



TALES
— ARE —
REAL

REGELBUCH
MENSCHEN VS UNTOTE

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 "Menschen" Kreaturenkarten
- 20 "Untoten" Kreaturenkarten
- 40 Ausrüstungskarten
- 18 "Menschen" Lebensmarker
- 18 "Untoten" Lebensmarker
- 2 W6 Würfel
- 1 Regelbuch

KREATURENKARTEN DER MENSCHEN



KREATURENKARTEN DER UNTOTEN



AUSRÜSTUNG GEMEINSAME KARTEN

WÜRFEL W6



LEBENSMARKER DER MENSCHEN



LEBENSMARKER DER UNTOTEN



DIE MENSCHEN



Menschen tragen schwere Panzerung. Werden sie getroffen, besteht eine (Würfel)Chance, den Schaden um den Wert der Panzerung zu reduzieren.

Der Wert der Panzerung wird rechts unterhalb der Würfelchance der Eigenschaft angezeigt. Die Eigenschaft wird ausgelöst, **bevor** die Kreatur Schaden erleidet.

Hintergründe

Die Menschen zählen zu den schwächsten Wesen in der Welt von Tales are Real. Sie werden oftmals versklavt oder gejagt. Was ihnen jedoch an Körperkraft fehlt, machen sie durch ihren Erfindungsreichtum wieder wett. Um sich gegen ihre Feinde zu behaupten, haben sie schwere Rüstungen entwickelt und schützen sich so vor tödlichem Schaden.



DIE UNTOTEN

Untote haben einen unstillbaren Hunger. Landen sie bei ihrem Gegner einen Treffer, besteht eine (Würfel)Chance, in Höhe ihres Schadens geheilt zu werden, jedoch nur bis zu ihren maximalen Lebenspunkten.

Dabei ist nicht entscheidend wie viel Schaden der Gegner erleidet, sondern wie hoch der Schaden des Untoten ist. Die Eigenschaft wird ausgelöst, **nachdem** der Gegner getroffen wurde **und** der Untote Schaden erlitten hat. Fallen die Lebenspunkte des Untoten auf 0, wird lediglich 1 Lebenspunkt geheilt. Fallen die Lebenspunkte durch Ersts Schlag auf 0, stirbt der Untote, es sei denn er hat ebenfalls Ersts Schlag.

Hintergründe

Untote sind, wie ihre Bezeichnung bereits verrät, lebende Tote. Getrieben von ihrem Hass auf alles Lebendige und einem unstillbaren Hunger, vernichten sie wahllos jedes Lebewesen das ihnen in die Quere kommt.

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



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.

FÄHIGKEITEN (KARTENTEXT)

Kreatur- und Ausrüstungskarten besitzen Fähigkeiten, die im Kartentext beschrieben sind. Die Wirkungsweisen sind unterschiedlich.

Es gibt Fähigkeiten, die anderen Kreaturen einen **Bonus verleihen**.

Dieser Bonus endet, sobald die Karte mit der entsprechenden Fähigkeit nicht mehr auf dem Spielfeld liegt. Dies gilt bspw. für den Lebensbonus der Hohepriesterin Lasu oder den Schadensbonus des Schreckensalbs.

Andere Fähigkeiten setzen das **Tragen einer bestimmten Ausrüstung** voraus. Der Effekt dieser Fähigkeiten endet, sobald die entsprechende Ausrüstung nicht mehr getragen wird. Dies gilt bspw. für den Schadensbonus des Erfahrenen Jägers.



Wird im Kartentext "Waffe" erwähnt, so sind damit Nahkampf- und Fernkampfaffen gemeint. Ein Schild zählt nicht als Waffe.



Fähigkeiten, die einen **Treffer voraussetzen**, sind wirkungslos, wenn ein Treffer verhindert wird (z.B. durch Blocken). Das gilt sowohl für Fähigkeiten, die einen Treffer beim Gegner, als auch für die, die einen gegnerischen Treffer bei der eigenen Kreatur voraussetzen.

