



TALES
— ARE —
REAL

REGELBUCH
ANIMALIS VS. SCHATTEN

TALES ARE REAL

"Tales are Real" ist ein Fantasy Kartenspiel mit Rollenspiel-Charakter. Als Kommandant übernimmst du die Befehlsgewalt über eine fünfköpfige Armee aus Kreaturen, rüstest diese mit mächtigen Waffen aus und führst sie in die Schlacht. Setze die Stärken deiner Truppe mit Geschick und Strategie ein, um das gegnerische Team vernichtend zu schlagen und die große Schlacht für dich zu entscheiden!



CA. 15-60
MINUTEN



FÜR 2 SPIELER
BIS ZU 4 SPIELER MIT
EINEM WEITEREN HAUPTSPIEL



EMPFOHLEN AB
14 JAHREN

INHALT DER BOX

- 20 "Animalis" Kreaturenkarten
- 20 "Schatten" Kreaturenkarten
- 40 Ausrüstungskarten
- 18 "Animalis" Lebensmarker
- 18 "Schatten" Lebensmarker
- 2 W6 Würfel
- 1 Regelbuch

KREATURENKARTEN DER ANIMALIS



KREATURENKARTEN DER SCHATTEN



AUSRÜSTUNG GEMEINSAME KARTEN

WÜRFEL W6



LEBENSMARKER DER ANIMALIS



LEBENSMARKER DER SCHATTEN



DIE ANIMALIS



Die Animalis können Lebenspunkte regenerieren. Erleidet ein Animalis Schaden, besteht eine (Würfel)Chance, diesen wieder vollständig zu regenerieren. Die Eigenschaft wird ausgelöst, nachdem die Kreatur Schaden erlitten hat - sofern der erlittene Schaden die Lebenspunkte nicht vollständig auf Null gesetzt hat.

Hintergründe

Die Animalis sind wilde Tierwesen aus einer rauen und lebensfeindlichen Welt. Aufgrund der harten Lebensbedingungen ihrer Heimat haben sie im Laufe der Zeit außerordentliche Selbstheilungskräfte entwickelt. Diese einzigartige Gabe erlaubt es ihnen, selbst schwerste Verletzungen zu überstehen und sich innerhalb kürzester Zeit zu regenerieren.



DIE SCHATTEN

Die Schatten sind in der Lage, ihre physische Form für kurze Zeit aufzulösen und somit Angriffe auf sie zu erschweren. Erleiden sie Schaden, besteht eine (Würfel)Chance, diesen zu halbieren. Zahlen nach dem Komma werden abgerundet. Die Eigenschaft wird ausgelöst, bevor die Kreatur Schaden erleidet.

Hintergründe

Über die geheimnisvollen Schattenwesen ist nur sehr wenig bekannt. Es heißt, ihre Heimat sei das Zwielficht, eine Parallelwelt angefüllt mit Finsternis und unendlicher Leere. Niemand weiß, wie oder wann sich die Schatten aus ihrer Welt herausgelöst haben. Eines steht jedoch fest: Sie sind hier - und sie sind **gefährlich**.

KREATURENKARTEN



- 1 Name der Kreatur
- 2 Schaden, den die Kreatur verursacht
- 3 Lebenspunkte der Kreatur
- 4 Würfelchance, bei der die Eigenschaft der Kreatur ausgelöst wird. Hier: ab einer "1" oder höher
- 5 Stufe der Kreatur. Je höher die Stufe, desto mächtiger die Kreatur (mögliche Stufen siehe unten)
- 6 Eigenschaft, die für das Volk der Kreatur einzigartig ist. Hier: Regeneration
- 7 Individuelle Fähigkeit der Kreatur
- 8 Ausrüstungspunkte der Kreatur. Diese entscheiden darüber, welche Ausrüstung getragen werden kann

5 ★ CHAMPION ★

Höchste Stufe

» ELITE KREATUR «

NORMALE KREATUR

Niedrigste Stufe

AUSRÜSTUNGSKARTEN



- 1 Name der Karte
- 2 Schadenspunkte, die durch die Ausrüstung zusätzlich verursacht werden
- 3 Zusatzleben, die die Kreatur durch das Tragen der Ausrüstung erhält. Bei einem Schild ist hier die Blockchance zu finden.
- 4 "X" - Ausrüstung wird in der Haupthand geführt
- 5 Art der Ausrüstung (Beschreibung siehe unten)
- 6 "X" - Ausrüstung wird in der Begleithand geführt
- 4 + 6 "X" - Ausrüstung wird beidhändig geführt
- 7 Beschreibung der Fähigkeit
- 8 Benötigte Ausrüstungspunkte, um die Ausrüstung führen zu können

5



Nahkampfwaffen verursachen den höchsten Schaden. Sie können in der Haupthand oder in beiden Händen geführt werden.



