, Andrew Teply, Michael Russell, Jonas Kuratli, Damien Gautier, Hathund, Peter Grittner, Bryan Virte, Jurjen Posthumus, Dennis Günther, Pascal Schwarz, Scott B. Laya, August George, Jeffy Branion, Sassy Frio, Riother, Marcus Klein, Mark A. Woolsey, Roger Trombone, Maxine W. Hamilton, Sebastian M., Dr. Peter Christ

DER AUTOR



Alexander Wrede entwickelt seit 2007 eigene Karten- und Brettspiele. Er hat sich auf strategische Spiele mit niedrigem Glücksfaktor spezialisiert, die aus jeder Komponente das Maximum an Spieltiefe herausholen. Immer auf der Suche nach innovativen Konzepten steht die kompromisslose Eleganz der Mechanismen für ihn im Vordergrund.

Hast du eine Regelfrage?
Hier findest du bestimmt eine Antwort:

www.thalara.de/regeln

Weitere Clash Packs und Addons sind direkt bei uns erhältlich.