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.

- 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 (Panzerung & Blutdurst) werden dabei nicht ausgelöst. Zählt nicht als Treffer.

- 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. Zählt als Treffer.

- 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.

- ENTWAFNEN -

Bei dieser Fähigkeit wird die Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe des Ziels zerstört, die dann auf den Friedhof gelegt werden muss. Die Waffe wird erst nach dem gegnerischen Angriff und einem möglichen gegnerischen Treffer, sowie der Aktivierung von Waffen-Fähigkeiten zerstört. Bei Ersts Schlag wird die Waffe des Ziels sofort zerstört, ohne erst den Angriff der gegnerischen Kreatur abzuwarten.

- SCHWÄCHE -

Der Schaden des Gegners wird für einen Zug um einen bestimmten Betrag reduziert, bevor dieser Schaden austreten kann. Die Schadenspunkte des Gegners können dadurch auch auf 0 gesetzt werden. Besitzt die gegnerische Kreatur Ersts Schlag, ist diese Fähigkeit nutzlos. Besitzen beide Kreaturen Schwäche, reduzieren sie gegenseitig ihren Schaden.

- OPFERUNG -

Wird diese Fähigkeit aktiviert, muss das geschehen, nachdem beide im Angriffsmodus sind, jedoch noch kein Angriff stattgefunden hat. Ist die Fähigkeit aktiv, wird eine verbündete, erschöpfte Kreatur vernichtet und auf den Friedhof gelegt. Dadurch wird eine oder mehrere weitere Fähigkeiten freigeschaltet, die dem jeweiligen Kartentext zu entnehmen sind. Ist keine erschöpfte Kreatur verfügbar, kann Opferung nicht aktiviert werden. Vernichtung durch Opferung zählt nicht als Treffer und löst beim Opfer keine Fähigkeit oder völkerspezifische Eigenschaft aus.

- SCHILDBRECHER -

Diese Fähigkeit erfordert, dass die gegnerische Kreatur mit einem Schild ausgerüstet ist und erfolgreich blockt. Dabei wird das Schild zerstört und muss auf den Friedhof gelegt werden.

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. Wer beginnen darf, entscheidet der höhere Würfelwurf. Welche Kreatur dabei wie ausgerüstet werden kann, hängt von zwei Faktoren ab: ❶ Hat die Kreatur noch eine Hand frei und ❷ 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



3



3



3



3



3

SCHLACHTREIHE DER KREATUREN

LEBENS-
MARKER



AUSRÜSTUNG DER KREATUREN

3. KAMPF

Die Kampfphase verläuft Zug um Zug, wobei sich beide Kommandanten abwechseln. Es beginnt der Kommandant, der zuerst Ausrüstungskarten ziehen durfte. 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, sich gegenseitig jedoch noch nicht attackiert haben. 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 LANDE

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 und es kommt kein Treffer zustande.

Ob ein Treffer gelandet wurde, wird immer nach dem gleichen Schema ermittelt:

- 1 Gibt es Ausrüstung, die einen Treffer verhindert?
- 2 Gibt es eine Kreaturen-Fähigkeit, die einen Treffer verhindert?
- 3 Gibt es eine völkerspezifische Eigenschaften, die einen Treffer verhindert?

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 zunächst durch Ausrüstung, individuelle Kreaturen-Fähigkeiten und dann durch die völkerspezifischen Eigenschaften verringert werden.



Der Schaden wird aus allen Schadensquellen ermittelt und aufsummiert. Diese Zahl ist der Schaden, der dann durch 1 Ausrüstung 2 Fähigkeiten und 3 völkerspezifische Eigenschaften reduziert werden kann.



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 einer Seite erschöpft sind. Wird im Anschluss eine neue Runde begonnen, werden die Karten wieder gedreht und sind für die neue Runde einsatzbereit.