Mit **Fernkampfwaffen** greifen Kreaturen aus der Ferne an. Sie erhalten zusätzlich die Fähigkeit "Erstschlag", fügen dem Gegner also zuerst Schaden zu.



Mit einem **Schild** können Angriffe geblockt werden. Ist das Blocken erfolgreich, erleidet die Kreatur keinen Schaden durch den Angriff.



Tränke können während des Kampfes eingesetzt werden und verleihen Kreaturen für eine bestimmte Zeit zusätzliche, besondere Fähigkeiten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Manche Fähigkeiten werden im Kartentext lediglich mit einem Wort benannt, da ihre Erläuterung besonders viel Platz einnimmt. Nachfolgend sind diese Fähigkeiten aufgeführt und erklärt.

- ERSTSCHLAG -

Kreaturen mit Erstschlag greifen ihren Gegner zuerst an. Treffer und Schaden werden ermittelt, **bevor** die gegnerische Kreatur angreifen kann. Haben beide Kreaturen Erstschlag, greifen sie gleichzeitig an.

- TODESSTOSS -

Diese Fähigkeit ist in Verbindung mit einer Würfelchance angegeben. Gelingt der Wurf, so wird die gegnerische Kreatur sofort vernichtet - unabhängig von der Anzahl ihrer Lebenspunkte.

- FLÄCHENSCHADEN -

Wird das Ziel getroffen, erleiden die Kreaturen links und rechts daneben Flächenschaden. Dieser Schaden kann weder verringert noch vermieden werden. Auch die völkerspezifischen Eigenschaften (Regeneration & Schattenform) werden dabei nicht ausgelöst

- PROVOZIEREN -

Die Kreatur mit dieser Fähigkeit muss den Zug beginnen, um provozieren zu können. Sie wählt eine gegnerische Kreatur aus und zwingt diese so dazu, sie anzugreifen. Der gegnerische Kommandant kann somit nicht selbst wählen, welche Kreatur er in den Angriffsmodus versetzt.

SPIELVORBEREITUNG

Vor Beginn einer Partie wählt jeder Spieler sein Volk. Wer wird Kommandant der "Schatten", wer der "Animalis"?

Jeder Kommandant erhält das **Kreaturendeck** und die **Lebensmarker** seines Volkes, sowie einen **Würfel**. Er sortiert die Champion-Karten aus dem Deck, wählt daraus eine Karte für das Spiel aus und legt diese verdeckt vor sich ab. Die übrigen Champion-Karten werden aus dem Spiel entfernt. Anschließend werden die Kreaturenkarten gemischt und verdeckt neben dem jeweiligen Kommandanten platziert. Die Lebensmarker sind daneben abzulegen.

Die **Ausrüstungskarten** stehen den Kommandanten gemeinsam zur Verfügung. Sie werden gemischt und verdeckt in die Mitte zwischen die Kommandanten gelegt. Nun ist das Spielfeld für eine Partie Tales are Real vorbereitet.



Vernichtete Kreaturen und deren Ausrüstung werden auf dem sogenannten "Friedhof" des jeweiligen Volkes abgelegt. Der Friedhof ist ein Kartenstapel neben dem Kreaturendeck.



SPIELABLAUF

Bei einer Partie werden fünf Runden gespielt, bestehend aus je drei Phasen: ① **Rekrutierung** - ② **Ausrüstung** - ③ **Kampf**.

1. REKRUTIERUNG

In dieser Phase werden die Kreaturen auf dem Spielfeld in Stellung gebracht. In der **ersten Runde** zieht hierfür jeder Kommandant fünf Karten aus seinem Kreaturendeck und legt vier davon offen vor sich ab.

Diese Kreaturen bilden die jeweiligen Armeen. Die übrige Karte wird unter das Kreaturendeck gelegt. Sind alle Armeen aufgestellt, legen die Kommandanten nun auch ihre Champion-Karten offen und platzieren sie in der Mitte ihrer Armee.



Jede Kreatur wird mit Lebensmarkern in Höhe seiner Lebenspunkte versehen. Die Marker werden dabei unterhalb der Karten platziert und stehen für die Leben der Kreatur.