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



Hat eine der beiden Seiten keine Kreatur mehr, um diese in den Angriffsmodus zu bringen, ist die Runde beendet. Die Runde ist selbst dann beendet, wenn die andere Seite noch über nicht erschöpfte Kreaturen verfügt.





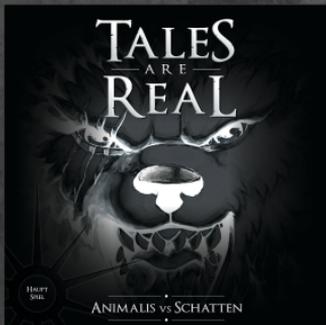
In diesem Beispiel hat die Seite der Menschen bereits eine Kreatur mehr verloren, als die Seite der Untoten. Dadurch haben die Menschen für diese Runde nur noch eine Kreatur, die in den Angriffsmodus versetzt werden kann, wohingegen die Untoten noch zwei besitzen. Die Untoten werden sich entscheiden müssen, welche der beiden Kreaturen in den Kampf geschickt wird.

Sobald die Menschen den Zug mit ihrer letzten Kreaturenkarte beendet haben, ist auch die Runde beendet. Eine Kreatur bleibt dabei auf der Seite der Untoten ungenutzt.

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.



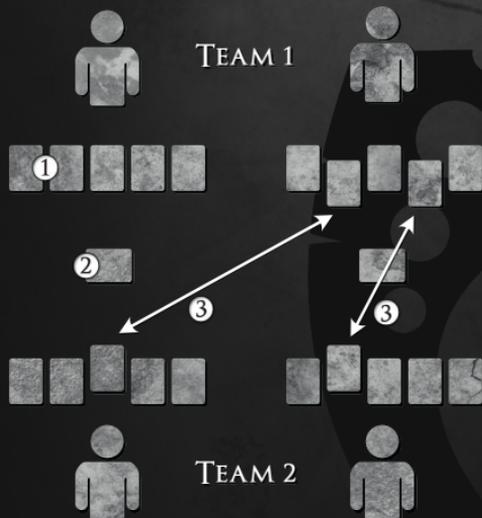
Das Abenteuer geht hier weiter...

HAUPTSPIELE KOMBINIEREN

Alle Hauptspiele sind miteinander kombinierbar, wobei Kreaturen- und Ausrüstungsdecks nicht verändert werden dürfen. Kommandanten können aus allen Hauptspielen ihr Volk wählen und sich gemeinsam darauf einigen, welches Ausrüstungsdeck für die Partie verwendet wird. So kann es bspw. dazu kommen, dass blutrünstige Untote gegen mysteriöse Schatten antreten und dabei Ausrüstung aus "Animalis vs Schatten" verwenden.

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 Spielablaufbau 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: DECKBUILDING

Anstatt ein vorkonstruiertes Deck zur gemeinsamen Nutzung zu verwenden, kann jeder Kommandant sein eigenes Ausrüstungsdeck, bestehend aus 20 Karten, spielen. Dabei können Karten aus allen Hauptspielen und Erweiterungen herangezogen werden.

REGELN DES DECKBUILDINGS

Maximal 2 Karten mit 3 Ausrüstungspunkten, davon muss jede einzigartig sein

Maximal 2 Karten mit 2 Ausrüstungspunkten, davon muss jede einzigartig sein

Maximal 4 Fernkampfwaffen-Karten, 4 Schild-Karten und 3 Trank-Karten

Maximal 2 gleiche Karten mit 1 Ausrüstungspunkt

Ein Spiel von

RICHARD HEINRICH

Mitwirkende

MARYNA HEINRICH
SIMONE KERN
FLORIAN RIST



© TALES ARE REAL

Richard Heinrich - Laichinger Weg 3 - 72525 Münsingen - Deutschland
www.tales-are-real.de