Stirbt eine oder sterben mehrere Kreaturen im Verlauf einer Runde (Ausnahme: Champion), so muss der Kommandant seine Armee zu Beginn einer jeden neuen Runde auffüllen, indem er so viele neue Karten aus seinem Kreaturendeck zieht, bis er wieder fünf Kreaturen auf dem Spielfeld platziert hat. Erst dann wird die neue Runde gespielt.

2. AUSRÜSTUNG

Jeder Kommandant zieht zu Beginn einer Runde drei Karten aus dem Ausrüstungsdeck und kann damit seine Armee ausrüsten. Welche Kreatur dabei wie ausgerüstet werden kann, hängt von zwei Faktoren ab:

- 1 Hat die Kreatur noch eine Hand frei und
- 2 Verfügt die Kreatur über genügend Ausrüstungspunkte? Die Ausrüstungskarten werden unterhalb der Kreaturenkarten platziert und können vor Beginn des Kampfes beliebig unter den Kreaturen getauscht oder wieder auf die Hand genommen werden.



Nicht immer sind Ausrüstungskarten optimal nutzbar. Sie können daher in der Ausrüstungsphase eingetauscht werden. Hierzu werden **drei** Karten aus der Hand ausgewählt und auf den Friedhof gelegt. Dafür kann **eine** Ausrüstungskarte aus dem Deck gezogen werden.



KREATUR IM ANGRIFFSMODUS



SCHLACHTREIHE DER KREATUREN



LEBENS-MARKER

AUSRÜSTUNG DER KREATUREN

3. KAMPF

Die Kampfphase verläuft Zug um Zug, wobei sich beide Kommandanten abwechseln. Wer beginnen darf, entscheidet der höhere Würfelwurf. Der jeweils aktive Kommandant wählt **eine** seiner Kreaturen aus und bringt diese in den **Angriffsmodus**, indem er die Karte etwas nach vorne schiebt. Der gegnerische Kommandant reagiert darauf, indem er selbst **eine** Kreatur in den Angriffsmodus versetzt. Nun greifen sich die Kreaturen gegenseitig an und folgen dabei dem Schema: ① Tränke verwenden - ② Treffer landen - ③ Schaden ermitteln - ④ Zug beenden.

1. TRÄNKE VERWENDEN

Tränke werden nur in der Kampfphase gespielt, wenn sich beide Kreaturen im Angriffsmodus befinden. Tränke werden nicht ausgerüstet, sondern lediglich auf das Spielfeld gelegt, wenn sie eingesetzt werden. Sie bleiben dort, bis der Zug der Kreatur abgeschlossen ist und werden danach auf den Friedhof gelegt.

2. TREFFER LANDEN

Nun greifen sich die Kreaturen gegenseitig an. Prinzipiell trifft jeder Angriff, jedoch besitzen manche Ausrüstungen und Kreaturen die **Fähigkeit**, Angriffe abzuwehren. Die Funktionsweisen solcher Fähigkeiten sind vielfältig und im jeweiligen Kartentext beschrieben. Auch wenn eine Kreatur mit einem **Schild** ausgerüstet ist, kann ein Angriff mit einem erfolgreichen Würfelwurf abgewehrt werden.

3. SCHADEN ERMITTELN

Ist ein Treffer erfolgreich, wird Schaden ausgeteilt. Treffen beide Kreaturen, fügen sie sich **zur selben Zeit** gegenseitig Schaden zu. Der Schaden kann durch Ausrüstung, individuelle Kreaturen-Fähigkeiten und insbesondere durch die völkerspezifischen Eigenschaften verringert werden.



Schaden wird immer nach dem selben Schema verringert:
Zuerst durch die Ausrüstung, dann durch Kreaturen-Fähigkeiten und im Anschluss durch völkerspezifische Eigenschaften.



Lebensmarker symbolisieren die Lebenspunkte der einzelnen Kreatur. Erleidet eine Kreatur Schaden, werden die Lebensmarker in Höhe des erlittenen Schadens permanent entfernt. Erlittener Schaden bleibt für die gesamte Dauer des Spiels bestehen und reduziert die Lebenspunkte der Kreatur auch in den kommenden Runden. Übersteigen die erlittenen Schadenspunkte den Wert der Lebensmarker, die eine Kreatur zur Verfügung hat, wird sie vernichtet. Der jeweilige Kommandant nimmt die Kreaturenkarte, sowie ihre Ausrüstungskarte(n) aus dem Spiel und legt sie auf dem Friedhof ab.

4. ZUG BEENDEN

Nach dem gegenseitigen Schlagabtausch ist der Zug beendet und beide Kreaturenkarten werden auf die Seite gedreht. Damit sind sie **erschöpft**. Erschöpfte Kreaturen können in der laufenden Runde nicht mehr eingesetzt werden. Eine Runde ist beendet, wenn alle Kreaturen auf dem Spielfeld erschöpft sind. Wird im Anschluss eine neue Runde begonnen, werden die Karten wieder gedreht und sind für die neue Runde einsatzbereit.



4

1



4



4



4

1



4

1

Beispiel: Die Karte in der Mitte stellt eine erschöpfte Kreatur dar, die bereits zwei Lebenspunkte verloren hat und jetzt nur noch vier Lebenspunkte besitzt.

SIEG & NIEDERLAGE

Das Spiel endet spätestens, wenn fünf Runden gespielt wurden.

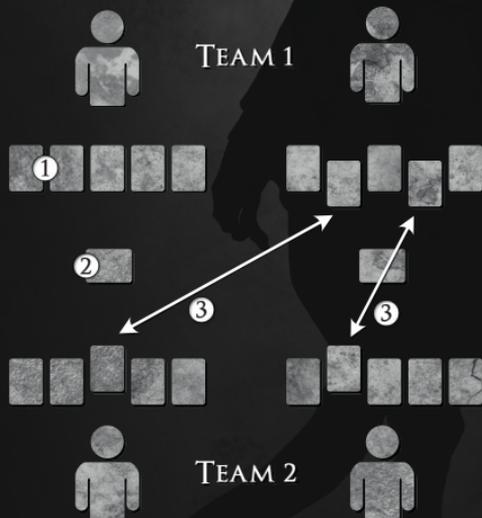
Sieg oder Niederlage hängen davon ab, wie viele Kreaturen im Spielverlauf vernichtet wurden. Hierfür zählen die Kommandanten die auf dem Friedhof abgelegten Kreaturenkarten ihrer Armee. Normale Kreaturen zählen einfach, Elite-Kreaturen werden doppelt gezählt.

Gewonnen hat der Kommandant, der die geringsten Verluste erlitten hat.

Wird dagegen der Champion eines Kommandanten besiegt, so ist die Schlacht sofort beendet und der gegnerische Kommandant hat die Partie gewonnen.

SPIELMODUS: 2-VS-2

Mit einem zweiten Hauptspiel kann in Zwei gegen Zwei Teams gespielt werden. Dazu können auch zwei gleiche Hauptspiele verwendet werden. Der Spielablauf und die Regeln sind bei 2-vs-2 nahezu unverändert, der gesamte Spielablauf ist allerdings doppelt vorhanden.



BESONDERHEITEN

- 1 Rekrutierungsphase:** Jeder Spieler besitzt ein eigenes Kreaturendeck und hat eigene Kreaturen auf dem Spielfeld.
- 2 Ausrüstungsphase:** Jede Gegner-Paarung greift auf ein gemeinsames Ausrüstungsdeck zu. Nur diese dürfen daraus ziehen. Innerhalb eines Teams kann Ausrüstung beliebig getauscht werden.
- 3 Kampfphase:** Pro Zug greifen zwei Kreaturen pro Team an. Entweder schickt ein Spieler zwei Kreaturen gleichzeitig in den Kampf, oder jedes Team-Mitglied eine eigene Kreatur.

BONUS SPIELMODUS: ÜBERLEBEN!

Alternativ zum Standard kann Tales are Real im Spielmodus "Überleben!" gespielt werden. Dieser Spielmodus bringt kurze Partien von 15-20 Minuten ins Spiel, die es allerdings in sich haben. Überleben! kann auch im Spielmodus 2-vs-2 gespielt werden.

NUR EIN PAAR KLEINE ÄNDERUNGEN

- 1 Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler keine Kreaturen mehr auf dem Spielfeld hat.
- 2 Es gibt nur noch **eine Rekturierungs- & eine Ausrüstungsphase**. Diese sind in der ersten Runde. Danach können keine Kreaturen mehr auf das Spielfeld gebracht oder ausgerüstet werden.
- 3 In der Ausrüstungsphase werden **sieben** anstatt drei Karten gezogen und ausgerüstet.

EIN SPIEL VON

RICHARD HEINRICH

MITWIRKENDE

MARYNA HEINRICH

SIMONE KERN

FLORIAN RIST



© TALES ARE REAL

Richard Heinrich - Rametshalde 17 - 72525 Münsingen - Deutschland

www.tales-are-real.de